

## **Pelatihan Kepemimpinan dan Komunikasi Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kesiapan Kerja Siswa SMK Utama, Jakarta Timur, di Era Industri 5.0**

<sup>1</sup>Akhmad Hairul Umam, <sup>2</sup>Agung Priyono, <sup>3</sup>Muhammad Femy Mulyana, <sup>4</sup>Irwan Setiawan, <sup>5</sup>Muhamad Gibraltar <sup>6</sup>Narti Eka Putri

<sup>1,4,5</sup>, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Tanri Abeng, Jakarta

<sup>2</sup>Program Manajemen, Universitas Tanri Abeng, Jakarta

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tanri Abeng, Jakarta

<sup>6</sup>Program Studi Magister Administrasi Bisnis, Universitas Tanri Abeng, Jakarta

E-mail: <sup>1</sup>ahmad.umam@tau.ac.id, <sup>2</sup>agung.priyono@tau.a.cid, <sup>3</sup>femy.mulya@tau.a.cid ,

<sup>4</sup>irwan.setiawan@tau.ac.id, <sup>5</sup>muh.gibraltar@tau.ac.id <sup>6</sup>narti.putri@tau.ac.id

### **ABSTRAK**

Perkembangan era Industri 5.0 menekankan pentingnya integrasi antara teknologi dan kemampuan humanistik, seperti kepemimpinan dan komunikasi, dalam dunia kerja. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut tidak hanya memiliki kompetensi teknis, tetapi juga keterampilan *soft skills* untuk meningkatkan kesiapan kerja. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkuat kepemimpinan dan komunikasi manajemen berbasis digital guna meningkatkan kesiapan kerja siswa. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26 April 2026 di SMK Utama Jakarta dengan melibatkan 100 peserta. Metodologi yang digunakan mengacu pada pendekatan *experiential learning*, konstruktivisme, dan *digital collaborative learning*. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang mencakup aspek kepemimpinan, komunikasi, dan kesiapan kerja. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana rata-rata skor kesiapan kerja meningkat dari 61,5 menjadi 83,9. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri, kemampuan komunikasi profesional, serta pemanfaatan teknologi digital dalam konteks kerja. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis pengalaman yang terintegrasi dengan teknologi digital efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa SMK sesuai dengan kebutuhan dunia kerja di era Industri 5.0. Program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi untuk meningkatkan kualitas lulusan pendidikan vokasi.

**Kata kunci : Kepemimpinan Siswa, Komunikasi, Pendidikan Vokasi, Pembelajaran Digital, Industri 5.0**

### **ABSTRACT**

*The transformation of Industry 5.0 emphasizes human-centered development that integrates technological advancement with essential soft skills such as leadership and communication. Vocational high school (SMK) students are required to be equipped not only with technical competencies but also with leadership and management communication skills to enhance their employability. This community service program (PKM) aims to strengthen students' leadership and management communication competencies through digital-based learning approaches. The activity was conducted on April 26, 2026, at SMK Utama Jakarta, involving 100 participants. The methodology adopts experiential learning, constructivist approaches, and digital collaborative learning frameworks. The findings reveal that students experienced a significant improvement in leadership*

*awareness, communication effectiveness, and readiness to face workplace challenges. The integration of digital tools and real-world simulations successfully enhances students' engagement and understanding. This study highlights that leadership and communication training, when supported by digital learning environments, can effectively bridge the gap between vocational education and industry demands in the Industry 5.0 era.*

**Keyword : Leadership, Communication, Vocational Education, Digital Learning, Industry 5.0**

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan era Industri 5.0 membawa paradigma baru dalam dunia kerja, di mana manusia tidak lagi hanya menjadi operator teknologi, tetapi menjadi pusat inovasi yang berkolaborasi dengan sistem cerdas. Konsep ini menekankan pentingnya keseimbangan antara kemampuan teknis dan kemampuan humanistik seperti kepemimpinan, komunikasi, dan kreativitas (Nahavandi, 2022). Dalam konteks ini, pendidikan vokasi seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga memiliki kesiapan kerja yang komprehensif.

Namun demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa lulusan SMK masih menghadapi tantangan dalam memasuki dunia kerja, terutama terkait dengan kurangnya *soft skills* seperti kepemimpinan dan komunikasi manajemen (Robles, 2012). *Soft skills* ini menjadi faktor penentu keberhasilan individu dalam organisasi karena berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, beradaptasi, serta mengambil keputusan dalam situasi kompleks.

