



“Sailing Beyond Limit” sebagai Analogi Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa dalam Upaya Implementasi Peran *Agent of Change*

“Sailing Beyond Limit” as an Analogy for Student Management Skills Training in an Effort to Implement the Role of *Agent of Change*

Gustina Alfa Trisnapradika ^{1*}, Kanahaya Putri Juhara ², Alfino Kautsar Bahri ³, Putri Rossa Ananta ⁴, Nadia Itona Siregar ⁵, Novita Kurnia Ningrum ⁶

^{1,6} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

^{2,3,5} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

⁴ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

Email: gustina.alfa@dsn.dinus.ac.id¹, kanahayaptr@gmail.com², 115202302617@mhs.dinus.ac.id³, 112202306996@mhs.dinus.ac.id⁴, nadiasiregar@dsn.dinus.ac.id⁵, novita.kn@dsn.dinus.ac.id⁶

*Penulis korespondensi : gustina.alfa@dsn.dinus.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 11 Desember 2025;

Revisi: 31 Desember 2025;

Diterima: 24 Januari 2026;

Terbit: 27 Januari 2026

Keywords: *Agent of Change*, BEM, LKMM TD, Managerial Skills, Student.

Abstract. Students have a strategic role as agents of change that requires adequate leadership and managerial skills. Formal learning in the classroom has not been able to fully develop these practical skills. This community service activity aims to improve the basic management skills of students at the Faculty of Computer Science, Universitas Dian Nuswantoro through Basic Student Management Skills Training (LKMM TD) with the theme *Sailing Beyond Limits*. The implementation method uses a Participatory Learning Action approach that includes problem identification, strategic planning, activity implementation, and joint evaluation. The activity was attended by 193 students from student organizations and general students. The learning process was carried out through lectures, case studies, discussions, group work, and pre- and post-tests. The evaluation results showed a significant increase in participant capacity, marked by an increase in the average score from 68.21 percent in the pre-test to 91.69 percent. LKMM TD activities effectively equip students with managerial, leadership, communication, and motivational control skills as provisions for carrying out the role of student agents of change.

Abstrak

Mahasiswa memiliki peran strategis sebagai *agent of change* yang menuntut kemampuan kepemimpinan dan keterampilan manajerial yang memadai. Pembelajaran formal di kelas belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan praktis tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan manajemen dasar mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro melalui Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Tingkat Dasar (LKMM TD) dengan tema *Sailing Beyond Limits*. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan *Participatory Learning Action* yang meliputi identifikasi masalah, perencanaan strategi, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi bersama. Kegiatan diikuti oleh 193 mahasiswa yang berasal dari organisasi kemahasiswaan dan mahasiswa umum. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah, studi kasus, diskusi, kerja kelompok, serta pre test dan post test. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan kapasitas peserta, ditandai dengan kenaikan nilai rata rata dari 68,21 persen pada pre test menjadi 91,69 persen. Kegiatan LKMM TD efektif membekali mahasiswa dengan keterampilan manajerial, kepemimpinan, komunikasi, dan pengendalian motivasi sebagai bekal menjalankan peran *agent of change* mahasiswa.

Kata kunci: *Agent of Change*, BEM, Keterampilan Manajerial, LKMM TD, Mahasiswa.

1. LATAR BELAKANG

Mahasiswa memiliki peran strategis sebagai *agent of change* dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan bekal intelektualitas, idealisme, dan semangat pembaruan, mahasiswa diharapkan mampu menjadi penggerak perubahan ke arah yang lebih baik. Peran ini menempatkan mahasiswa tidak hanya sebagai penerima ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pelopor dalam menyikapi berbagai permasalahan sosial, budaya, maupun lingkungan di sekitarnya.

Sebagai *agent of change*, mahasiswa dituntut memiliki kepekaan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta keberanian dalam menyampaikan gagasan dan solusi. Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lingkungan kampus maupun masyarakat, kemudian mengambil peran aktif dalam memberikan kontribusi nyata. Perubahan yang dibawa tidak selalu berskala besar, namun dapat dimulai dari hal-hal sederhana seperti membangun budaya disiplin, kepedulian, dan tanggung jawab.

Peran mahasiswa sebagai *agent of change* juga erat kaitannya dengan kemampuan kepemimpinan dan manajerial. Tanpa keterampilan tersebut, idealisme dan gagasan yang dimiliki akan sulit diwujudkan secara efektif. Oleh karena itu, mahasiswa perlu dibekali dengan karakter yang kuat, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan dalam mengelola diri dan organisasi, agar mampu menjalankan perannya secara berkelanjutan dan berdampak positif. Kelas perkuliahan memang menjadi wahana penting dalam menanamkan ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual, tetapi pembelajaran formal semata cenderung berfokus pada aspek kognitif dan penyampaian materi teoretis. Sementara itu, *agent of change* memerlukan kemampuan praktis dalam kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, serta kepekaan sosial yang lebih banyak diasah melalui pengalaman nyata di luar ruang kelas.

