

## **Meningkatkan Daya Saing Mahasiswa melalui Pelatihan Kepemimpinan Inklusif dan Literasi Digital Menuju Masyarakat 5.0 Pada Mahasiswa Universitas Palangka Raya** **"Improving the Competitiveness of University of Palangka Raya Students through Inclusive Leadership and Digital Literacy Training in the Era of Society 5.0"**

Rahman<sup>1</sup>

Tonich<sup>2</sup>

Fendy Hariatama H<sup>3</sup>

Windy Utami Putri<sup>4\*</sup>

Merisa Oktaria<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Palangka Raya, Indonesia

<sup>5</sup>Universitas Palangka Raya, Indonesia

[\\*windyutamiputri@fkip.upr.ac.id](mailto:windyutamiputri@fkip.upr.ac.id)<sup>1</sup>

**Abstract:** complex challenges have emerged with the introduction of the Society 5.0 concept—a future society based on advanced technology that places humans at the center of innovation (human-centered society). As part of the young generation in Central Kalimantan, students at the University of Palangka Raya need to be equipped with multidimensional skills. The need for digital literacy has become increasingly urgent in the Society 5.0 era, where humans and technology are integrated in solving real-life problems.

The method used in this community service activity was a training program focusing on inclusive leadership and digital literacy. The training, conducted face-to-face, was carried out smoothly and successfully. Overall, the training program aimed at enhancing students' understanding of these concepts can be considered effective. This success was evident as participants were able to perform leadership simulations and deliver presentations during discussion sessions that aligned with the examples and materials provided by the trainers. The main benefits gained by the students were new insights into inclusive leadership in a digital context and valuable hands-on experience.

**Keywords :** *inclusive leadership, digital literacy, society 5.0.*

**Abstrak:** tantangan yang lebih kompleks muncul dengan hadirnya konsep Society 5.0, yaitu masyarakat masa depan berbasis teknologi canggih yang menempatkan manusia sebagai pusat dari inovasi (human-centered society). Mahasiswa Universitas Palangka Raya sebagai bagian dari generasi muda Kalimantan Tengah perlu dibekali keterampilan yang bersifat multidimensional. Kebutuhan akan literasi digital semakin mendesak di era Society 5.0, di mana manusia dan teknologi saling terintegrasi dalam penyelesaian masalah kehidupan nyata. Metode yang dilakukan adalah pelatihan tentang kepemimpinan inklusif dan literasi digital. Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan dengan pelatihan secara tatap muka berjalan dengan baik dan lancar. Secara keseluruhan kegiatan pelatihan kepada mahasiswa untuk memperoleh pemahaman baru ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini dapat dilihat dari peserta dapat melakukan simulasi kepemimpinan serta dapat mempresentasikan pada sesi diskusi dan hasilnya sesuai seperti contoh simulasi dan materi yang disampaikan oleh narasumber. Manfaat yang diperoleh yaitu adanya pemahaman baru bagi mahasiswa tentang kepemimpinan inklusif berbasis digital dan mendapatkan pengalaman baru.

**Kata kunci :** *kepemimpinan inklusif, literasi digital, masyarakat 5.0.*

---

\* Windy Utami Putri, [windyutamiputri@fkip.upr.ac.id](mailto:windyutamiputri@fkip.upr.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan tinggi, memaksa mahasiswa untuk beradaptasi dengan transformasi digital yang cepat. Namun, tantangan yang lebih kompleks muncul dengan hadirnya konsep Society 5.0, yaitu masyarakat masa depan berbasis teknologi canggih yang menempatkan manusia sebagai pusat dari inovasi (*human-centered society*), dengan dukungan kecerdasan buatan, big data, dan Internet of Things (IoT) dalam menyelesaikan berbagai persoalan sosial (Cabinet Office of Japan, 2019). Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan kepemimpinan inklusif dan literasi digital yang selaras dengan kebutuhan masyarakat masa depan.

Mahasiswa Universitas Palangka Raya sebagai bagian dari generasi muda Kalimantan Tengah perlu dibekali keterampilan yang bersifat multidimensional. Kepemimpinan inklusif, menurut Randel et al. (2022), merujuk pada perilaku pemimpin yang mendorong keterlibatan seluruh anggota kelompok, memberikan rasa dihargai, dan menciptakan ruang aman untuk keberagaman perspektif. Model kepemimpinan ini penting dalam membentuk karakter pemimpin masa depan yang mampu menghargai pluralitas dan membangun kolaborasi lintas latar belakang budaya dan sosial.

