

# IMPLEMENTASI KEPEMIMPINAN DAN TEKNOLOGI UNTUK GENERASI ALPHA

Ghefira Zahira Zulfa\*<sup>1</sup>, Lingga Yuliana<sup>2</sup>, Ananda Alif Raditya<sup>3</sup>, Qilbaaini Effendi Muftikhali<sup>4</sup>, Novyta Novyta<sup>5</sup>, Malika Khansa Tsabita<sup>6</sup>, Abdul Ghani Rosyad<sup>7</sup>

<sup>1,3,4,5,6,7</sup>Universitas Telkom

<sup>2</sup>Universitas Paramadina

\*e-mail: ghefiracilaz@gmail.com

## ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan agar generasi alpha dapat mengimplementasikan kepemimpinan serta adaptif dalam memanfaatkan teknologi secara bijak. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode observasi partisipatif dan penyuluhan edukatif. Tahapan pelatihan dimulai dengan penyusunan materi presentasi interaktif mengenai kepemimpinan dan teknologi yang sesuai dengan usia siswa Sekolah Dasar. Materi mencakup visualisasi sederhana, permainan interaktif, dan simulasi peran untuk menggambarkan konsep kepemimpinan digital. Peserta pelatihan adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 hingga kelas 6 yang berada dalam rentang usia 8–12 tahun sebanyak 10 orang. Kelompok usia ini dipilih karena mereka telah memiliki interaksi cukup aktif dengan teknologi seperti penggunaan gawai, media sosial anak, game edukatif, namun juga masih berada dalam masa pembentukan karakter dan nilai-nilai kepemimpinan dasar. pelatihan ini berjalan dengan lancar sesuai dari tujuan dari pelaksanaan pelatihan ini. Hal ini mengacu pada indikator keberhasilan yang diperoleh antara lain, peserta mampu memahami konsep dasar kepemimpinan dan hubungannya dengan teknologi. Partisipasi aktif peserta dalam diskusi dan simulasi menunjukkan bahwa materi relevan dan menarik bagi mereka. Adanya peningkatan kesadaran bahwa teknologi bisa digunakan untuk tujuan yang lebih produktif dan kepemimpinan serta antusiasme tinggi selama sesi menunjukkan bahwa metode penyampaian sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha.

**Kata kunci:** Adaptif, Generasi Alpha, Kepemimpinan, Teknologi

## ABSTRAC

*Through this training, the alpha generation will be able to exercise leadership and become flexible in their use of technology. Participatory observation and educational counseling techniques are used in this exercise. The creation of age-appropriate interactive presentation materials on technology and leadership for elementary school pupils marks the start of the training phases. To demonstrate the idea of digital leadership, the resources include interactive games, role-playing, and basic visualizations. Ten participants, all primary school pupils in grades three through six, ranging in age from eight to twelve, participated in the training. The specific age group was selected due to their active engagement with technology, including the usage of devices, children's social media, and instructional games, but they are also still developing their character and fundamental leadership skills. In accordance with the training's goals, everything went smoothly. The following relates to the success metrics attained, such as the participants' comprehension of the fundamental ideas of leadership and how they relate to technology. Participants' enthusiastic engagement in conversations and role-playing demonstrated how pertinent and engaging the content was for them. The strong level of excitement during the workshop and the growing knowledge that technology may be used for more leadership and productive purposes demonstrated that the delivery technique was in line with Generation Alpha's traits.*

**Keywords:** Adaptive, Alpha Generation, Leadership, Technology

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir disampaikan Sestino et al., (2023) telah membawa perubahan besar pada pola hidup, komunikasi, hingga cara generasi muda memimpin. Generasi Alpha yang merupakan individu kelahiran antara tahun 2010–2025 merupakan kelompok usia pertama yang lahir dan tumbuh di tengah dominasi internet, media sosial, dan kecerdasan buatan (Abidin, 2023). Mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mulai membentuk gaya kepemimpinan yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya.

