

Peningkatan Kapasitas Kepemimpinan Dan Minat Berwirausaha Mahasiswa Di Era Digital

Ahmad Bairizki^{1*}

¹Prodi Keuangan & Perbankan, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi AMM, Mataram, Indonesia

Email : ^{1*}ahmadbairizki@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak – Pengembangan kapasitas kepemimpinan dan minat berwirausaha mahasiswa merupakan aspek penting dalam menciptakan generasi muda yang siap menghadapi tantangan di era digital. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan arahan dan strategi dalam upaya peningkatan kapasitas kepemimpinan dan minat berwirausaha mahasiswa melalui berbagai program dan kegiatan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan mengadakan kegiatan seminar selama dua hari dengan peserta mahasiswa Universitas Pendidikan Mandalika dan masyarakat umum, dan pelaku UMKM di Kota Mataram. Dalam rangkaian seminar dan diskusi, menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dan pelatihan kewirausahaan dapat meningkatkan minat dan kemampuan mahasiswa dalam berwirausaha. Selain itu, pengembangan kapasitas kepemimpinan melalui program mentoring, workshop, dan seminar yang berbasis digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kepemimpinan mahasiswa. Dalam studi ini disimpulkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pengembangan kapasitas kepemimpinan dan kewirausahaan merupakan langkah strategis yang dapat memberikan dampak positif signifikan bagi mahasiswa. Rekomendasi yang diusulkan antara lain peningkatan kolaborasi antara universitas dan industri, serta pengembangan platform digital bagi perguruan tinggi yang mendukung pembelajaran dan pelatihan kewirausahaan secara lebih interaktif dan praktis. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa dapat menjadi pemimpin yang inovatif dan berdaya saing tinggi di era digital ini.

Kata Kunci: Kepemimpinan, Minat Berwirausaha, Pemanfaatan Aplikasi Teknologi Digital, Kerjasama Universitas dan Industri

Abstract – The development of leadership capacity and entrepreneurial interest among students is a crucial aspect of creating a young generation ready to face the challenges of the digital era. This service aims to provide guidance and strategies in efforts to enhance students' leadership capacity and entrepreneurial interest through various programs and activities relevant to contemporary needs. The method used in this service involved conducting a two-day seminar with participants from Universitas Pendidikan Mandalika students, the general public, and SMEs actors in Mataram City. The series of seminars and discussions indicated that the application of digital technology in entrepreneurship education and training can increase students' interest and ability in entrepreneurship. Additionally, the development of leadership capacity through mentoring programs, workshops, and digitally-based seminars has also proven effective in enhancing students' leadership skills. This study concludes that integrating digital technology in the development of leadership capacity and entrepreneurship is a strategic step that can provide significant positive impacts for students. Proposed recommendations include increasing collaboration between universities and industries, as well as developing digital platforms for higher education institutions that support more interactive and practical entrepreneurship education and training. Thus, it is expected that students can become innovative and highly competitive leaders in this digital era.

Keywords: Leadership, Entrepreneurial Interest, Utilization of Digital Technology Applications, University and Industry Collaboration

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, transformasi teknologi telah merubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan ekonomi. Kemampuan untuk mengelola perubahan dan teknologi menjadi krusial, terutama bagi generasi muda yang akan menjadi pemimpin masa depan. Mahasiswa saat ini, sebagai bagian dari generasi Z, dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi sekaligus mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kewirausahaan.

Permasalahan ini menjadi sangat serius dan perlu diperhatikan oleh lembaga pendidikan. Generasi Z tumbuh dalam lingkungan yang sangat terpengaruh oleh teknologi digital, yang dapat

mengakibatkan kurangnya interaksi sosial langsung dan pengembangan keterampilan kepemimpinan. Selain itu, meskipun teknologi membuka banyak peluang baru, minat untuk mengambil risiko dan berwirausaha masih rendah di kalangan mereka.