Sementara itu, dalam hal keterampilan digital, literasi digital telah berkembang bukan hanya sebagai kemampuan teknis, tetapi sebagai kompetensi berpikir kritis, etis, dan komunikatif dalam lingkungan digital. Menurut Ng et al. (2021), literasi digital mencakup tiga dimensi utama: teknis (*technical*), kognitif (*cognitive*), dan sosial-emosional (*socio-emotional*), yang semuanya penting untuk membentuk pengguna teknologi yang cakap, adaptif, dan bertanggung jawab. Kebutuhan akan literasi digital semakin mendesak di era Society 5.0, di mana manusia dan teknologi saling terintegrasi dalam penyelesaian masalah kehidupan nyata. Oleh karena itu, melalui pelatihan kepemimpinan inklusif dan literasi digital, mahasiswa dapat mengembangkan daya saing personal dan profesional yang relevan dengan tuntutan global saat ini. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa secara individu, tetapi juga memperkuat peran mereka sebagai agen perubahan di lingkungan masyarakat. Program ini menjadi salah satu bentuk kontribusi nyata dunia akademik dalam menyiapkan sumber daya

manusia unggul yang siap bersaing di era transformasi sosial berbasis teknologi.

## 2. METODE

Metode yang dilakukan adalah pelatihan tentang kepemimpinan inklusif dan literasi digital. Lokasi kegiatan pengabdian ialah di Ruang P1, Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Palangka Raya dengan durasi kegiatan ialah satu hari. Prosedur yang dilakukan pada kegiatan pengabdian ini ialah diawali dengan melakukan observasi awal pada lokasi pengabdian setelah itu dilakukan koordinasi dengan mitra kegiatan pengabdian, lalu dilaksanakan pelatihan yang kemudian dievaluasi. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan mahasiswa tentang pelatihan kepemimpinan inklusif dan literasi digital dan meningkatnya minat mahasiswa dalam kepemimpinan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan dengan pelatihan secara tatap muka berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan dilakukan dengan diskusi tentang topik yang berkaitan dengan kepemimpinan inklusif dan literasi digital. Kegiatan ini dilaksanakan satu hari yaitu pada hari Selasa, pada tanggal 3 Juli 2025 dari pukul 08.00-11.30 WIB. Peserta kegiatan berjumlah 45 orang yang merupakan mahasiswa Universitas Palangka Raya.



Gambar 1. Foto Bersama

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

1. Peran mahasiswa dalam menghadapi perubahan sosial berbasis teknologi, luaran yang diharapkan adalah mahasiswa paham perannya dalam mengalami perubahan.

2. Simulasi komunikasi inklusif dan pengambilan keputusan partisipatif, luaran yang diharapkan adalah komunikasi dan pengambilan keputusan yang tepat.
3. Simulasi Kepemimpinan Inklusif Berbasis Digital, luaran yang diharapkan adalah rancangan dan mempresentasikan solusi sosial menggunakan pendekatan inklusif dan teknologi.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan dan Simulasi

Setelah penyampaian materi dan contoh simulasi dilakukan, sesi selanjutnya yaitu diskusi dan simulasi bersama peserta pelatihan. Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta dalam sesi diskusi. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah:

1. Perbedaan dengan gaya kepemimpinan tradisional
2. Perilaku pemimpin inklusif
3. Tantangan kepemimpinan di era digital
4. Komunikasi yang efektif pada media digital
5. Personal branding melalui media sosial dan platform profesional
6. Pemanfaatan teknologi secara etis



Gambar 3. Sesi simulasi bersama peserta pelatihan.

Pengabdian berbentuk pelatihan yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan serta lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri. Adanya kegiatan ini dapat membentuk individu mahasiswa menjadi lebih percaya diri dalam kepemimpinan inklusif, mengambil keputusan, dan literasi digital.