Kepemimpinan di era digital menurut Farhan *et al.*, (2023) serta Haleem *et al.*, (2024) membutuhkan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat, menggunakan data sebagai dasar pengambilan keputusan, serta mampu memimpin tim secara virtual. Gen Alpha, yang akrab dengan platform digital, cenderung lebih inovatif, kolaboratif, dan fleksibel (Flavian, 2024).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat menurut Mahaswa *et al.*, (2025) serta Vlado & Chatzinikolaou (2024) ditandai dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi seperti yang terjadi pada zaman modern saat ini. Sarana dan prasarana di berbagai negara sudah banyak memanfaatkan kecanggihan teknologi yang diciptakan (Emon & Khan, 2025; Röttger *et al.*, 2025). Begitu juga di Indonesia yang saat ini sudah memasuki era digital ditandai dengan peningkatan penggunaan internet oleh masyarakat (Fadhilah *et al.*, 2025; Salisu *et al.*, 2025). Teknologi saat ini dikemukakan Joaqui-Barandica *et al.*, (2025) serta Piccerillo *et al.*, (2025) dengan mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat khususnya generasi alpha. Hal ini umumnya digunakan untuk membantu tugas sekolah bahkan informasi yang ingin mereka ketahui (Athallah *et al.*, 2025; Lepp & Kaimre, 2025). Dalam pemanfaatan teknologi, generasi alpha harus memahami dengan benar batasan diri dalam mengakses (Jasmine *et al.*, 2025; Putra *et al.*, 2025). Seringkali, ketakutan menghantui orang tua karena anak-anak mengalami ketergantungan dalam penggunaan teknologi khususnya akses internet (Ende, 2025; Thiele, 2025). Generasi Alpha perlu dibekali dengan pemahaman kepemimpinan sejak dini agar membawa diri menjadi pribadi yang bertanggung jawab, berintegritas serta mengetahui batasan yang dapat dijalankan maupun sebaliknya (Afrianda & Yuliana, 2025; Oktafianto *et al.*, 2024).

Namun, tantangan seperti kurangnya keterampilan interpersonal, ketergantungan pada algoritma, serta minimnya kesadaran akan nilai-nilai etika menjadi isu yang tak bisa diabaikan. Fenomena ini menjadi sangat relevan untuk dikaji lebih lanjut karena Gen Alpha akan menjadi tulang punggung kepemimpinan global dalam satu hingga dua dekade mendatang. Oleh karena itu, penting bagi pendidik, orang tua, dan organisasi untuk memahami bagaimana teknologi membentuk karakteristik kepemimpinan mereka, serta strategi apa yang dapat diterapkan untuk mendukung perkembangan kepemimpinan yang seimbang.

Pelatihan ini bertujuan agar generasi alpha dapat mengimplementasikan kepemimpinan serta adaptif dalam memanfaatkan teknologi secara bijak. Pelatihan ini memberikan manfaat tidak hanya untuk generasi alpha saja namun juga untuk lingkungan keluarga, sekolah, bangsa serta negara.

## 2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode observasi partisipatif dan penyuluhan edukatif (Humaira *et al.*, 2025; Kafiyan *et al.*, 2025; Zahrah & Yuliana, 2025). Tahapan pelatihan dimulai dengan penyusunan materi presentasi interaktif mengenai kepemimpinan dan teknologi yang sesuai dengan usia siswa Sekolah Dasar. Materi mencakup visualisasi sederhana, permainan interaktif, dan simulasi peran untuk menggambarkan konsep kepemimpinan digital. Peserta pelatihan adalah siswa Sekolah Dasar kelas 3 hingga kelas 6 yang berada dalam rentang usia 8–12 tahun sebanyak 10 orang. Kelompok usia ini dipilih karena mereka telah memiliki interaksi cukup aktif dengan teknologi seperti penggunaan gawai, media sosial anak, game edukatif, namun juga masih berada dalam masa pembentukan karakter dan nilai-nilai kepemimpinan dasar. Selain itu, siswa pada jenjang ini dinilai cukup responsif terhadap pembelajaran berbasis interaktif dan mudah diajak berdialog tentang pengalaman digital mereka. Pelatihan dilakukan di minggu kedua bulan Mei 2025 bertempat di Jakarta Selatan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi yang diberikan mencakup konsep dasar kepemimpinan, ciri-ciri pemimpin yang baik, perbedaan kepemimpinan masa lalu dan saat ini, serta teknologi yang digunakan oleh pemimpin di zaman sekarang. Metode penyampaian materi menggunakan presentasi PowerPoint interaktif yang menarik dan mudah dipahami, disertai simulasi berupa permainan kelompok yang memiliki elemen kepemimpinan.

