

## Menginspirasi Dan Menyalakan Jiwa Kepemimpinan : Bakti Sosial Mahasiswa Uib Di Smas Pelita Utama

Ria Karina<sup>1</sup>, Wisnu Yuwono<sup>2</sup>, Alicia<sup>3</sup>, Chelsya Angellica Harefa<sup>4</sup>,  
Christina<sup>5</sup>, Ella Safitri<sup>6</sup>, Fadan Ikram Azis<sup>7</sup>, Felicia Julyssa<sup>8</sup>, Fransiska  
Natalia<sup>9</sup>, Hasti Afrilia<sup>10</sup>, Muhammad Syah Nabil Lubis<sup>11</sup>, Rian Augusta<sup>12</sup>,  
Royce Matalino<sup>13</sup>, Siska Evita Kristiani<sup>14</sup>

Universitas Internasional Batam

Email : [ria@uib.ac.id](mailto:ria@uib.ac.id)<sup>1</sup>, [wisnu@uib.ac.id](mailto:wisnu@uib.ac.id)<sup>2</sup>, [24.alicia@uib.edu](mailto:24.alicia@uib.edu)<sup>3</sup>,  
[24.cheslyya.harefa@uib.edu](mailto:24.cheslyya.harefa@uib.edu)<sup>4</sup>, [24.christina@uib.edu](mailto:24.christina@uib.edu)<sup>5</sup>, [24.ella.safitri@uib.edu](mailto:24.ella.safitri@uib.edu)<sup>6</sup>,  
[24.fadan.azis@uib.edu](mailto:24.fadan.azis@uib.edu)<sup>7</sup>, [24.felicia.julyssa@uib.edu](mailto:24.felicia.julyssa@uib.edu)<sup>8</sup>,  
[24.fransiska.natalia@uib.edu](mailto:24.fransiska.natalia@uib.edu)<sup>9</sup>, [24.hasti.afrilia@uib.edu](mailto:24.hasti.afrilia@uib.edu)<sup>10</sup>,  
[24.muhammad.lubis@uib.edu](mailto:24.muhammad.lubis@uib.edu)<sup>11</sup>, [24.rian.augusta@uib.edu](mailto:24.rian.augusta@uib.edu)<sup>12</sup>,  
[24.royce.matalino@uib.edu](mailto:24.royce.matalino@uib.edu)<sup>13</sup>, [24.siska.tarekar@uib.edu](mailto:24.siska.tarekar@uib.edu)<sup>14</sup>

### Abstrak

Kegiatan bakti sosial berupa edukasi yang bertemakan Leadership yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Internasional Batam (UIB) di SMAS Pelita Utama memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan menguatkan jiwa kepemimpinan di kalangan siswa kelas XI. Melalui pendekatan edukatif yang interaktif dan menyenangkan, kegiatan ini menggabungkan teori kepemimpinan dengan praktik langsung seperti meyimpulkan film yang telah ditonton, dinamika kelompok, serta permainan edukatif yang dirancang untuk melatih keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan pengambilan keputusan. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengenali gaya kepemimpinan masing-masing dan mengasah potensi diri dalam suasana yang positif dan kolaboratif. Hasil kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi dari para siswa, serta respons positif dari pihak sekolah. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendidikan kepemimpinan dapat diberikan secara aplikatif dan menyenangkan, serta mampu menginspirasi siswa untuk menjadi pemimpin muda yang bertanggung jawab. Kegiatan edukasi ini diharapkan dapat menjadi bentuk pengembangan karakter remaja yang berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Leadership, pendidikan karakter, kepemimpinan siswa, edukasi interaktif, bakti sosial

### Abstract

The social outreach activity in the form of education with the theme of Leadership conducted by students of Universitas Internasional Batam (UIB) at SMAS Pelita Utama aimed to foster and strengthen the spirit of leadership among 11th-grade students. Through an interactive and enjoyable educational approach, the activity

combined leadership theory with hands-on practice, such as summarizing leadership-themed films, group dynamics, and educational games designed to develop communication skills, teamwork, and decision-making abilities. The students acted as facilitators, encouraging participants to recognize their own leadership styles and develop their potential in a positive and collaborative environment. The results showed high levels of student engagement and enthusiasm, along with positive responses from the school. This activity demonstrates that leadership education can be delivered in a practical and enjoyable way, inspiring students to become responsible young leaders. It is hoped that this educational initiative will serve as a sustainable form of youth character development.