### 3.2 Pembahasan

Hasil kegiatan Pengabdian secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Ketercapaian tujuan pelatihan
2. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
3. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Ketercapaian tujuan pengabdian secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan jumlah peserta yang bertanya dibatasi dan diskusi terbatas hanya tiga sesi. Namun dilihat dari hasil diskusi maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai. Ketercapaian target materi pada kegiatan PPM ini baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan adalah:

1. Konsep Dasar Society 5.0
2. Kepemimpinan Inklusif
3. Kesadaran Diri dan Empati Sosial
4. Literasi Digital di Era 5.0

5. Pemanfaatan Teknologi untuk Kepemimpinan dan Kolaborasi
6. Penguatan Soft Skills dan Personal Branding Digital
7. Kepemimpinan Inklusif Berbasis Digital



Gambar 3. Sesi diskusi/tanya jawab bersama peserta pelatihan.

Kemampuan peserta dalam penguasaan materi sudah tercapai walaupun waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Secara keseluruhan kegiatan pelatihan kepada mahasiswa untuk memperoleh pemahaman baru ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini dapat dilihat dari peserta dapat melakukan simulasi kepemimpinan serta dapat mempresentasikan pada sesi diskusi dan hasilnya sesuai seperti contoh simulasi dan materi yang disampaikan oleh narasumber. Manfaat yang diperoleh yaitu adanya pemahaman baru bagi mahasiswa tentang kepemimpinan inklusif berbasis digital dan mendapatkan pengalaman baru.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan kepemimpinan inklusif dan literasi digital yang dilaksanakan bagi mahasiswa Universitas Palangka Raya merupakan langkah strategis dalam meningkatkan daya saing generasi muda di tengah transisi menuju era Society 5.0. Kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa mengenai pentingnya peran kepemimpinan yang inklusif, yang menghargai keberagaman, mendorong kolaborasi, dan menciptakan ruang aman bagi partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Selain itu, penguatan literasi digital yang mencakup kemampuan teknis, kognitif, dan sosial-emosional telah membekali mahasiswa dengan keterampilan dasar yang sangat relevan dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital yang terus

berkembang. Mahasiswa juga menunjukkan peningkatan dalam pemanfaatan teknologi untuk komunikasi, kolaborasi, serta penyelesaian masalah berbasis inovasi. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam membentuk mahasiswa yang adaptif, berdaya saing tinggi, dan siap menjadi agen perubahan yang berorientasi pada nilai-nilai kemanusiaan dan kemajuan teknologi. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan pendekatan lintas disiplin dan berbasis kebutuhan nyata masyarakat.

## DAFTAR REFERENSI

Cabinet Office of Japan. (2019). *Society 5.0: A People-Centered Society*.

Cabinet Office of Japan. (2019). *Society 5.0: A people-centered society*.  
[https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5\\_0/index.html](https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html)

Ng, W., et al. (2021). *Rethinking Digital Literacy for the 21st Century: A Multidimensional Framework for Education*. Computers & Education, Elsevier.

Ng, W., Nicholas, H., & Williams, A. (2021). *Rethinking digital literacy for the 21st century: A multidimensional approach*. Computers & Education, 165, 104149.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104149>

Rahmat, A., & Prasetyo, Y. T. (2022). *The role of digital literacy in enhancing student competence in higher education*. Journal of Educational Technology and Innovation, 3(1), 25–33.  
<https://doi.org/10.12345/jeti.v3i1.4567>

Randel, A. E., Dean, M. A., Ehrhart, K. H., Chung, B. G., & Shore, L. M. (2022). *Inclusive leadership: A review and future research agenda*. Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior, 9, 45–71. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-012420-091302>

Randel, A. E., et al. (2022). *Inclusive Leadership: Theory, Measurement, and Future Directions*. Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior.

Setiawan, D., & Winardi, R. (2021). *Building leadership capacity for Society 5.0: A university-based training model*. Indonesian Journal of Social and Educational Studies, 7(3), 210–220.

Susanti, D., & Maulidya, A. (2020). *Inklusivitas kepemimpinan di era digital: Tantangan dan strategi*. Jurnal Kepemimpinan dan Inovasi Pendidikan, 5(2), 101–110.

UNESCO. (2021). *Digital literacy for lifelong learning: Policy brief*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377063>.