

## Peningkatan Kemampuan Literasi Digital pada Mahasiswa dalam Pengembangan Organisasi dan Kepemimpinan

Isabella<sup>1)</sup>\*, Suryati<sup>2)</sup> Sumi Amariena Hamim<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Ilmu Pemerintahan/Universitas Indo Global Mandiri

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga /Universitas PGRI

<sup>3)</sup>Program Studi Survei dan Pemetaan/Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jend. Sudirman No 629/Palembang 30113

\*Email [isabella@uigm.ac.id](mailto:isabella@uigm.ac.id)

Received : 26/06/23; Revised:03/08/23 ; Accepted: 17/08/23

### Abstrak

*Sebagaimana diketahui bahwa penggunaan internet saat ini telah merambah kesemua sektor kehidupan. Termasuk sektor Pendidikan, dalam hal ini mahasiswa sebagai objek dari kajian ini. Sejatinya mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna internet biasa saja yang identik dengan rutinitas mereka untuk membuat tugas, mencari referensi, dan berinteraksi dan berorganisasi guna menggali potensi yang mereka miliki seperti potensi kepemimpinan. Kementerian Komunikasi dan Informatika telah merancang program peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai pengenalan perangkat digital ini yang disebut dengan Program Literasi Digital. Secara praktis pengetahuan literasi digital dapat memberikan manfaat besar dalam kelangsungan memahami dan mendalami ruang lingkup organisasi dan kepemimpinan. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai penetrasi pengguna internet berdasarkan pekerjaan, dan pendidikan bahwa didominasi oleh pelajar dan mahasiswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM melalui kerjasama dengan organisasi kemahasiswaan Ilmu Pemerintahan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi mahasiswa di kota Palembang yang nantinya dapat mereka terapkan pada organisasi masing-masing. Beberapa hal yang menjadi catatan penting melalui kegiatan ini diantaranya adalah masih perlunya penambahan pengetahuan mahasiswa tentang literasi digital saat ini, serta pengetahuan kepemimpinan dan organisasi yang dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan keahlian dan bakat mahasiswa dalam memimpin. Namun perlu diantisipasi juga dampak negatif dari kemajuan teknologi digital ini. Hal inilah yang terdapat dalam literasi digital bahwa mahasiswa harus mengenal empat pilar literasi digital yaitu digital skill, digital culture, digital ethics dan digital safety.*

**Kata kunci :** literasi digital, mahasiswa, pengembangan organisasi

### Abstract

*As it is known that the use of the internet today has penetrated all sectors of life. Including the Education sector, in this case students as the object of this study. In fact, students are not just ordinary internet users who are synonymous with their routines for making assignments, looking for references, and interacting and organizing to explore their potential, such as leadership potential. The Ministry of Communication and Informatics has designed a program to increase public knowledge regarding the introduction of digital devices called the Digital Literacy Program. Practically digital literacy knowledge can provide great benefits in continuing to understand and deepen the scope of organization and leadership. The results of a survey conducted by the Association of Indonesian Internet Service Users (APJII) regarding the penetration of internet users by occupation and education show that it is dominated by students and students. Based on the results of the implementation of PKM through collaboration with Government Science student organizations, it is hoped that it can make a positive contribution to students in the city of Palembang which they can later apply to their respective organizations. Some important things to note through this activity include the need to increase student knowledge about current digital literacy, as well as leadership and organizational knowledge that can provide experience and knowledge in developing students' skills and talents in leading. However, it is also necessary to anticipate the negative impact of the advancement*

*of digital technology. This is what is contained in digital literacy that students must know the four pillars of digital literacy, namely digital skills, digital culture, digital ethics and digital safety.*