Dengan pendekatan visual dan bahasa sederhana, penulis berusaha membangun kesadaran pada anak-anak bahwa kepemimpinan bukan hanya tentang menjadi atasan, tetapi juga kemampuan untuk memimpin diri sendiri dan bekerja sama dalam tim dengan bantuan teknologi.

Secara umum, anak-anak menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi selama sesi presentasi. Mereka tampak fokus mendengarkan dan aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana yang diajukan oleh penyaji. Meskipun usia peserta masih relatif muda dan tidak semua dapat menjawab secara detail, namun secara keseluruhan mereka mampu memahami konsep dasar kepemimpinan digital, terutama setelah diberikan analogi sederhana yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan penggunaan teknologi. Mereka mulai memahami bahwa kepemimpinan bisa dilakukan dalam situasi apapun, termasuk saat menggunakan media digital.

Sebagai bagian dari kegiatan, diselenggarakan permainan kelompok yang bertujuan untuk mempraktikkan peran seorang pemimpin. Dalam permainan ini, satu orang ditunjuk sebagai pemimpin yang memeragakan suatu gerakan sesuai kalimat yang diterimanya, sementara anggota lainnya harus menebak maksud dari gerakan tersebut.

Peran pemimpin dalam permainan ini menjadi sangat penting karena mereka harus jelas dalam memeragakan gerakan agar bisa dimengerti oleh anggotanya. Di satu kelompok, ada anggota yang kurang memahami alur permainan, namun temannya langsung membantunya menjelaskan dengan baik, menunjukkan adanya kolaborasi dan kepemimpinan kolektif.

Setelah mengikuti rangkaian kegiatan, terdapat perkembangan signifikan dalam cara pandang anak-anak terhadap teknologi dan kepemimpinan. Awalnya, banyak dari mereka hanya melihat teknologi sebagai alat hiburan semata, seperti bermain game atau menonton video. Namun, melalui pemaparan materi, mereka mulai menyadari bahwa teknologi juga bisa dimanfaatkan untuk hal-hal yang lebih produktif dan bermanfaat, termasuk dalam memimpin dan bekerja sama dengan orang lain. Beberapa peserta menyatakan bahwa mereka ingin menjadi pemimpin di masa depan, baik dalam bentuk menjadi guru, dokter, polisi, atau bahkan influencer yang bisa menginspirasi banyak orang melalui konten positif di internet. Ini menunjukkan bahwa mereka mulai membuka wawasan tentang potensi teknologi sebagai sarana pengembangan diri dan kepemimpinan.



Gambar 1. Dokumentasi dengan peserta pelatihan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini: pseserta mampu memahami konsep dasar kepemimpinan dan hubungannya dengan teknologi. Partisipasi aktif peserta dalam diskusi dan simulasi menunjukkan bahwa materi relevan dan menarik bagi mereka. Adanya peningkatan kesadaran bahwa teknologi bisa digunakan untuk tujuan yang lebih produktif dan kepemimpinan serta antusiasme tinggi selama sesi menunjukkan bahwa metode penyampaian sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha.