Kepemimpinan dalam konteks modern tidak lagi bersifat hierarkis,

tetapi lebih menekankan pada pendekatan transformasional yang mampu menginspirasi, memotivasi, dan memberdayakan anggota tim (Bass & Riggio, 2006; Umam et al., 2025). Sementara itu, komunikasi manajemen merupakan proses penting dalam organisasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, mengoordinasikan aktivitas, serta membangun hubungan kerja yang efektif (Robbins & Judge, 2017; (Setyawan et al., 2025).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah mengubah cara komunikasi dilakukan dalam organisasi. Komunikasi tidak lagi terbatas pada tatap muka, tetapi juga melalui berbagai platform digital yang memungkinkan kolaborasi secara virtual. Hal ini menuntut siswa untuk memiliki literasi digital yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga komunikatif dan strategis (van Laar et al., 2020; Priyono et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu intervensi yang mampu mengintegrasikan penguatan kepemimpinan, komunikasi manajemen, dan pemanfaatan teknologi digital dalam satu kegiatan pembelajaran yang aplikatif. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk menjawab

kebutuhan tersebut dengan melibatkan siswa SMK dalam kegiatan pelatihan berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan kolaborasi digital.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 26 April 2026 di SMK Gutama Jakarta dengan melibatkan 100 peserta dan menghadirkan narasumber akademisi Universitas Tanri Abeng. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa mampu meningkatkan kesiapan kerja serta memahami tuntutan dunia kerja di era Industri 5.0.



## 2. PERMASALAHAN MITRA

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa SMK Gutama Jakarta, yaitu:

### **Kurangnya Soft Skills Kepemimpinan**

Siswa cenderung belum memiliki kepercayaan diri untuk memimpin, mengambil keputusan, serta berinisiatif dalam kegiatan kelompok.

### **Keterbatasan Komunikasi**

Kemampuan komunikasi siswa masih terbatas pada komunikasi informal, belum menguasai komunikasi profesional seperti

presentasi, negosiasi, dan koordinasi tim.

### **Minimnya Pemanfaatan Teknologi dalam Komunikasi**

Walaupun siswa familiar dengan teknologi, namun belum mampu menggunakannya secara efektif dalam konteks komunikasi organisasi dan manajemen.

### **Kesenjangan antara Dunia Pendidikan dan Industri**

Kurikulum masih lebih menekankan pada aspek teknis dibandingkan dengan pengembangan *soft skills* yang dibutuhkan industri.

Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pelatihan berbasis keterampilan seperti komunikasi dan manajemen sangat penting untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa SMK.

## 3. METODOLOGI

Metodologi dalam kegiatan PKM ini dirancang dengan mengacu pada beberapa landasan teori pembelajaran dan pengembangan kompetensi, yaitu *Experiential Learning Theory*, *Constructivism Learning Theory*, serta Pendekatan *Digital Collaborative Learning*.

### **Pendekatan *Experiential Learning***

Teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui pengalaman langsung yang melibatkan siklus empat tahap, yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Dalam kegiatan ini,

siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat dalam simulasi, diskusi, dan praktik langsung yang memungkinkan mereka mengalami proses pembelajaran secara utuh.



Secara umum, *experiential learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir yang dilanjutkan dengan proses berbuat sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung melalui proses pembelajaran tersebut (Windayani et al., 2025). Singkat kata, pendekatan ini sangat tepat untuk digunakan pada program kali ini dikarenakan, dalam penerapannya, ada pelibatan langsung dari peserta didik pada materi-materi yang disampaikan pada *event* pemberdayaan masyarakat kali ini.

### **Pendekatan Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978) menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi sosial dan pengalaman. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini dirancang berbasis diskusi kelompok, studi kasus, dan kolaborasi, sehingga siswa dapat membangun pemahaman secara mandiri dan kontekstual.

Dalam konteks riil, pendekatan konstruktivis melihat bahwa (dalam konteks epistemologi), siswa mendapatkan pengetahuan yang berguna untuk kehidupan mereka melalui interaksi pada lingkungan sekitar (Basiroh, 2025). Dengan kata lain, pendekatan konstruktivisme sangat cocok untuk diterapkan pada program ini dikarenakan ada beberapa sesi pelatihan yang melibatkan interaksi sosial, baik interaksi sosial antar sesama peserta didik maupun



interaksi sosial peserta didik dengan pihak pemberi materi. Dengan kata lain, dalam penerapannya, pendekatan ini cocok untuk diterapkan pada kasus ini disebabkan melalui sarana diskusi kelompok, studi kasus, dan kolaborasi, peserta didik mampu untuk mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka dapatkan melalui interaksi sosial.