**Keywords :** *digital literacy, students, organizational development*

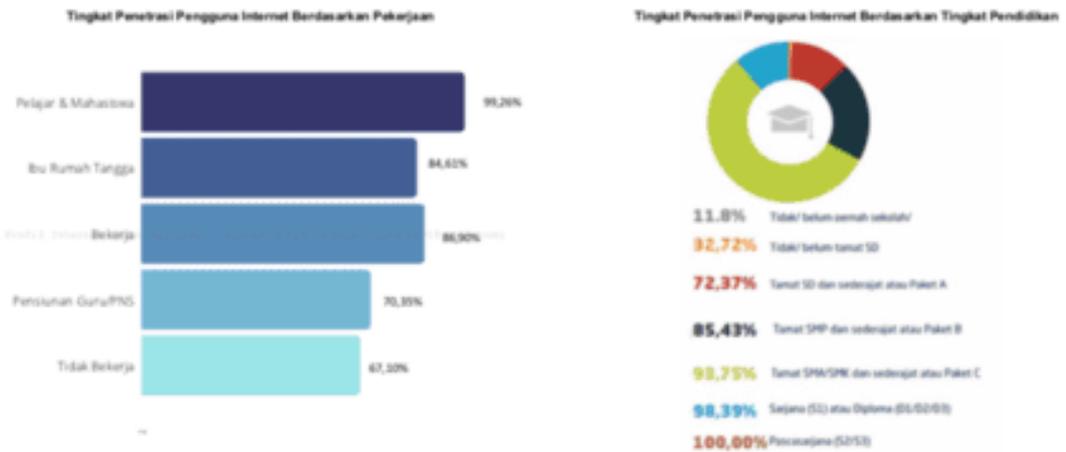
## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi semakin hari semakin tak terbendung lagi. Hal ini tentunya membutuhkan kemampuan yang seimbang dalam penggunaannya. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi ini juga tentu membutuhkan pengetahuan mendalam khususnya bagi mahasiswa di kota Palembang. Apalagi penggunaan teknologi komunikasi dan informasi ini berkaitan dengan penggunaan internet. Sebagaimana diketahui bahwa penggunaan internet saat ini telah merambah kesemua sektor kehidupan. Termasuk sektor Pendidikan, dalam hal ini mahasiswa sebagai objek dari kajian ini. Sejatinya mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna internet biasa saja yang identik dengan rutinitas mereka untuk membuat tugas, mencari referensi, dan berinteraksi dan berorganisasi guna menggali potensi yang mereka miliki seperti potensi kepemimpinan. Namun mahasiswa juga masih perlu dibekali dengan pengetahuan mendasar atau panduan dalam menggunakan media-media digital saat ini. Sebagaimana yang telah disurvei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia bahwa pengguna internet terbesar kedua adalah rentang usia antara 19-34 tahun dengan persentase 98,64%. Berdasarkan demografi jumlah pengguna internet terbesar adalah pelajar dan mahasiswa sebesar 99,26%. Sedangkan di Sumatera Selatan masyarakat yang telah terpenetrasi dengan internet sebesar 81,0% (APJI, 2022).

Dengan jumlah yang cukup besar ini mahasiswa perlu dibekali dengan Pengetahuan Literasi Digital. Kementerian Komunikasi dan Informatika telah merancang program peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai pengenalan perangkat digital ini yang disebut dengan Program Literasi Digital. Literasi digital sering dianggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Padahal sejatinya literasi digital merupakan sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan dalam menguasai teknologi terkini. Literasi digital juga lebih menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Monggilo, 2021).

Kegiatan literasi digital merupakan agenda nasional pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Adapun dasar hukum kegiatan literasi digital adalah: 1) Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28 F ; 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya pasal 4, khususnya point (a), (d), dan (e) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; 3) Peraturan Presiden Nomor 54 tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika; 4) Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea 4 "Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa"; 5) Arahan Presiden Republik Indonesia dalam Musrembangnas 2019 terkait pembangunan infrastruktur yang merata, reformasi struktural untuk peningkatan daya saing, dan pembangunan sumber daya manusia; 6) ASEAN ICT *Masterplan 2020, Strategic Thrust* ke 5 tentang *Human Capital Development*; 7) Pidato Presiden Republik Indonesia bulan Agustus 2020 mengenai percepatan transformasi digital; 8) Visi Misi Presiden Republik Indonesia: *Indonesia Toward Digital Nation 2035*, dengan menciptakan dan mengembangkan digital talent skill masyarakat Indonesia; 9) Peta Jalan Literasi Digital 2021-2024 (Kominformasi, 2021).