Menurut Northouse (2021), kepemimpinan adalah proses mempengaruhi orang lain untuk memahami dan menyetujui tentang apa yang perlu dilakukan dan bagaimana melakukannya, serta proses memfasilitasi upaya individu dan kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Namun, generasi Z sering kali kurang terpapar pada situasi yang menantang kemampuan kepemimpinan mereka secara langsung. Pendidikan formal yang lebih berfokus pada pencapaian akademik sering kali mengabaikan pengembangan keterampilan kepemimpinan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata.

Di sisi lain, minat berwirausaha juga masih rendah di kalangan mahasiswa Generasi Z. Inovasi dan kemampuan untuk melihat peluang bisnis adalah kunci utama dalam kewirausahaan. Namun, sistem pendidikan yang ada saat ini cenderung kurang memberikan dorongan dan dukungan bagi mahasiswa untuk berwirausaha. Pendidikan yang terlalu terstruktur dan minimnya kurikulum yang mengajarkan keterampilan praktis kewirausahaan membuat mahasiswa kurang terinspirasi untuk memulai usaha sendiri.

Untuk mengatasi permasalahan ini, lembaga pendidikan perlu menciptakan sistem pendidikan yang lebih relevan dan adaptif dengan kebutuhan zaman. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menerapkan metode pembelajaran experiential. Pembelajaran experiential memungkinkan mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat mengasah keterampilan kepemimpinan dan kewirausahaan secara praktis. Program-program seperti mentoring, workshop, dan seminar yang berbasis pada situasi nyata dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan dan minat berwirausaha mereka.

Selain itu, pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam berwirausaha. Teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk simulasi bisnis, pengelolaan proyek, dan pembelajaran kolaboratif. Melalui platform digital, mahasiswa dapat belajar dari pengusaha sukses, berpartisipasi dalam proyek kolaboratif, dan mendapatkan umpan balik langsung.

Dalam konteks kepemimpinan, teori kepemimpinan adaptif oleh Heifetz dan Linsky (2009) menyatakan bahwa pemimpin harus mampu menghadapi tantangan yang kompleks dan berubah dengan cepat. Pendidikan kepemimpinan yang efektif harus mencakup latihan praktis dalam mengelola perubahan dan teknologi, yang akan membekali mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk memimpin di era digital.

Dengan demikian, untuk menghadapi permasalahan kurangnya jiwa kepemimpinan dan minat berwirausaha pada mahasiswa Generasi Z, lembaga pendidikan harus berinovasi dalam menciptakan sistem pendidikan yang relevan dan komprehensif. Integrasi pembelajaran experiential, penggunaan teknologi digital, dan program pengembangan kepemimpinan serta kewirausahaan yang praktis adalah langkah strategis yang dapat memberikan dampak positif signifikan bagi mahasiswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan mahasiswa dapat menjadi pemimpin yang inovatif dan berdaya saing tinggi di era digital ini.

Menyadari pentingnya hal ini, maka diadakan seminar pelatihan kepemimpinan dan wirausaha pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Mandalika (Undikma) bekerja sama dengan masyarakat umum dan pelaku UMKM di Kota Mataram menyelenggarakan seminar selama dua hari.

Adapun solusi yang diimplementasikan melalui seminar ini melibatkan berbagai pendekatan. Narasumber utama, Ahmad Bairizki, seorang dosen dan praktisi bisnis, memberikan wawasan mendalam mengenai manajemen dan strategi bisnis di era digital. Hari pertama difokuskan pada pengembangan kapasitas kepemimpinan yang adaptif melalui diskusi interaktif dan studi kasus. Hari kedua akan menekankan pentingnya mindset kewirausahaan dengan memberikan pelatihan praktis mengenai berpikir kreatif dan inovatif, serta strategi untuk memulai dan mengembangkan bisnis.

