

Strategi Penguatan Karakter Kepemimpinan Siswa SMA melalui Simulasi dan Pendekatan Nonformal Berbasis Partisipasi

Alfred¹, Aprian Dickson², Callista Josephine Tanosa³, Chelsea Yuni Luis⁴, Cindy Croula⁵, Filbert Florenza⁶, Ibrani Vernandez Silitonga⁷, Janice Adora⁸, Jasson Chiang⁹, Juhardi¹⁰, Olivia Dwi Ramadhani Putri¹¹, Rico Lie Nardo¹², Wilbert Wijaya¹³, Zara Putri Salwa¹⁴, Theodesia Lady pratiwi S.S., M.Hum¹⁵, Sari Dewi, S.E., M.Ak.¹⁶

Universitas Internasional Batam

Email: 24.alfred@uib.edu¹, 24.aprian.dickson@uib.edu², 24.callista.tanosa@uib.edu³, 24.chelsea.luis@uib.edu⁴, 24.cindy.croula@uib.edu⁵, 24.filbert.florenza@uib.edu⁶, 24.ibrani.silitonga@uib.edu⁷, 24.janice.adora@uib.edu⁸, 24.jasson.chiang@uib.edu⁹, 24.juhardi@uib.edu¹⁰, 24.olivia.putri@uib.edu¹¹, 24.rico.nardo@uib.edu¹², 24.wilbert.wijaya@uib.edu¹³, 24.zara.salwa@uib.edu¹⁴, Theodesia@uib.ac.id¹⁵, sari@uib.ac.id¹⁶

Abstrak

Permasalahan rendahnya keterampilan kepemimpinan praktis pada siswa sekolah menengah mendorong perlunya model edukasi yang lebih partisipatif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang dengan pendekatan Pendidikan Masyarakat dan Simulasi Ipteks yang memungkinkan siswa mengalami langsung dinamika kepemimpinan. Pelaksanaan berlangsung di SMA Pelita Utama selama 4,5 jam melalui sesi edukasi, permainan kolaboratif, dan refleksi kelompok. Data diperoleh melalui observasi informal dan kuesioner digital, lalu dianalisis secara deskriptif dan tematik untuk memotret perubahan sikap siswa. Hasil menunjukkan peningkatan antusiasme, kepercayaan diri, serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan sederhana namun kontekstual dapat menjadi strategi efektif dalam memperkuat kepemimpinan pelajar.

Kata Kunci: kepemimpinan siswa, partisipatif, pendidikan masyarakat, simulasi, kolaborasi

Abstract

The limited exposure of secondary students to practical leadership highlights the need for more participatory educational models. This Community Service (PkM) program was designed using a Community Education and Science-Tech Simulation approach, enabling students to directly engage in leadership dynamics. The activity was conducted at SMA Pelita Utama over 4.5 hours through educational sessions, collaborative games, and group reflections. Data were collected using informal observations and digital questionnaires, then analyzed descriptively and thematically to capture changes in students' attitudes. Findings revealed notable improvements in enthusiasm, confidence, as well as communication and collaboration skills. These results emphasize that simple yet contextual methods can serve as effective strategies for strengthening student leadership.

Keywords: *student leadership, participatory, community education, simulation, collaboration*

PENDAHULUAN

Penguatan kepemimpinan remaja menjadi aspek penting dalam membentuk kesiapan dan karakter siswa menghadapi kompleksitas zaman modern. Penelitian di tingkat sekolah menengah menyebut bahwa kompetensi seperti komunikasi, kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan kepercayaan diri meningkat secara signifikan melalui pelatihan kepemimpinan dasar (Ghofir dkk., 2023). Namun, sebagian besar sekolah masih mengandalkan pembelajaran formal yang terbatas pada kurikulum dan aspek administratif. Alternatif nonformal seperti simulasi, diskusi, dan refleksi terbukti efektif dalam membangun keterampilan sosial-personal siswa (Mardianah dkk., 2023). Studi internasional juga menunjukkan bahwa metodologi *experiential learning* memberikan efek positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam kelas (Kong, 2021). Dengan kondisi tersebut, diperlukan intervensi yang menjembatani metode formal dan nonformal agar pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Hasil survei dalam konteks edukasi menunjukkan bahwa inisiatif dan kreativitas siswa sering kali masih rendah ketika menghadapi tantangan nyata di luar kelas. Banyak siswa melaporkan kurangnya kepercayaan diri untuk mengambil peran pemimpin, terutama dalam situasi diskusi kelompok atau pengambilan keputusan kolektif. Meski Kurikulum Merdeka dan Rencana Pembelajaran Semester mendorong pendekatan pembelajaran kontekstual, dalam praktiknya jarang terwujud karena keterbatasan sumber daya dan pelatihan guru (Radinger & Hague, 2023). Selain itu, dampak pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa pengalaman pembelajaran daring