Oleh karena itu, untuk mengimbangi percepatan transformasi digital tersebut di atas, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika menyelenggarakan program Literasi Digital untuk semua lapisan masyarakat, tak terkecuali bagi mahasiswa. Sebagaimana diketahui literasi digital tidak terlepas dari penggunaan internet. Hal ini juga di dasarkan pada hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai penetrasi pengguna internet berdasarkan pekerjaan, dan pendidikan bahwa didominasi oleh pelajar dan mahasiswa. Hal ini dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



**Gambar 1.** Tingkat Penetrasi Pengguna Internet berdasarkan Pekerjaan dan Pendidikan  
 Sumber: Profil Internet Indonesia 2022

Literasi digital yang telah di rancang oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, yang tertuang dalam Petunjuk Teknis Literasi digital, yang terdiri dari *digital skill, digital culture, digital ethics dan digital safety*. Empat area kompetensi literasi digital diikuti dengan ragam indikator ini dirumuskan dalam peta jalan seperti terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Penjelasan Area dan Indikator Kompetensi Literasi Digital

<i>Digital Skills</i> (Cakap Bermedia Digital)	<i>Digital Culture</i> (Budaya Bermedia Digital)	<i>Digital Ethics</i> (Etis Bermedia Digital)	<i>Digital Safety</i> (Aman Bermedia Digital)
Pengetahuan Dasar Mengenai Lanskap Digital – Internet dan Dunia Maya	Pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara	Etika Berinternet ( <i>Netiquette</i> )	Pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras
Pengetahuan Dasar mengenai Mesin Pencarian Informasi, cara penggunaan dan pemilahan data	Digitalisasi Kebudayaan melalui pemanfaatan TIK	Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya.	Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di <i>platform</i> digital

Sumber: Kominfo RI & Siberkreasi, 2020

Jika dilihat dari tabel di atas, literasi digital menjadi sesuatu yang wajib disampaikan dan disosialisasikan, mengingat urgensi dari materi-materi ini akan menjadi bekal bagi mahasiswa dalam menggunakan media digital. Terlebih lagi usia mahasiswa merupakan usia dimana mereka mengasah

kemampuan organisasi dan kepemimpinan yang dimilikinya untuk mengembangkan potensi masing-masing melalui kegiatan-kegiatan kampus. Pengembangan diri mahasiswa sebagai insan akademis, calon-calon intelektual di masa yang akan datang, dengan pelatihan keterampilan organisasi, manajemen, dan kepemimpinan. Pengembangan maupun pembinaan kader-kader bangsa yang berpotensi dalam melanjutkan pembangunan nasional secara berkesinambungan, mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilandasi oleh nilai-nilai moral, etika, norma agama, akademis, dan wawasan kebangsaan (Azidin et al., 2022).

Organisasi sebagai wadah mahasiswa dalam beraktivitas sesuai dengan bidangnya masing-masing diharapkan dapat menjadi jembatan menuju kesuksesan dimasa yang akan datang, terlebih lagi jika mahasiswa tersebut menjadi pemimpin di masa depan. Kepemimpinan merupakan suatu kemampuan yang melekat pada diri seorang yang memimpin serta tergantung dari macam-macam faktor baik faktor intern maupun faktor ekstern. Menurut Winsrdi (2000) dalam Dewi (2014) kepemimpinan merupakan salah satu faktor yang membentuk dan membantu orang lain untuk bekerja dan antusias mencapai tujuan yang direncanakan dalam kaitannya dengan keberhasilan organisasi (Khodijah & Putra, 2020).