**Keywords:** Leadership, character education, student leadership, interactive education, social outreach

## Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau lembaga untuk memberikan manfaat bagi masyarakat tanpa mengharapkan imbalan materi. Ini merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, bersama dengan pendidikan dan penelitian yang mengajak mahasiswa untuk tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga aktif memberikan kontribusi nyata kepada lingkungan sosial. Melalui kegiatan PKM, mahasiswa diberi ruang untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke dalam konteks kehidupan masyarakat, sekaligus mengembangkan empati, kepedulian, serta keterampilan interpersonal. Kegiatan edukasi kepemimpinan yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Internasional Batam di SMAS Pelita Utama merupakan bagian dari upaya tersebut. Program ini dirancang dengan pendekatan

partisipatif yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta melalui diskusi, permainan kolaboratif, dan simulasi yang menyenangkan. Kepemimpinan dipilih sebagai tema utama karena merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah, terutama di tengah dinamika sosial yang semakin kompleks dan menuntut individu untuk mampu berinisiatif, bekerja dalam tim, serta mengambil keputusan secara bijak. Tidak seperti kegiatan pengabdian yang hanya berfokus pada memberi bantuan materi, program ini lebih menekankan pentingnya edukasi dan pembentukan karakter. Lewat pendekatan ini, siswa diajak untuk benar-benar merasakan proses belajar, bukan sekadar menerima informasi. Mereka ikut terlibat dalam berbagai aktivitas yang dirancang dengan cara kreatif dan menyenangkan. Di sisi lain,

mahasiswa yang terlibat juga mendapat pengalaman berharga—belajar memahami dinamika kelompok, berkomunikasi dengan berbagai usia, dan menyampaikan pesan-pesan penting dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. Kegiatan seperti ini menjadi bukti bahwa PKM dapat dijalankan dalam berbagai bentuk yang adaptif dan berdampak, selama dilandasi oleh niat untuk membangun serta memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan masyarakat. Dengan kolaborasi yang tepat, mahasiswa tidak hanya menjadi agen edukasi, tetapi juga penggerak perubahan yang memberi inspirasi dan mendorong masyarakat untuk berkembang bersama.

### Masalah

Kepemimpinan merupakan keterampilan penting yang seharusnya mulai diperkenalkan sejak masa remaja. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah menengah, termasuk di SMAS Pelita Utama, belum sepenuhnya memahami konsep dasar kepemimpinan. Sebagian besar dari mereka belum memiliki kesempatan untuk belajar secara langsung atau mendapat pembekalan yang terarah, baik lewat kegiatan di dalam kelas maupun aktivitas di luar pelajaran. Meskipun terdapat siswa yang aktif dalam organisasi seperti OSIS atau kegiatan lainnya, pembinaan kepemimpinan yang mereka terima umumnya masih

bersifat terbatas dan tidak terstruktur. Kurangnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan aplikatif membuat siswa cenderung melihat kepemimpinan hanya sebagai peran formal, bukan sebagai kemampuan yang dapat dilatih melalui pengalaman dan pembiasaan.

Di sisi lain, metode pembelajaran di sekolah sering kali lebih fokus pada aspek akademik, sehingga pengembangan karakter dan soft skills seperti kerja sama tim, komunikasi, tanggung jawab, serta pengambilan keputusan sering kali terabaikan. Padahal, keterampilan tersebut sangat relevan untuk membantu siswa menghadapi tantangan di masa depan. Melihat kondisi ini, diperlukan adanya program edukatif yang dapat mengisi kekosongan tersebut dengan pendekatan yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan edukasi bertema “Leadership” yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Internasional Batam menjadi salah satu bentuk inisiatif untuk mengatasi permasalahan ini. Dengan kombinasi metode seperti diskusi film, permainan kelompok, dan simulasi peran, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman praktis dan pengalaman langsung kepada siswa mengenai bagaimana menjadi pemimpin yang bertanggung jawab, komunikatif, dan mampu bekerja dalam tim.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendidikan berbasis pendekatan edukatif dan partisipatif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan membekas, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai kepemimpinan sejak usia remaja.

### 1. Pendekatan Edukatif

Pendekatan Edukatif menekankan proses transfer pengetahuan dan nilai-nilai kepemimpinan secara langsung melalui berbagai metode penyampaian yang menarik dan mudah dipahami. Materi yang disampaikan meliputi:

- Pemahaman dasar tentang kepemimpinan.
- Tipe-tipe pemimpin.
- Keterampilan yang diperlukan oleh seorang pemimpin muda.
- Tips dan strategi dalam membentuk karakter kepemimpinan.