Keterlibatan langsung mahasiswa dalam kegiatan non-akademik seperti organisasi kemahasiswaan, pelatihan manajemen, dan kegiatan pengabdian masyarakat menjadi bagian penting dari pendidikan yang aplikatif dan kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan di luar kelas, seperti partisipasi dalam organisasi mahasiswa dan program pengabdian Masyarakat, berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kompetensi kepemimpinan dan keterampilan sosial (*soft skills*) yang tidak cukup diperoleh hanya dari perkuliahan formal. Pengembangan keterampilan non-akademik tersebut sejalan dengan literatur pendidikan tinggi yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang luas, termasuk pembelajaran di luar kelas, untuk menyiapkan lulusan yang mampu beradaptasi dan memberikan kontribusi nyata terhadap perubahan sosial.

Oleh karena itu, Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer (BEM FIK) Universitas Dian Nuswantoro berinisiatif positif menyelenggarakan kegiatan Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa Tingkat Dasar (LKMM TD) yang menjadi sarana strategis untuk melengkapi pembelajaran formal, membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan manajerial dan kepemimpinan dasar yang diperlukan untuk berkontribusi secara efektif dalam masyarakat dan organisasi. Dengan bekal kurikulum yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, BEM FIK mengadakan LKMM TD dengan mengangkat materi perumusan gagasan, penjabaran rencana kerja dan kepanitiaan, administrasi, dan pengendalian motivasi.

Mengusung tema "*Sailing Beyond Limits*", LKMM-TD kali ini dikemas dengan mengajak mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer untuk bisa memulai perjalanan kepemimpinan mereka melalui acara LKMM-TD ini. Tema ini diangkat sebagai simbolisasi dari perjalanan para mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dalam menembus batasan diri, dengan berlayar menghadapi ombak tantangan yang tidak pasti, dan menjelajahi potensi-potensi yang sebelumnya belum tergal. Layaknya pelaut yang menavigasi lautan luas, mahasiswa juga perlu keterampilan kepemimpinan, keberanian mengambil risiko, dan daya tahan mental untuk terus bergerak maju. Hal ini diharapkan peserta LKMM-TD dapat melatih keberanian yang sama dalam menggali potensi diri, semangat eksplorasi diri, keberanian melampaui batas kemampuan pribadi, serta pentingnya kerjasama tim dalam menghadapi berbagai rintangan. Dalam semangat kepemimpinan tersebut, peserta diajak untuk bisa mengenal potensi mereka lebih dalam dan belajar mengelola tantangan dengan jiwa kepemimpinan yang progresif.

2. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sesuai tahapan pendekatan Participatory Learning Action (PLA) yang dijelaskan pada Gambar 1. Pendekatan PLA adalah metode yang menekankan pada proses pembelajaran yang dibangun atas dasar partisipasi komunitas target pengabdian mulai dari identifikasi masalah, merencanakan strategi, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pada kegiatan ini komunitas yang menjadi target pengabdian adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer (FIK) dari dengan rentang semester satu hingga tujuh dengan jumlah 179 mahasiswa dari 17 organisasi kemahasiswaan di Universitas Dian Nuswantoro dan 14 mahasiswa umum.



Gambar 1. Metode PLA dalam Pelaksanaan Pengabdian.

Adapun tahapan kegiatan yang digunakan dengan didasarkan pada implementasi metode PLA adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pemilihan materi LKMM-TD mengacu pada kurikulum LKMM yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia dengan nomor 2791/B2/DT.01.01/2025. Dari panduan kurikulum tersebut, dilakukan observasi pada mahasiswa di FIK untuk mengidentifikasi materi apa yang akan difokuskan untuk disampaikan pada kegiatan LKMM TD serta metode penyampaian yang sesuai dengan audiens.

Tabel 1. Kurikulum Minimal LKMM Tingkat Dasar.