### **Digital Collaborative Learning**

Pendekatan ini menekankan penggunaan teknologi digital sebagai sarana kolaborasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Dillenbourg, 1999). Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan berbagai platform digital untuk berdiskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas kelompok, sehingga mereka terbiasa dengan lingkungan kerja digital.

Pendekatan ini sebenarnya menjelaskan tentang bagaimana memadukan teknologi komunikasi, pada proses pembelajaran, sehingga dapat mempercepat peserta didik di dalam menyerap dan mencerna materi pembelajaran dengan baik dan maksimal (Fitri et al., 2025). Pada program ini, pendekatan ini akan dilaksanakan dengan memadukan beberapa sesi pelatihan dengan penggunaan teknologi terkini seperti internet, dan lain-lain. Diharapkan, peserta didik akan mendapatkan pemahaman mendalam dalam penerapan teknologi, sehingga tidak gagap teknologi (*gaptek*) kala terjun di dunia nyata.



### Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan meliputi:

- Ceramah interaktif untuk memberikan pemahaman konsep
- Diskusi kelompok untuk membangun pemahaman kolaboratif
- Simulasi kepemimpinan untuk melatih pengambilan keputusan

- Praktik komunikasi digital menggunakan *tools* kolaboratif
- Studi kasus untuk menghubungkan teori dengan praktik dunia kerja

### Subjek dan Lokasi

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26 April 2026 di SMK Gutama Jakarta dengan melibatkan 100 siswa kelas 10 dan 11 sebagai peserta.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Kepemimpinan dan Komunikasi bagi siswa SMK Gutama Jakarta menghasilkan sejumlah temuan signifikan yang menggambarkan dinamika pelaksanaan pelatihan, tingkat penerimaan siswa terhadap materi yang diberikan, serta perubahan perilaku mereka dalam konteks kepemimpinan dasar.

### Hasil dan Pembahasan

#### a. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berlangsung secara interaktif dengan mengombinasikan metode ceramah, diskusi, simulasi, serta praktik berbasis digital. Narasumber utama, yaitu Dr. Li. Akhmad Hairul Umam, M. Hum dan Agung Priyono, M.M menyampaikan materi secara kontekstual dengan mengaitkan teori kepemimpinan dan komunikasi manajemen dengan praktik dunia kerja.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan

berlangsung. Instrumen evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. Pemahaman kepemimpinan
2. Keterampilan komunikasi manajemen
3. Kesiapan kerja berbasis digital

#### **b. Peningkatan Pemahaman Kepemimpinan**

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa mengenai konsep kepemimpinan. Pada tahap pre-test, rata-rata skor pemahaman kepemimpinan siswa berada pada angka 62,4 (kategori cukup). Setelah mengikuti kegiatan, skor rata-rata meningkat menjadi 84,7 (kategori baik).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami definisi kepemimpinan secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan praktik nyata. Sebagian besar siswa mulai memahami bahwa kepemimpinan adalah kemampuan yang dapat dikembangkan, bukan sekadar posisi formal.

Selain itu, hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mengambil peran sebagai pemimpin dalam diskusi kelompok. Mereka mulai menunjukkan inisiatif dalam mengatur jalannya diskusi dan memberikan arahan kepada anggota tim.

#### **c. Penguatan Keterampilan Komunikasi**

Dalam aspek komunikasi manajemen, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata skor

siswa berada pada angka 58,9, yang mengindikasikan bahwa kemampuan komunikasi profesional masih relatif rendah. Setelah kegiatan berlangsung, skor rata-rata meningkat menjadi 82,3.

Peningkatan ini tercermin dalam kemampuan siswa untuk:

- Menyampaikan ide secara lebih sistematis
- Menggunakan bahasa yang lebih formal dan profesional
- Berpartisipasi aktif dalam diskusi

Selain data kuantitatif, hasil observasi menunjukkan perubahan perilaku komunikasi siswa. Pada awal kegiatan, hanya sekitar 35% siswa yang aktif berbicara dalam diskusi. Setelah sesi praktik dan simulasi, tingkat partisipasi meningkat menjadi sekitar 78% siswa yang terlibat aktif.