Seminar dilakukan dengan gaya interaktif, yaitu menggabungkan berbagai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan soft skill dan hard skill. Dengan menyediakan platform untuk praktik langsung, kolaborasi, dan umpan balik langsung, harapannya seminar interaktif dapat membantu peserta dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan sesuai tujuan tema seminar ini

Peningkatan Soft Skill

a. **Komunikasi Efektif:**

Interaksi langsung dalam seminar memungkinkan peserta untuk berlatih keterampilan komunikasi, seperti berbicara di depan umum, mendengarkan aktif, dan berdiskusi. Ini membantu meningkatkan kemampuan berbicara dan menyampaikan ide dengan jelas.

b. **Kerjasama Tim:**

Aktivitas kelompok dan diskusi dalam seminar mendorong peserta untuk bekerja sama, berbagi ide, dan mencapai tujuan bersama. Ini meningkatkan keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

c. **Pemecahan Masalah:**

Seminar interaktif sering kali melibatkan studi kasus atau situasi simulasi yang menantang peserta untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Ini memperkuat kemampuan analitis dan pengambilan keputusan.

d. **Negosiasi dan Pengaruh:**

Diskusi dan debat dalam seminar membantu peserta mengasah keterampilan negosiasi dan mempengaruhi orang lain, yang penting dalam kepemimpinan dan manajemen.

Peningkatan Hard Skill

a. **Aplikasi Praktis:**

Seminar yang melibatkan latihan praktis dan simulasi memungkinkan peserta untuk langsung mengaplikasikan teori yang dipelajari. Ini memperkuat pemahaman dan kemampuan teknis.

b. **Penguasaan Teknologi:**

Dalam era digital, seminar interaktif sering kali menggunakan teknologi terbaru seperti alat kolaborasi online, software presentasi, dan aplikasi khusus. Penggunaan teknologi ini membantu peserta mengembangkan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri.

c. **Pembelajaran Terstruktur:**

Seminar biasanya memiliki kurikulum terstruktur yang mencakup berbagai topik penting, memungkinkan peserta untuk mempelajari konsep-konsep kunci dan menguasai keterampilan baru secara sistematis.

Manfaat Seminar Interaktif

a. **Engagement Tinggi:**

Interaktivitas dalam seminar membuat peserta lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Diskusi, tanya jawab, dan aktivitas langsung menjaga perhatian peserta dan membuat pembelajaran lebih menarik.

b. **Feedback Langsung:**

Peserta menerima umpan balik langsung dari instruktur dan sesama peserta, yang memungkinkan mereka untuk segera memperbaiki kesalahan dan menguatkan pemahaman.

c. **Networking:**

Seminar interaktif menyediakan platform bagi peserta untuk berjejaring dengan profesional lain, memperluas jaringan kontak, dan membuka peluang kolaborasi di masa depan.

Hari pertama seminar, dengan topik "Leadership Dalam Era Digital: Mengelola Perubahan dan Teknologi," bertujuan untuk membekali peserta dengan pemahaman mengenai kepemimpinan efektif dalam konteks perubahan teknologi yang cepat. Kepemimpinan yang adaptif dan visioner diperlukan untuk menghadapi dinamika era digital. Teori kepemimpinan transformasional yang diperkenalkan oleh Bass dan Avolio menekankan pada kemampuan seorang pemimpin untuk menginspirasi dan memotivasi pengikutnya menuju perubahan yang positif (Northouse, 2021). Selain itu, teori kepemimpinan adaptif oleh Heifetz dan Linsky menyatakan bahwa pemimpin harus mampu menghadapi tantangan yang kompleks dan berubah dengan cepat (Heifetz, Grashow, & Linsky, 2009). Kepemimpinan adaptif diperlukan untuk mengelola perubahan yang terjadi akibat perkembangan teknologi.

Hari kedua seminar, dengan topik "Membangun Mindset Kewirausahaan Generasi Z dan Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif," dirancang untuk menumbuhkan minat berwirausaha di kalangan mahasiswa dan peserta lainnya. Membangun mindset kewirausahaan dan mengasah kemampuan berpikir kreatif dan inovatif adalah kunci untuk menciptakan pengusaha muda yang sukses dan berdaya saing tinggi. Di era digital, kewirausahaan inovatif menjadi sangat penting karena teknologi membuka peluang baru untuk bisnis. Carol S. Dweck dalam teorinya tentang "growth mindset" menekankan pentingnya pola pikir yang terbuka terhadap tantangan dan pembelajaran terus-menerus (Dweck, 2018). Mindset ini sangat relevan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam kewirausahaan.