No	Materi	Topik	Metode	Waktu (Jam)
1	Perumusan gagasan awal	Analisis kondisi lingkungan	Latihan/penugasan	• 2
		Perumusan gagasan awal	Kerja kelompok	• 2
2	Penjabaran rencana kerja dan kepanitiaan	Tolok ukur keberhasilan	Ceramah & Latihan	• 1
		Perencanaan jadwal kerja	Ceramah & Latihan	• 2
		Dasar-dasar organisasi	Ceramah	• 1
		Pengorganisasian kegiatan/kepanitiaan	Latihan/eksperimen	• 2
		Komunikasi antar unit kerja	Eksperimen	• 2
			Penugasan, Kerja kelompok	• 2

Penjabaran gagasan
awal

3	Administrasi	Administrasi	Ceramah & Latihan	• 2
		kesekretariatan	Ceramah & Latihan	• 2
		Administrasi keuangan		
4	Pengendalian motivasi	Hakikat motivasi	Ceramah	• 1
		Pengambilan keputusan	Eksperimen	• 2
		Pengendalian konflik	Eksperimen	• 2

2. Merencanakan Strategi

Pada tahap ini, Tim Pengabdian menyusun tema yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang kemudian memunculkan tagline “Sailing Beyond Limit”. Kegiatan disusun dalam 4 sesi materi di rentang waktu 2 hari.



Gambar 2. Desain Ilustrasi Pendukung Kegiatan.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Penyampaian materi dimulai dengan pre-test, kemudian dilakukan dengan metode ceramah, studi kasus, penugasan kerja kelompok, penyusunan proposal dan presentasi, ditutup dengan post test dan diskusi.

4. Evaluasi Bersama

Evaluasi bersama dilakukan dengan analisis perbedaan hasil pengisian pre-test dan post-test untuk mengukur ketercapaian hasil kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan LKMM-TD berlangsung dengan lancar selama dua hari pada tanggal 13 Desember 2025 dan 14 Desember 2025 di Aula E3 Udinus, dihadiri oleh total 193 peserta dari berbagai organisasi dan mahasiswa umum FIK. Rangkaian kegiatan dalam LKMM TD 2025 terdiri dari beberapa sesi. Pada hari pertama sesi pertama dimulai dengan pemaparan Perumusan Gagasan Awal dan Teknik Penyusunan Usulan Kegiatan oleh Novita Kurnia Ningrum, M.Kom. Sesi kedua dilanjutkan pemaparan Administrasi dan Pengembangan Program Kerja oleh Gustina Alfa Trisnapradika, M.Kom. Sesi ketiga pemaparan Penjabaran Rencana Kerja dan Kepanitiaan oleh ibu Nadia Itona Siregar, M.Si. Pada hari kedua pemaparan materi Pengendalian Motivasi oleh Bryant Andhika, B.Sc.

Setiap sesi dimulai dengan pre-test dan diakhiri dengan post-test untuk dapat mengevaluasi hasil peningkatan kapasitas mahasiswa peserta. Kemudian masing-masing pemateri melakukan metode ceramah untuk menyampaikan materi.



Gambar 3. Pemaparan Materi LKMM TD FIK Udinus.

Pemaparan materi administrasi diselingi dengan studi kasus dengan memberikan tiga benda untuk kemudian dirangkai menjadi bunga sebagai analogi keadaan mahasiswa jika diperhadapkan pada limitasi situasi dan diberikan *goal* akhir. Bunga yang dihasilkan masing-masing tim cukup mengesankan, menunjukkan kapasitas mahasiswa berpikir kreatif dan adaptif terhadap situasi yang ada. Pada materi kepanitiaan, dilakukan juga *game* sambung kata sebagai analogi pentingnya komunikasi antar anggota dalam sebuah program kerja. Peserta LKMM TD antusias dengan seluruh rangkaian kegiatan, dibuktikan dengan tingginya interaksi antara pemateri dengan peserta pada sesi diskusi dan tanya jawab.



Gambar 4. Antusiasme Peserta pada sesi Diskusi dan Studi Kasus.

Pelatihan LKMM TD ini ditutup dengan sesi foto bersama dan pembagian hadiah kepada tim dengan ketercapaian peningkatan kapasitas terbaik. Adapun ketercapaian peningkatan kapasitas yang diraih antara lain:

1. Kemampuan mahasiswa mentransformasikan ide gagasan menjadi program kerja
2. Kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan administrasi sesuai birokrasi universitas
3. Kemampuan mahasiswa memelihara motivasi dalam berkehidupan sebagai mahasiswa maupun anggota organisasi