Gambar 2. Dokumentasi Perwakilan Tim dengan Peserta

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berjalan dengan lancar sesuai dari tujuan dari pelaksanaan pelatihan ini. Hal ini mengacu pada indikator keberhasilan yang diperoleh antara lain, pseserta mampu memahami konsep dasar kepemimpinan dan hubungannya dengan teknologi. Partisipasi aktif peserta dalam diskusi dan simulasi menunjukkan bahwa materi relevan dan menarik bagi mereka. Adanya peningkatan kesadaran bahwa teknologi bisa digunakan untuk tujuan yang lebih produktif dan kepemimpinan serta antusiasme tinggi selama sesi menunjukkan bahwa metode penyampaian sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha. Pelatihan ini memiliki keterbatasan antara lain terbatasnya jumlah peserta serta terbatasnya waktu serta materi yang dapat disampaikan. Saran untuk pemateri selanjutnya yaitu dapat memberikan materi terkait dengan kesehatan mental bagi anak generasi alpha, bahaya narkoba, serta terkait *self awareness*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, F. Z. (2023). *Formula Kemenangan Milenial, Gen Z Dan Gen Alpha: Strategi dan Praktik Teruji Mencapai GOALS*. Nas Media Pustaka.
- Afrianda, R. E., & Yuliana, L. (2025). Evaluation Situation Source Power Humans Understand Powers And Challenges. *Multidisipliner Knowledge*, 3(1), Article 1.
- Athaullah, F. A., Yuliana, L., Kurniawan, A. A., Muftikhali, Q. E., Pranata, D., Manalu, C. F. D., Maulana, F. M., Novyta, N., Masnia, M., Putra, M. F. R., & Alfian, R. (2025). Implementasi Design Thinking Dalam Pengembangan Sistem E-Koperasi Di SMK Kosgoro Bogor. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36728/scsej.v3i1.68>

- Emon, M. M. H., & Khan, T. (2025). The transformative role of Industry 4.0 in supply chains: Exploring digital integration and innovation in the manufacturing enterprises. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 11(2), 100516. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2025.100516>
- Ende, J. (2025). Don't throw the baby out with the bathwater: Protecting children against CSAM deepfakes without banning ai technology. *Family Court Review*, 63(2), 324–338. <https://doi.org/10.1111/fcre.12854>
- Fadhilah, F., Nailufar, F., Ellianti, E., Saputra, N., & Herman, H. (2025). Grand Analysis of Government Strategic Policy Design in Field of Education in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Journal of Posthumanism*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.63332/joph.v5i3.786>
- Farhan, W., Chaudhry, I. S., Razmak, J., & Refae, G. A. E. (2023). Leaders' behavioral approach in the digital era: Task vs relationship. *Journal of Organizational Effectiveness: People and Performance*, 11(1), 135–161. <https://doi.org/10.1108/JOEPP-06-2022-0145>
- Flavian, H. (2024). Promoting Social Skills among Generation Alpha Learners with Special Needs. *Education Sciences*, 14(6), Article 6. <https://doi.org/10.3390/educsci14060619>
- Haleem, A., Javaid, M., & Singh, R. P. (2024). Perspective of leadership 4.0 in the era of fourth industrial revolution: A comprehensive view. *Journal of Industrial Safety*, 1(1), 100006. <https://doi.org/10.1016/j.jinse.2024.100006>
- Humaira, A., Yuliana, L., Putri, A. N., Muftikhali, Q. E., Suhisman, N. C., Delia, R. D. I., Clara, V., Novyta, N., Putra, M. F. R., & Alfian, R. (2025). Sosialisasi Penggunaan Wadah Sekali Pakai Dengan Material Alami. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36728/scsej.v3i1.67>
- Jasmine, C. P. A., Yuliana, L., Amanta, N. A.-Z., Muftikhali, Q. E., Luthfiyah, L., Rahmatika, A., Yosya, S. B., & Novyta, N. (2025). INOVASI CASING SMARTPHONE DENGAN TEKNOLOGI NFC. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36728/scsej.v3i1.64>
- Joaqui-Barandica, O., Manotas-Duque, D. F., & Uribe, J. M. (2025). Pathways to specialized renewable energy generation: Insights from integer portfolio optimization in a globalized electricity market. *Energy, Sustainability and Society*, 15(1), 11. <https://doi.org/10.1186/s13705-024-00508-6>
- Kafiyah, V. S., Yuliana, L., Sena, A. N., Muftikhali, Q. E., Sabani, Q. R., Ardani, R. A., Willyansyah, W., & Novyta, N. (2025). Inovasi Tong Sampah Estetik Dalam Upaya Mendukung Sustainable Development Goals. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36728/scsej.v3i1.65>
- Lepp, M., & Kaimre, J. (2025). Does generative AI help in learning programming: Students' perceptions, reported use and relation to performance. *Computers in Human Behavior Reports*, 18, 100642. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100642>
- Mahaswa, R. K., Gebbyano, N., & Hardiyanti. (2025). Bioinspired technology and the uncanny Anthropocene. *Technology in Society*, 81, 102801. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2024.102801>
- Oktafianto, R., Yuliana, L., & Perkasa, D. H. (2024). Peran Digital Marketing Dalam Mendorong Pertumbuhan UMKM Di Era Digitalisasi: Studi Pada UMKM Di Kabupaten Kudus. *Multidisipliner Knowledge*, 2(1), Article 1. <https://e-journal.stai-almaliki.ac.id/index.php/mk/article/view/129>
- Piccerillo, L., Tescione ,Alessia, Iannaccone ,Alice, & and Digennaro, S. (2025). Alpha generation's social media use: Sociocultural influences and emotional intelligence.