Seminar dan workshop yang praktis ini diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta untuk belajar dan berinovasi.

2. METODE PELAKSANAAN

Judul Pengabdian: "Peningkatan Kapasitas Kepemimpinan dan Minat Berwirausaha Mahasiswa di Era Digital"

Tujuan Kegiatan:

1. Meningkatkan kemampuan kepemimpinan mahasiswa di era digital.
2. Menumbuhkan minat dan keterampilan berwirausaha di kalangan mahasiswa.
3. Mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja dan kewirausahaan di era digital.

Pelaksanaan Seminar:

Hari Pertama: Leadership Dalam Era Digital: Mengelola Perubahan dan Teknologi

1. Registrasi Peserta:

- Waktu: 08.00 – 09.00
- Peserta: Mahasiswa Universitas Pendidikan Mandalika (Undikma), masyarakat umum, dan pelaku UMKM di Kota Mataram.
- Lokasi: R3.10 Universitas Pendidikan Mandalika.

2. Pembukaan:

- Waktu: 09.00 – 09.30
- Sambutan dari Kaprodi Manajemen Universitas Pendidikan Mandalika dan Ketua Panitia.
- Penjelasan singkat mengenai tujuan dan agenda seminar.

3. Sesi 1: Pengantar Kepemimpinan di Era Digital

- Waktu: 09.30 – 10.30

- Narasumber: Ahmad Bairizki
 - Materi: Konsep dasar kepemimpinan di era digital, pentingnya kepemimpinan yang adaptif dan visioner.
4. **Sesi 2: Mengelola Perubahan dan Teknologi**
 - Waktu: 10.30 – 12.00
 - Narasumber: Ahmad Bairizki
 - Materi: Strategi dan keterampilan untuk mengelola perubahan, penerapan teknologi dalam kepemimpinan.
 5. **Istirahat dan Makan Siang:**
 - Waktu: 12.00 – 13.00
 6. **Sesi 3: Studi Kasus dan Diskusi Kelompok**
 - Waktu: 13.00 – 14.30
 - Kegiatan: Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, diberikan studi kasus untuk dibahas, dan mempresentasikan solusi mereka.
 7. **Sesi 4: Latihan Kepemimpinan Adaptif**
 - Waktu: 14.30 – 16.00
 - Kegiatan: Latihan praktis dan simulasi untuk mengasah keterampilan kepemimpinan adaptif.
 8. **Penutupan Hari Pertama:**
 - Waktu: 16.00 – 16.30
 - Rangkuman kegiatan hari pertama dan informasi mengenai agenda hari kedua.

Hari Kedua: Membangun Mindset Kewirausahaan Generasi Z dan Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif

1. **Registrasi Peserta:**
 - Waktu: 08.00 – 09.00
 - Peserta: Mahasiswa Universitas Pendidikan Mandalika (Undikma), masyarakat umum, dan pelaku UMKM di Kota Mataram.
 - Lokasi: R2.9 Universitas Pendidikan Mandalika.
2. **Pembukaan Hari Kedua:**
 - Waktu: 09.00 – 09.15
 - Sambutan dan pengantar singkat mengenai agenda hari kedua.
3. **Sesi 1: Mindset Kewirausahaan Generasi Z**
 - Waktu: 09.15 – 10.30
 - Narasumber: Ahmad Bairizki
 - Materi: Pentingnya mindset kewirausahaan, prinsip-prinsip dasar kewirausahaan untuk Generasi Z.
4. **Sesi 2: Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif**
 - Waktu: 10.30 – 12.00
 - Narasumber: Ahmad Bairizki