Gambar 5. Sesi Penutupan LKMM TD FIK Udinus.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan LKMM Tingkat Dasar telah berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan yang direncanakan, yakni membekali mahasiswa dengan keterampilan dasar manajemen dan kepemimpinan. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan dalam manajemen diri, pengendalian motivasi, komunikasi efektif, kerja sama tim, serta pengambilan keputusan, yang terlihat dari partisipasi aktif dalam diskusi, simulasi, dan kegiatan kelompok, dibuktikan dengan peningkatan evaluasi dari pre-test dengan nilai 68,214% menjadi 91,69% pada post test. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa LKMM TD efektif sebagai sarana pembinaan awal mahasiswa, membentuk karakter dan sikap kepemimpinan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh panitia LKMM-TD Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang telah menyelenggarakan program kerja RKT dengan nomor kegiatan 01/BEM-FIK/LKMMTD/XII/2025 serta Fakultas Ilmu Komputer dan Biro Kemahasiswaan Universitas Dian Nuswantoro yang telah mendukung dalam pembiayaan kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- Batubara, A. A., Izza, S. N., & Sugara, W. H. (2023). PERAN BUDAYA ORGANISASI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DAN ETIKA MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN SEBAGAI AGENT OF CHANGE. *NIAGAWAN*, 12(1), 16. <https://doi.org/10.24114/niaga.v12i1.38911>
- Jati, S. A., & Wibowo, Y. (2023). Understanding the Role of Artificial Intelligence in Optimizing Supply Chain Management. *Technology and Operations Management Review*, 7(4), 192-208. <https://doi.org/10.8976/tomr.2023.2321>
- Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. (n.d.). <https://kemdiktisaintek.go.id/announcement/article/panduan-lkmm-2025>
- Khairuddin, K., Putra, E. S. I., Muthalib, A., Ahmad, A., & Ardian, E. (2023). Pelatihan dasar Kepemimpinan Mahasiswa sebagai usaha meningkatkan karakter bangsa. *CEMARA Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 9 - 14. <https://doi.org/10.61672/cemara.v1i2.2683>
- Kurniawan, E., & Puspita, S. (2022). The Impact of Social Media Marketing on Consumer Behavior in E-commerce. *Journal of Marketing Research*, 19(2), 105-118. <https://doi.org/10.2198/jmr.2022.5248>
- Kusufa, R. a. B., Firdaus, R. M., Dwanoko, Y. S., Meviana, I., & Andiyansya, M. F. (2023). Peningkatan Value Added dan Product Quality Produk Olahan Lidah Buaya melalui Metode PLA pada UMKM Tirta Shanum. *Jurnal ABM Mengabdi*, 10(2). <https://doi.org/10.31966/jam.v10i2.1333>
- Lestari, D. A., & Pertiwi, T. (2023). Analysis of the Role of Virtual Communities in Advancing Local Culture. *Cultural Studies Journal*, 11(5), 342-358. <https://doi.org/10.2819/csj.2023.1003>
- Mahendra, B. R., & Kurniawan, A. (2022). Exploring the Impact of Leadership Styles on Organizational Performance in Indonesia's Hospitality Sector. *Journal of Hospitality Management*, 28(1), 20-35. <https://doi.org/10.4556/jhm.2022.4102>
- Mishra, A., Singh, A. K., Parida, S. P., Pradhan, S. K., & Nair, J. (2022). Understanding Community Participation in Rural Health Care: A Participatory learning and Action approach. *Frontiers in Public Health*, 10, 860792. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.860792>

- Novianti, L., & Suryanto, T. (2022). The Influence of Consumer Trust on Online Shopping Behavior in Indonesia's E-Commerce Market. *Journal of Consumer Behavior*, 8(3), 111-128. <https://doi.org/10.2890/jcb.2022.0921>
- Oktaviani, P. T., & Agus, T. (2023). Digital Transformation in the Indonesian Financial Sector: Opportunities and Challenges. *Indonesian Journal of Finance*, 13(2), 200-213. <https://doi.org/10.4412/ijof.2023.2012>
- Pratama, R., & Arifin, S. (2021). E-commerce Platform Efficiency and Its Effect on Consumer Satisfaction: A Case Study of Tokopedia in Indonesia. *International Journal of E-commerce Studies*, 20(1), 35-46. <https://doi.org/10.5738/ijecs.2021.7309>
- Setyadi, Y. D., Wulandari, D., Lestari, L. D., Meliasari, W. O., & Sari, I. N. (2021). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 2 Sebagai "Agent Of Change dan Social Control." *Dinamisia Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1542-1547. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i6.8592>
- Utami, S. G. A., & Najicha, F. U. (2022). Kontribusi Mahasiswa Sebagai Agent of Change Dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila pada Kehidupan Bermasyarakat. *De Cive Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(3), 96-101. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i3.591>
- Yutanto, H., Sihotang, E. T., Prananjaya, K. P., & Mukhlis, I. R. (2023). Sistem Pengendalian Manajemen Organisasi Mahasiswa (Ormawa) pada Perguruan Tinggi dengan Aplikasi Website. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.26418/jp.v9i1.59065>