Selanjutnya kajian lainnya mengenai kepemimpinan, seperti yang dijelaskan Juhana dan Ambarsari, 2012 dalam Sarah, 2022, Kepemimpinan visioner adalah kepemimpinan yang memiliki visi secara realistis, dan dapat meyakinkan serta menuntun organisasi mencapai suatu cita-cita masa depan yang lebih baik dari kondisinya pada masa kini. Gaya kepemimpinan visioner selalu konsisten dan fokus terhadap pencapaian visi, yang dalam prakteknya tidak kaku terhadap kendala anggaran seperti yang terjadi pada model kepemimpinan karismatik dan strategik. Karakteristik utama seorang pemimpin visioner yaitu, (a) integritas (*integrity*), mampu bertindak secara konsisten dan utuh baik dalam perkataan maupun perbuatan sesuai dengan nilai-nilai dan kode etik. (b) kompeten (*competency*), memiliki kemampuan dalam membangun jaringan kerjasama, (c) konsisten (*consistency*) taat asas teguh pendirian, (d) loyal (*loyalty*) setia dan memberi dukungan terhadap tercapainya visi dan misi, (e) terbuka (*openess*), dinamis responsif terhadap perkembangan jaman dan perubahan yang terjadi (Nika et al., 2022).

Secara praktis pengetahuan literasi digital dapat memberikan manfaat besar dalam kelangsungan memahami dan mendalami ruang lingkup organisasi dan kepemimpinan. Misalnya mahasiswa perlu melihat perbandingan dan pengetahuan tentang organisasi dan kepemimpinan dari kampus-kampus lain baik di dalam maupun luar negeri. Selanjutnya mahasiswa perlu memperluas jaringan Kerjasama organisasi dan kepemimpinan agar dapat berinteraksi dan bertukar pengalaman ataupun *sharing* pengalaman masing-masing. Saat ini hal-hal tersebut di atas dapat dilakukan dengan menggunakan media digital, seperti *browsing*, *chatting*, *zoom meeting* dan berbagai kegiatan lainnya dengan fitur-fitur yang telah tersedia di internet (Wujarso et al., 2023). Kesemuanya ini yang merupakan bagian dari tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh tim PKM ini.

Pada akhirnya target luaran dari kegiatan literasi digital pada mahasiswa di Kota Palembang khususnya dalam hal pengetahuan organisasi dan kemahasiswaan, yang terdiri dari: 1) Meningkatkan pengetahuan tentang literasi digital dalam rangka mengasah kemampuan organisasi dan kepemimpinan; 2) Melaksanakan kegiatan melalui workshop agar mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam webinar. Hal lainnya yang menjadi target luaran PKM ini adalah terpublikasinya kegiatan ini baik secara ilmiah maupun secara luas kepada masyarakat khususnya kalangan mahasiswa.

## 2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini untuk memberikan Peningkatan Kemampuan Literasi Digital pada Mahasiswa dalam Pengembangan Organisasi dan Kepemimpinan dilakukan beberapa tahap pelaksanaan seperti pada gambar di bawah ini:



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan PKM

Adapun tahapan yang telah dilakukan dalam pelaksanaan PKM ini dimulai dengan observasi ke beberapa orang mahasiswa untuk mengidentifikasi kebutuhan akan kegiatan peningkatan kemampuan literasi digital pada mahasiswa dalam pengembangan organisasi dan kepemimpinan. Setelah dilakukan observasi, selanjutnya tim PKM melakukan koordinasi dengan mitra PKM yang akan menjadi tempat penyelenggaraan literasi digital pada mahasiswa dalam pengembangan organisasi dan kepemimpinan ini. Koordinasi ini terkait teknis pelaksanaan PKM, kebutuhan perlengkapan PKM, format kegiatan, tahapan kegiatan, kelompok sasaran, dan hasil yang diharapkan (Dirjen, 2023).

Setelah tahap pendahuluan, tim PKM mulai menganalisis kebutuhan mitra dan mencari solusi serta menyesuaikan dengan permasalahan yang ada, sehingga PKM ini nantinya memberikan manfaat yang besar pada mahasiswa sebagai objek kegiatan ini. Selanjutnya mulai ditetapkan waktu pelaksanaan PKM dengan format workshop di Universitas IGM Palembang dengan mengundang mahasiswa dari berbagai kampus di Kota Palembang sebanyak kurang lebih 50 orang.