Penyampaian dilakukan secara interaktif melalui ceramah singkat, diskusi, dan media visual (pemutaran film). Pendekatan ini bertujuan membangun pemahaman konseptual siswa terhadap pentingnya kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Pendekatan Partisipatif

Siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga berperan aktif sebagai subjek pembelajaran. Pendekatan partisipatif diwujudkan melalui berbagai aktivitas yang memungkinkan siswa untuk mengalami dan mempraktikkan langsung nilai-nilai kepemimpinan, antara lain:

#### • Diskusi Film Edukatif

Cuplikan film *The Devil Wears Prada* digunakan sebagai alat refleksi bersama, di mana siswa diminta mengidentifikasi dan mengevaluasi gaya kepemimpinan tokoh film, lalu mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka.

#### • Yel-Yel Kelompok

Tiap kelompok diminta membuat dan menampilkan yel-yel kreatif sebagai simbol semangat, kekompakkan, dan identitas kelompok.

#### • Permainan Edukatif (Leadership Games)

Terdiri dari tiga permainan utama:

- Maze Drawing: Melatih komunikasi, strategi, dan kerja sama tim.
- Estafet Balon: Mengasah kekompakkan dan koordinasi antar anggota.
- Engkel Kaki: Meningkatkan kepercayaan dan keselarasan gerak dalam kelompok.

Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk mengambil peran sebagai pemimpin dan anggota tim secara bergantian, serta belajar menghadapi tantangan dan mengambil keputusan dalam suasana yang menyenangkan.

Teknik pengumpulan data yang kami gunakan dalam penilitian ini adalah:

- **Observasi.** Dilakukan secara langsung oleh fasilitator untuk melihat keaktifan siswa, keterlibatan dalam kegiatan, serta dinamika kelompok.
- **Dokumentasi.** Menggunakan foto dan video sebagai alat bukti dan evaluasi pelaksanaan kegiatan.
- **Refleksi Lisan.** Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan kesan, pengalaman, dan pelajaran yang mereka dapatkan dari kegiatan secara terbuka.

Kegiatan ini dikoordinasi melalui dengan pihak sekolah, pembentukan tim fasilitator, penyusunan materi, dan perancangan permainan. Kegiatan dilaksanakan pada 16 Juli 2025 di kelas XI IPA 4 SMAS Pelita Utama, dari pukul 08:30–13:00 WIB. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok dengan sistem undian. Kemudian Dilakukan evaluasi dan refleksi bersama untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta pengalaman yang diperoleh. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan mengelompokkan hasil observasi dan refleksi ke dalam tema-tema pembelajaran seperti: kerja sama, kepemimpinan, komunikasi,

dan kreativitas. Hasil analisis digunakan untuk menilai efektivitas pendekatan edukatif dan partisipatif dalam membentuk karakter kepemimpinan siswa.

## Pembahasan

### 1. Model

Kegiatan edukasi kepemimpinan ini menggunakan model pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman (experiential learning) dengan pendekatan edukatif yang dirancang untuk membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung peserta didik. Model ini menggabungkan pemberian materi interaktif, Media visual (film) sebagai alat reflektif, Simulasi kelompok dalam bentuk permainan edukatif, dan Ekspresi kreatif melalui yel-yel.

Dengan menerapkan learning by doing, siswa tidak hanya memahami konsep kepemimpinan secara teoritis, tetapi juga mengalami prosesnya secara konkret dalam konteks sosial dan menyenangkan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Melalui diskusi reflektif dari tayangan film, siswa diajak untuk mengamati berbagai gaya kepemimpinan dan mengevaluasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kegiatan seperti penyusunan yel-yel kelompok juga turut memperkuat rasa kebersamaan, kreativitas, serta kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide secara kolektif.

Sementara itu, simulasi permainan edukatif seperti Maze Drawing, Estafet Balon, dan Engkel Kaki tidak hanya memberikan suasana yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana latihan langsung untuk membangun kerja sama, koordinasi, dan pengambilan keputusan di bawah tekanan. Dalam konteks ini, siswa belajar mengenali peran mereka dalam tim, baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota yang mendukung.

Dengan kombinasi metode yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang utuh dan mendalam. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran karakter yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan potensi diri secara menyeluruh.

## 2. Dokumentasi Sesi sosialisasi edukasi





Link Video:

<https://drive.google.com/drive/folder/s/1mU3QdQivIsCt27KP9WS6snxHJne5-Mk8>

### 3. Kelebihan Kegiatan & Kekurangan Kegiatan

#### a) Kelebihan

- Setiap siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mulai dari diskusi, refleksi, hingga permainan. Ini mendorong rasa tanggung jawab, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja sama.
- Penggunaan film sebagai pemicu diskusi menjembatani konsep abstrak menjadi nyata. Cuplikan film yang familiar dan relevan membuat siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
- Permainan edukatif tidak hanya menyenangkan, tetapi melatih kesabaran, komunikasi, koordinasi, dan kemampuan mengambil keputusan secara kolektif—nilai-nilai penting dalam kepemimpinan.
- Siswa belajar tanpa tekanan, melalui kegiatan yang menyenangkan. Hal ini meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana positif di dalam kelas.