Hal ini menunjukkan bahwa latihan komunikasi yang berbasis praktik efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa.

#### **d. Integrasi Digital dalam Pembelajaran**

Evaluasi terhadap aspek literasi dan komunikasi digital juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada *pre-test*, skor rata-rata siswa dalam penggunaan teknologi untuk komunikasi profesional berada pada angka 60,2. Setelah kegiatan, skor meningkat menjadi 85,1.

Siswa mulai memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk konsumsi informasi, tetapi juga sebagai alat untuk kolaborasi dan komunikasi dalam konteks

profesional. Dalam praktiknya, siswa mampu:

- Menggunakan *platform* digital untuk diskusi kelompok
- Menyusun presentasi secara kolaboratif
- Berbagi ide secara terstruktur melalui media digital

Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa mereka mendapatkan pengalaman baru dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan produktif, khususnya dalam konteks kerja tim.

#### e. Simulasi Dunia Kerja

Simulasi dunia kerja memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan keterampilan siswa. Dalam kegiatan ini, siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan studi kasus yang mengharuskan mereka untuk bekerja sama, mengambil keputusan, dan menyampaikan solusi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan problem solving siswa meningkat, yang terlihat dari skor rata-rata aspek analisis kasus yang naik dari 64,5 pada *pre-test* menjadi 83,6 pada *post-test*.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa:

- Lebih aktif dalam berdiskusi
- Mampu membagi peran dalam tim
- Lebih percaya diri dalam menyampaikan solusi

Simulasi ini membantu siswa memahami bahwa dunia kerja membutuhkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan kepemimpinan secara bersamaan.



#### f. Dampak terhadap Kesiapan Dunia Kerja dan Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan PKM ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan kerja siswa. Rata-rata skor keseluruhan kesiapan kerja meningkat dari 61,5 pada *pre-test* menjadi 83,9 pada *post-test*, yang menunjukkan peningkatan sebesar 36,4%.

Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa:

- 88% siswa merasa lebih percaya diri menghadapi dunia kerja
- 85% siswa memahami pentingnya kepemimpinan dan komunikasi
- 90% siswa merasa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan industri

Apabila hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dirangkum secara komprehensif, berikut adalah tabel yang menjelaskan hal tersebut:

Tabel 4.1: Perbandingan antara *pre-test* dengan *post-test*.

No.	Aspek yang ditelaah:	Pre-test (%)	Post-test (%)
1.	Pemahaman komprehensif akan kepemimpinan.	62,4	84,7
2.	Penguatan ketrampilan komunikasi.	58,9	82,3
3.	Integrasi digital dalam pembelajaran.	60,2	85,1
4.	Simulasi dunia kerja.	64,5	83,6
5.	Dampak terhadap kesiapan dunia kerja.	61,5	83,9

Dari perspektif teoritis, hasil ini menguatkan bahwa pendekatan *experiential learning* dan *digital collaborative learning* efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan secara signifikan (Kolb, 1984; Vygotsky, 1978).

Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran memberikan nilai tambah dalam meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia kerja modern. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa literasi digital merupakan salah satu

kompetensi kunci dalam menghadapi era Industri 5.0 (van Laar et al., 2020).

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Namun, untuk memastikan keberlanjutan dampak, diperlukan integrasi program serupa dalam kurikulum serta dukungan dari berbagai pihak, termasuk industri dan institusi pendidikan.

#### Tantangan Selama Kegiatan dan Usulan Perbaikan

Beberapa tantangan yang muncul selama pelaksanaan antara lain:

- Perbedaan tingkat keaktifan siswa: ada siswa yang tampil sangat dominan dalam kelompok, sementara yang lain cenderung pasif. Perlu strategi untuk memfasilitasi partisipasi setara.
- Keterbatasan waktu: kegiatan hanya berlangsung satu hari, sehingga tidak semua aspek kepemimpinan dapat diperdalam.
- Kebutuhan materi visual dan media pembelajaran tambahan agar siswa lebih mudah memahami konsep.

Meski demikian, tantangan ini memberikan masukan berharga bagi pelaksana untuk pengembangan program lanjutan yang lebih sistematis dan terjadwal dalam kurikulum sekolah.