Kegiatan Peningkatan Kemampuan Literasi Digital pada Mahasiswa dalam Pengembangan Organisasi dan Kepemimpinan ini dirancang selama 1 hari dengan materi-materi yang berkaitan dengan program PKM ini. Adapun materi yang disampaikan : 1) Literasi Digital pada Mahasiswa dan 2) Karakter Kepemimpinan dan Organisasi pada Mahasiswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui observasi dan koordinasi dengan mitra, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berupa Workshop yang berkaitan dengan Peningkatan Kemampuan Literasi Digital pada Mahasiswa dalam Pengembangan Organisasi dan Kepemimpinan. Kegiatan diawali dengan kedatangan peserta di ruang teater lantai 5 gedung B Universitas IGM dengan melalui registrasi peserta. Setelah peserta registrasi, acara pembukaan, acara selanjutnya menyanyikan lagu Kebangsaan Indonesia Raya, kemudian diisi dengan sambutan dari perwakilan Universitas IGM, dalam hal ini diwakili oleh Ketua Program Studi Ilmu Pemerintahan Bapak Qur'anul Karim, S.IP, M.IP dan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber. Adapun susunan acara kegiatan PKM ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Susunan Acara Kegiatan PKM

No	Waktu	Materi
1	08.30 – 08.40	Registrasi Peserta
	08.40 -09.00	Pembukaan & Sambutan Perwakilan Universitas IGM
2	09.00 – 10.00	Materi 1 : Karakter Kepemimpinan dan Organisasi pada Mahasiswa (Isabella, S.IP., M.Si)
4	10.00 – 11.00	Materi 1 : Pengenalan Literasi Digital (Suryati, SH, M.Hum)
	11.00 – 12.00	Diskusi tanya jawab
	<b>12.00 - 13.00</b>	<b>ISHOMA</b>
3	13.00 – 15.00	Workshop & praktek penggunaan media digital untuk kegiatan organisasi
4	15.00 – 15.30	Diskusi & sharing session
5	15.30	Penutup

Materi yang disampaikan berupa tayangan *power point* dengan pembahasan konsep dasar Organisasi dan Kepemimpinan dalam ruang lingkup mahasiswa. Materi ini diajarkan dapat memberikan pembekalan awal sebagai pembuka wawasan mahasiswa tentang hakikat berorganisasi, manfaat serta tujuan yang ingin dicapai dalam berorganisasi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh W.J.S. Poerwadarminta (dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia) organisasi yaitu susunan dan aturan dari berbagai bagian (orang dsb) sehingga merupakan kesatuan yang teratur. Selanjutnya menurut James D. Mooney, organisasi adalah bentuk setiap perserikatan manusia untuk mencapai tujuan bersama. Chester I. Bernard, organisasi merupakan suatu sistem aktivitas kerja sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (Julianto & Agnanditiya Carnarez, 2021).

Materi lainnya yang disampaikan adalah tentang kepemimpinan mahasiswa. Kepemimpinan secara teoritik bergerak secara kontinue dari teori sifat, teori perilaku, sampai pada teori kontingensi (Benty et al., 2020). Setiap organisasi memiliki corak kepemimpinan masing-masing dengan berbagai keunikan sifat kepemimpinan yang dimiliki oleh organisasi tersebut. Seorang pemimpin tentu memiliki gaya kepemimpinan masing-masing yang dipengaruhi berbagai faktor, seperti sifat organisasi, kepribadian pemimpin itu sendiri, dan juga sifat bawahan yang ia pimpin. Kepemimpinan yang efektif menurut teori kepemimpinan kontingensi adalah pemimpin yang mampu memahami karakteristik bawahan dan situasi yang berkembang (Benty et al., 2020).

Melalui materi-materi yang berkaitan organisasi dan kepemimpinan mahasiswa ini, diharapkan peserta yang mengikuti kegiatan PKM ini dapat lebih memahami peran mereka dalam organisasi dan menerapkan teori kepemimpinan yang sudah mereka pelajari selama kegiatan berlangsung.