- International Journal of Adolescence and Youth*, 30(1), 2454992.  
<https://doi.org/10.1080/02673843.2025.2454992>
- Putra, M. F. R., Yuliana, L., Perkasa, D. H., & Alfian, R. (2025). Meningkatkan Penjualan Bisnis Umkm Dengan Manajemen Sosial Media. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36728/scsej.v3i1.56>
- Röttger, A., Wens, B., Sabeta, A., Bernat, R., Scochor, V., Siiskonen, T., Adam-Guillermin, C., Veres, A., Pinto, M., Derlacinski, M., Garcia Alves, J. H., Ioan, M.-R., Živanovic, M., Glavič-Cindro, D., Person, L., Bell, S., Feige, S., Vanhavere, F., Wołoszczuk, K., & Vicente-Vilas, V. (2025). European metrology network for radiation protection: Quality infrastructure for a stronger Europe. *Measurement: Sensors*, 101826. <https://doi.org/10.1016/j.measen.2025.101826>
- Salisu, M. A., Marafa, L., Bamiro, N. B., Shokunbi, M. O., & Raimi, B. O. (2025). Systematic review of post-COVID policies and strategies for strengthening e-commerce cooperation among ASEAN countries. *Journal of Economic and Administrative Sciences*, ahead-of-print(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/JEAS-04-2024-0102>
- Sestino, A., Bernardo, A., Rizzo, C., & Bresciani, S. (2023). An explorative analysis of the antecedents and consequents of gamification in the digital therapeutic context. *European Journal of Innovation Management*, 28(4), 1315–1341. <https://doi.org/10.1108/EJIM-08-2023-0633>
- Sugiono, B. P., Yuliana, L., Larasati, N., & Febrian, W. D. (2025). Predicting Impulsive Buying Influenced by Hedonic Motivation and Socialization Motivation. *Jurnal Perspektif*, 23(1), 32-40.
- Thiele, L. P. (2025). Distraction and Dependence: The Loss of Reflective Self-Direction. In L. P. Thiele (Ed.), *Human Agency, Artificial Intelligence, and the Attention Economy: The Case for Digital Distancing* (pp. 67–111). Springer Nature Switzerland. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-82086-1\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-031-82086-1_3)
- Vlados, C., & Chatzinikolaou, D. (2024). The emergence of the new globalization: The approach of the evolutionary structural triptych. *Journal of Global Responsibility*, 16(1), 139–161. <https://doi.org/10.1108/JGR-04-2023-0063>
- Wiranata, A., & Yuliana, L. (2025). Analisis Selling Skill terhadap Penjualan Produk Asuransi Bank BCA Trunojoyo Jember. *MASMAN Master Manajemen*, 3(2), 113-124.
- Zahrah, L., & Yuliana, L. (2025). Dampak Stres Terhadap Kinerja Karyawan pada Sektor F&B dan Keuangan. *Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.59603/ppiman.v3i2.803>

First Publication Right

SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal

This Article is Licensed Under