#### 5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMK Gutama Jakarta ini menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kesiapan kerja siswa melalui penguatan kepemimpinan dan komunikasi manajemen berbasis digital. Berdasarkan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan yang konsisten pada seluruh aspek yang diukur, yaitu pemahaman kepemimpinan, keterampilan komunikasi manajemen, serta kesiapan kerja berbasis digital.

Secara deskriptif, kegiatan ini berhasil mengubah paradigma siswa terkait kepemimpinan, dari yang sebelumnya dipahami sebagai posisi formal menjadi keterampilan yang dapat dikembangkan oleh setiap individu. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengambil inisiatif, bekerja dalam tim, serta memotivasi rekan kerja. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif.

Dalam aspek komunikasi, siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam menyampaikan ide secara sistematis dan profesional. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif dalam diskusi serta kemampuan presentasi yang lebih terstruktur. Keterampilan komunikasi yang dikembangkan dalam kegiatan ini menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi dunia kerja yang menuntut interaksi yang efektif dan kolaboratif.

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi yang signifikan. Siswa

tidak hanya memahami penggunaan teknologi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana kolaborasi dan penyelesaian tugas secara produktif. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital yang dikombinasikan dengan keterampilan komunikasi dan kepemimpinan dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi lingkungan kerja berbasis teknologi.

Simulasi dunia kerja yang dilakukan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Melalui simulasi, siswa mampu mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang menyerupai kondisi kerja sebenarnya. Hal ini memperkuat kemampuan *problem solving*, kerja sama tim, serta pengambilan keputusan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan kerja siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, serta pemahaman terhadap tuntutan dunia kerja di era Industri 5.0. Hasil ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan kolaborasi digital merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21.

Namun demikian, untuk mencapai hasil yang lebih optimal dan berkelanjutan, diperlukan integrasi program serupa dalam kurikulum pendidikan vokasi. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan dunia industri perlu diperkuat agar pengembangan kompetensi siswa dapat selaras dengan kebutuhan pasar kerja. Dengan demikian, program PKM ini dapat menjadi model yang dapat direplikasi

untuk meningkatkan kualitas lulusan SMK secara lebih luas.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Tanri Abeng dan SMK Penerbangan Gutama Jakarta atas dukungan dan fasilitasi dalam kegiatan pelatihan kepemimpinan dan penulisan publikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basiroh, A. (2025). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme: Studi Kasus Implementasi pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 013 Long Kali. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 482–495.
- Bass, B. M., & Riggio, R. E. (2006). *Transformational Leadership* (2nd ed. (ed.)). Lawrence Erlbaum Associates.
- Dillenbourg, P. (1999). *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. Elsevier.
- Fitri, S., Mantasiah, & Juand. (2025). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Literasi Digital terhadap Kompetensi Menulis Esai Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 21(2), 343–360. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/index%7C>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Nahavandi, A. (2022). *The Art and Science of Leadership* (9th ed.). Pearson Education.
- Priyono, A., Mulya, M. F., Umam, A. H., Diandra, D., & ... (2024). Pelatihan Pengajaran Berbasis Digital Bagi Guru SMK Gutama Jakarta. *Journal of SERVITE*, 6(2), 122–130. <https://journal.lspr.ac.id/index.php/servite/article/view/855>
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2017). *Organizational Behavior*. Pearson Education.
- Robles, M. M. (2012). Executive Perceptions of the Top 10 Soft Skills Needed in Today's Workplace. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 453–465. <https://doi.org/10.1177/1080569912460400>
- Setyawan, I., Umam, A. H., & Khopipah, S. (2025). Penggunaan Pantun dalam Komunikasi Politik: Studi Kasus Kampanye & Debat Pilgub Jakarta 2024-2029. *Reformasi*, 14(2), 369–384. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/reformasi/article/view/6457>
- Umam, A. H., Mulyana, M. F., Delyuzir, R. D., Annisa, A., Putri, N. E., & Haikal, F. (2025). Menumbuhkan Pemimpin Muda Berkarakter melalui Latihan Kepemimpinan bagi Siswa SD Negeri Ulujami Kecamatan Pesanggrahan Jakarta Selatan. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 9(3), 503–511.
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2020). Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review.

*SAGE Open*, 10(1).  
<https://doi.org/10.1177/2158244019900176>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Windayani, Calam, A., & Hasibuan, A. M. (2025). Pengaruh Pendekatan Experiential Learning Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD PAB 33 Sidodadi Kab. Deli Serdang. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(02), 359–381.