Selain itu kegiatan ini diisi dengan diskusi dan *sharing session* mengenai pengalaman organisasi mahasiswa. Karena pengalaman organisasi mahasiswa akan memberikan dampak baik terhadap mahasiswa dikemudian hari ketika sudah berada pada tahap meniti karier nantinya, terlebih lagi di era 4.0 dibutuhkan *soft skill* lainnya dari mahasiswa (Damiya et al., 2022). Selanjutnya dari *sharing session* ini dilakukan praktek singkat bagaimana menjadi seorang pemimpin dalam organisasi kemahasiswaan agar materi dan ilmu yang diberikan selama kegiatan berlangsung betul-betul terserap oleh peserta. Berikut dokumentasi kegiatan PKM dengan mahasiswa:



**Gambar 2.** Suasana Pelaksanaan PKM pada saat Penyampaian Materi dan Diskusi

Materi lainnya yang tak kalah penting disampaikan adalah mengenai literasi digital. Literasi digital adalah tindakan individu dalam menggunakan teknologi dan fasilitas digital untuk berkomunikasi serta mendapatkan pengetahuan baru dari sumber digital big data pada jaringan internet dengan cara mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital (Nika et al., 2022).

Kondisi kemajuan teknologi saat ini harus diimbangi dengan pengetahuan yang memadai agar mahasiswa tidak ketinggalan informasi, dengan demikian mahasiswa dapat mengikuti dan menerapkan kemajuan teknologi terkini dalam berorganisasi. Terlebih lagi menghadapi era digitalisasi saat ini. Berbagai aplikasi yang ada saat ini menuntut semua orang untuk melek teknologi digital. Karena digitalisasi telah merambah kesemua sektor kehidupan manusia. Tidak hanya dibidang pendidikan tetapi juga sektor ekonomi, ketenaga kerjaan yang nantinya akan ditemui oleh mahasiswa setelah mereka menempuh pendidikan di universitas (Adikara et al., 2021).

Melalui diskusi, tanya jawab dan *sharing session* ini, diperoleh berbagai informasi, seperti kendala-kendala mahasiswa dalam berorganisasi, hal-hal yang sudah mereka terapkan selama mengikuti organisasi kemahasiswaan, kondisi terkini dikalangan mahasiswa yang menuntut organisasi kemahasiswaan wajib mengikuti perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini agar tidak ketinggalan informasi (Azidin et al., 2022). Oleh karena itu dapat dirumuskan langkah-langkah strategis yang dapat memberikan solusi dari permasalahan yang telah diungkapkan oleh mahasiswa, untuk menjadi acuan dalam melaksanakan aktivitas organisasi dilingkungan kampus mereka masing-masing.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM melalui kerjasama dengan organisasi kemahasiswaan Ilmu Pemerintahan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi mahasiswa di kota Palembang yang nantinya dapat mereka terapkan pada organisasi masing-masing. Beberapa hal yang menjadi catatan penting melalui kegiatan ini diantaranya adalah masih perlunya penambahan pengetahuan mahasiswa tentang literasi digital saat ini, serta pengetahuan kepemimpinan dan organisasi yang dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan keahlian dan bakat mahasiswa

dalam memimpin. Hal ini nantinya dapat menjadi bekal mereka setelah menyelesaikan studi dan kembali kepada kehidupan masyarakat yang sesungguhnya dan akan menempuh karier masing-masing di dunia kerja. Seperti yang diungkapkan oleh mahasiswa-mahasiswa yang telah menyampaikan pendapat dan pertanyaan pada kegiatan ini, kemajuan teknologi digital sejatinya dapat mempermudah dalam berorganisasi dan menerapkan kepemimpinan di era global ini. Sarjana di era global ini tidak hanya diwajibkan memiliki pengetahuan teknis namun dilengkapi dengan *soft skill* yang relevan untuk tujuan agar kemampuan dalam berkomunikasi dapat efektif untuk diterapkan di dunia pekerjaan. Seorang sarjana ideal diharapkan memiliki keragaman keterampilan yang seimbang dengan teknis kompetensi dan kompetensi non teknis (Rusdianti, 2018). Namun perlu diantisipasi juga dampak negatif dari kemajuan teknologi digital ini. Hal inilah yang terdapat dalam literasi digital bahwa mahasiswa harus mengenal empat pilar literasi digital yaitu *digital skill*, *digital culture*, *digital ethics* dan *digital safety* (Kominfo et al., 2020). Hal ini lah yang menjadi landasan dalam menggunakan media digital saat ini agar terhindar dari pengaruh negatif media digital. Dengan demikian aktivitas organisasi mahasiswa dapat mengikuti perkembangan kemajuan teknologi terkini (Jiwana Adikara et al., 2021).