- Materi: Teknik dan strategi untuk mengasah kreativitas dan inovasi dalam berwirausaha.
- 5. **Istirahat dan Makan Siang:**
 - Waktu: 12.00 – 13.00
- 6. **Sesi 3: Workshop Kewirausahaan: Dari Ide ke Implementasi**
 - Waktu: 13.00 – 14.30
 - Kegiatan: Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mengembangkan ide bisnis, membuat rencana bisnis, dan mempresentasikan ide mereka.
- 7. **Sesi 4: Penggunaan Teknologi dalam Kewirausahaan**
 - Waktu: 14.30 – 16.00
 - Narasumber: Ahmad Bairizki
 - Materi: Alat dan aplikasi digital untuk mendukung kewirausahaan, cara memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bisnis.
- 8. **Penutupan dan Evaluasi:**
 - Waktu: 16.00 – 17.00
 - Rangkuman kegiatan seminar, diskusi terbuka untuk umpan balik dari peserta, dan penutupan resmi.

Metode dan Teknik Pengajaran:

1. **Ceramah Interaktif:**
 - Narasumber memberikan materi secara interaktif dengan mengajak peserta berdiskusi dan berpartisipasi aktif.
2. **Diskusi Kelompok:**
 - Peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk membahas topik tertentu dan kemudian mempresentasikan hasil diskusi.
3. **Studi Kasus:**
 - Peserta diberikan studi kasus nyata untuk dianalisis dan diselesaikan dalam kelompok.
4. **Latihan Praktis dan Simulasi:**
 - Kegiatan hands-on yang melibatkan simulasi situasi kepemimpinan dan kewirausahaan.
5. **Workshop:**
 - Sesi pelatihan praktis di mana peserta mengembangkan ide bisnis dan rencana aksi.

Evaluasi Kegiatan:

1. **Kuesioner:**
 - Peserta mengisi kuesioner untuk mengevaluasi kepuasan dan efektivitas seminar.
2. **Umpan Balik Langsung:**
 - Sesi diskusi terbuka untuk menerima umpan balik langsung dari peserta mengenai kegiatan seminar.
3. **Observasi:**
 - Panitia dan narasumber mengamati partisipasi dan keterlibatan peserta selama seminar untuk menilai efektivitas metode yang digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Seminar yang dilaksanakan selama dua hari ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan seminar tersebut:

1. **Peningkatan Pemahaman tentang Kepemimpinan di Era Digital:**

Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan tentang konsep kepemimpinan di era digital. Hal ini terlihat dari diskusi aktif dan jawaban peserta dalam sesi tanya jawab.

2. **Pengembangan Keterampilan Kepemimpinan Adaptif:**

Latihan kepemimpinan adaptif yang dilakukan memberikan peserta pengalaman praktis dalam mengelola perubahan dan teknologi. Banyak peserta yang merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan kepemimpinan setelah mengikuti latihan ini.

3. **Penumbuhan Mindset Kewirausahaan:**

Sesi tentang mindset kewirausahaan berhasil meningkatkan minat peserta dalam berwirausaha. Beberapa peserta bahkan mulai merencanakan ide bisnis mereka sendiri setelah seminar.

4. **Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif:**

Workshop dan sesi praktis mengenai kreativitas dan inovasi memberikan peserta alat dan teknik untuk mengembangkan ide bisnis. Peserta mampu mengidentifikasi peluang bisnis dan merancang rencana bisnis sederhana.

5. **Pemanfaatan Teknologi dalam Kewirausahaan:**

Peserta belajar tentang berbagai alat dan aplikasi digital yang dapat mendukung kegiatan kewirausahaan. Mereka juga mendapatkan wawasan tentang cara memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan dan mengelola bisnis mereka.



Gambar 1. Registrasi Peserta dan Pembagian Snack oleh Panitia.



Gambar 2. Foto bersama Panitia dan Peserta usai menyelenggarakan seminar di hari pertama.



Gambar 3. Narasumber (Ahmad Bairizki) Mengisi Materi Seminar di Hari Kedua.



Gambar 4. Salah Satu Peserta yang Juga Sebagai Pelaku Usaha Mikro Mengajukan Pertanyaan Saat Sesi Diskusi Interaktif.