#### b) Kekurangan

- Dengan durasi sekitar 4,5 jam, beberapa sesi harus disampaikan secara singkat. Pendalaman materi atau sesi

refleksi bisa kurang optimal akibat keterbatasan waktu.

- Dalam kegiatan yang melibatkan simulasi kelompok dan permainan, rasio fasilitator terhadap peserta sangat penting. Tim terbatas dapat menghambat efektivitas pengawasan dan evaluasi individu secara menyeluruh.
- Tidak semua siswa memiliki tingkat keberanian dan antusiasme yang sama. Ada sebagian siswa yang lebih pasif, sehingga perlu pendekatan tambahan agar semua peserta terlibat secara merata.

### 4. Tingkat Kesulitan dan Peluang Tingkat kesulitan dalam kegiatan ini bisa dikatakan "Sedang" karena diperlukan kesiapan dari tim fasilitator dalam menyampaikan materi secara menarik dan fleksibel, diperlukan juga perencanaan teknis yang rapi untuk mengatur waktu, alat, kelompok, dan dinamika permainan, dan yang terakhir Koordinasi dengan pihak sekolah juga menjadi bagian penting dalam kelancaran kegiatan. Namun, karena pendekatan yang digunakan bersifat aplikatif dan kontekstual, kesulitan dalam pemahaman materi oleh siswa relatif rendah.

Kegiatan ini membuka peluang yang luas untuk:

- Pengembangan program kepemimpinan berkelanjutan di sekolah dengan tema lain seperti manajemen konflik, komunikasi efektif, hingga etika kepemimpinan.
- Kolaborasi lintas institusi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah dalam mengembangkan pendidikan karakter berbasis praktik.
- Digitalisasi kegiatan seperti membuat modul interaktif atau video pembelajaran berdasarkan kegiatan ini agar bisa diakses lebih luas oleh sekolah lain.

Peluang lainnya adalah menjadikan kegiatan ini sebagai bagian dari program pengabdian masyarakat mahasiswa (PKM) atau program kurikulum merdeka berbasis proyek karakter.

### Simpulan

Kegiatan edukasi kepemimpinan yang dilaksanakan di SMAS Pelita Utama berjalan dengan lancar dan memberikan dampak yang cukup positif bagi para siswa. Materi yang disampaikan melalui cara-cara yang menyenangkan dan interaktif mampu menarik perhatian peserta serta membuat mereka lebih mudah memahami arti pentingnya kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui diskusi film, yel-yel kelompok, dan berbagai permainan edukatif, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga diajak untuk langsung merasakan bagaimana menjadi pemimpin dalam situasi nyata. Hal ini terlihat dari antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung serta kekompakkan yang terbangun di dalam kelompok.

Meskipun masih ada beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan jumlah fasilitator, secara umum kegiatan ini telah mencapai tujuannya. Harapannya, kegiatan serupa dapat dilakukan kembali di masa mendatang dengan pengembangan yang lebih baik, sehingga semakin banyak siswa yang dapat merasakan manfaatnya dan termotivasi untuk terus mengembangkan potensi kepemimpinan mereka.

### Daftar Pustaka

Pengabdian dan Edukasi Sekolah, J., Ilham Adestya, A., Lestari, A., Silaban, B., Kamil Ridho, M., Djihadah, N., & Pendidikan, M. (n.d.).  
**EDUKASI GAYA  
KEPEMIMPINAN DAN  
PENGARUHNYA TERHADAP  
PEMILIHAN KARIR SANTRI.**  
<https://doi.org/10.46306/jub.v5i2>

Bass, B. M. (1990). From transactional to transformational leadership: Learning to share the vision. *Organizational Dynamics*, 18(3), 19–31.

Goleman, D. (2000). Leadership that gets results. Harvard Business Review, 78(2), 78–90.

Komalasari, K. (2017). Pendidikan karakter: Konsep dan aplikasi. Bandung: Refika Aditama.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Priansa, D. J. (2014). Perilaku kepemimpinan dan komunikasi organisasi. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Universitas Internasional Batam. (2025). Laporan pelaksanaan kegiatan edukasi kepemimpinan di SMAS Pelita Utama. Batam: Program Studi Manajemen.