## DAFTAR PUSTAKA

- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). *Aman bermedia digital* (Gilang Jiwana Adikara & Novi Kurnia (ed.)). Dirjen Aplikasi Informatika. APJI. (2022). Hasil Survey Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od, June*. apji.or.id
- Azidin, Y., Rahmah, A., Zuraida, D., & Maulana, R. (2022). Pelatihan Kepemimpinan dan Manajemen Organisasi dalam Kegiatan Organisasi Kemahasiswaan. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 82–87. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma/article/view/79>
- Benty, D. D. N., Gunawan, I., Kusumaningrum, D. E., Sumarsono, R. B., Sari, D. N., Pratiwi, F. D., Ningsih, S. O., & Hui, L. K. (2020). Validitas Dan Reliabelitas Angket Gaya Kepemimpinan Mahasiswa. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(3), 262–271. <https://doi.org/10.17977/um027v3i32020p262>
- Damiya, D., Nugroho, J., & Estiana, R. (2022). Pengaruh Pengalaman Organisasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Kualitas Soft Skill Mahasiswa Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. *The 1st LP3I National Conference of Vocational Business and Technology*, 1(November), 109–120. <https://prosiding.lp3ijkt.ac.id/index.php/licovbitech/article/view/13>
- Dirjen, D. (2023). *Panduan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat tahun 2023 kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi*.
- Jiwana Adikara, G., Muhfizaturrahmah, M., & Setia Wardani, Me. (2021). *Remaja Cakap Digital Panduan menjadi generasi Z yang lihai bermedia digital*.
- Julianto, B., & Agnanditiya Carnarez, T. Y. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Organisasi Professional: Kepemimpinan, Komunikasi Efektif, Kinerja, Dan Efektivitas Organisasi (Suatu Kajian Studi Literature Review Ilmu Manajemen Terapan). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(5), 676–691. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i5.592>
- Khodijah, R., & Putra, P. (2020). Pelatihan Manajemen Kepemimpinan (Leadership) Dalam Berorganisasi. *Devosi*, 1(1), 5–10. <https://doi.org/10.33558/devosi.v1i1.2487>
- Kominfo. (2021). *Juknis Implementasi Literasi Gigital*.
- Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Short Report Roadmap Literasi Digital 2021- 2024*. <https://literasidigital.id/books/short-report-roadmap-literasi-digital-2021-2024/>
- Monggilo, Z. M. Z. (2021). *Cakap Bermedia Digital* (N. K. Zainuddin Muda Z. Monggilo (ed.)). Dirjen Aplikasi Informatika. <http://literasidigital.id/books/modul-cakap-bermedia-digital/>
- Nika, S., Hidayat, N., & Laihad, G. H. (2022). Peningkatan Literasi Digital Melalui Penguatan Efikasi Diri dan Kepemimpinan Visioner. *Jurnal Manajemen ...*, 10(02), 72–76. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JMP/article/view/6102%0Ahttps://journal.unpak.ac.id/index.php/JMP/article/download/6102/3356>
- Rusdianti, F. (2018). Pengalaman Berorganisasi Dalam Membentuk Soft Skill Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 28(1), 58–65.

Wujarso, R., Seno Pitoyo, B., Prakoso, R., Studi Manajemen, P., Tinggi Ilmu Ekonomi Jayakarta, S., Bhayangkara Jakarta Raya, U., & Pancasila, U. (2023). Peran Kepemimpinan Digital Dalam Era Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i1.720>