Gambar 5. Foto Bersama Panitia dan Peserta Usai Menutup Rangkaian Seminar di Hari Kedua.

3.2 Pembahasan

1. Efektivitas Metode Pembelajaran Interaktif:

Seminar interaktif yang melibatkan ceramah, diskusi kelompok, studi kasus, dan latihan praktis terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta. Metode ini memungkinkan peserta untuk belajar secara aktif dan praktis, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih mudah diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Teori Pembelajaran Experiential oleh Kolb (Dewey, 2018) mendukung pendekatan ini, dengan menyatakan bahwa pembelajaran yang paling efektif terjadi melalui pengalaman langsung. Peserta seminar mendapatkan pengalaman praktis yang relevan dengan tantangan kepemimpinan dan kewirausahaan di era digital.

2. Pengaruh Teknologi terhadap Pembelajaran:

Penerapan teknologi dalam seminar, seperti penggunaan presentasi digital dan simulasi, membantu peserta memahami konsep dengan lebih baik. Teori Pembelajaran Digital oleh Siemens (2018) menyatakan bahwa teknologi digital memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi dan memungkinkan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif. Dalam seminar ini, penggunaan alat-alat digital tidak hanya memfasilitasi pembelajaran tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan peserta.

3. Kepemimpinan Adaptif di Era Digital:

Materi tentang kepemimpinan adaptif membantu peserta memahami pentingnya fleksibilitas dan inovasi dalam mengelola perubahan dan teknologi. Teori Kepemimpinan Adaptif oleh Heifetz & Linsky (2009) menekankan bahwa pemimpin harus mampu menghadapi tantangan yang kompleks dan berubah dengan cepat, yang relevan dengan kondisi saat ini di era digital.

4. Mindset Kewirausahaan dan Kreativitas:

Sesi yang fokus pada pengembangan mindset kewirausahaan dan kreativitas membantu peserta mengidentifikasi potensi bisnis dan mengembangkan ide-ide inovatif. Dweck (2018) dalam bukunya "Mindset: The New Psychology of Success" menjelaskan pentingnya mindset berkembang (growth mindset) dalam mencapai kesuksesan, termasuk dalam kewirausahaan. Seminar ini berhasil menumbuhkan semangat inovasi dan pola pikir berkembang di kalangan peserta, yang penting dalam mengatasi tantangan kewirausahaan.

5. Feedback dari Peserta:

Umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa mereka merasa lebih siap dan termotivasi untuk memimpin dan berwirausaha setelah mengikuti seminar. Banyak peserta menyatakan bahwa metode pembelajaran interaktif dan materi yang disampaikan sangat relevan dan bermanfaat.

4. KESIMPULAN

Pengabdian dengan mengangkat seminar "Peningkatan Kapasitas Kepemimpinan dan Minat Berwirausaha Mahasiswa di Era Digital" berhasil mencapai tujuannya dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kepemimpinan dan kewirausahaan di era digital. Metode interaktif dan penggunaan teknologi dalam seminar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. Lembaga pendidikan diharapkan terus mengembangkan program-program serupa untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia kerja dan kewirausahaan yang semakin kompetitif.

Berdasarkan hasil dan umpan balik, disarankan agar seminar serupa diadakan secara berkala dengan topik yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan peserta. Selain itu, pengembangan platform digital untuk mendukung pembelajaran dan pelatihan kewirausahaan secara lebih interaktif dan praktis juga diusulkan.

REFERENCES

- Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1994). *Improving Organizational Effectiveness through Transformational Leadership*. Sage Publications.
- Dewey, J. (2018). *Experience and Education*. Free Press.
- Dweck, C. S. (2018). *Mindset: The New Psychology of Success*. Ballantine Books.
- Heifetz, R. A., Grashow, A., & Linsky, M. (2009). *The Practice of Adaptive Leadership: Tools and Tactics for Changing Your Organization and the World*. Harvard Business Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Northouse, P. G. (2021). *Leadership: Theory and Practice* (9th ed.). Sage Publications.
- Siemens, G. (2018). *Knowing Knowledge*. Creative Commons.