menurunkan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa dan guru—hal ini memerlukan strategi tatap muka yang partisipatif. Penelitian dari China mengenai program pengembangan kepemimpinan sekolah (*Leadership Development Programs*) menunjukkan bahwa hambatan implementasi dan hasilnya sangat bergantung pada dukungan manajemen sekolah dan kesiapan guru (Chen dkk., 2024). Berdasarkan temuan tersebut, intervensi PkM diarahkan untuk mengatasi hambatan dan membangun kapasitas praktik kepemimpinan siswa secara kontekstual.

Beberapa program pengabdian masyarakat dan penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa model partisipatif bisa efektif dalam membentuk jiwa kepemimpinan siswa. Misalnya, pelatihan komunikasi organisasi dan kepemimpinan bagi pengurus siswa di beberapa sekolah telah meningkatkan kreativitas, komunikasi, dan manajemen organisasi (Oktivera dkk., 2022). Studi lain di SMAN 1 Mauponggo menunjukkan bahwa pelatihan dasar kepemimpinan berkontribusi terhadap pengembangan karakter, tanggung jawab, dan keterampilan sosial siswa (Medho dkk., 2023). Temuan tersebut memperkuat relevansi teori *experiential learning* dan refleksi dalam konteks pendidikan nonformal. Di ranah internasional, program *leadership* di sekolah internasional menghadapi tantangan pengembangan sistem, namun studi “*Revitalizing Student Leadership Programs*” menunjukkan strategi untuk memperkuat pelatihan siswa dan sistem rekrutmen mereka (Dawood dkk., 2024). Karena itu, desain intervensi perlu memasukkan elemen diskusi partisipatif dan aktivitas edukatif yang adaptif terhadap konteks lokal. Keberhasilan program-program sebelumnya juga menginspirasi

pelaksanaan kegiatan di lokasi ini sebagai adaptasi kontekstual.

Program pengembangan karakter melalui kegiatan siswa telah menunjukkan hasil nyata dalam konteks pendidikan menengah. Penelitian di MTs Al Hikmah Karanganyar menunjukkan bahwa pelatihan kepemimpinan dalam OSIS efektif meningkatkan kemampuan manajerial, kerja sama tim, dan rasa tanggung jawab siswa (Nikmah dkk., 2025). Temuan ini memberi bukti bahwa intervensi nonformal dapat memperkuat kohesi sosial dan nilai demokratis di kalangan pelajar. Di level internasional, pendekatan *experiential and transformative learning* dalam pendidikan telah diidentifikasi sebagai strategi efektif dalam membentuk identitas kepemimpinan siswa (Laritza dkk., 2025). Program-program yang berfokus pada konteks sosial-budaya sekolah mencerminkan bahwa intervensi pendidikan karakter tidak bisa lepas dari nilai lokal dan kultur sekolah. Dalam kerangka tersebut, strategi intervensi yang berkelanjutan menjadi semakin penting. Inisiatif nyata seperti ini menjadi acuan dalam merancang kegiatan pengembangan kepemimpinan yang relevan ke depannya.

Tujuan utama kegiatan PkM ini adalah memperkuat kesadaran, kompetensi, dan motivasi kepemimpinan siswa secara holistik melalui metode nonformal dan partisipatif. Kegiatan dirancang untuk mengenalkan berbagai tipe kepemimpinan dan mendorong penerapannya dalam aktivitas kelompok praktis. Tujuan lainnya adalah meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa melalui simulasi dan refleksi berkelompok yang diarahkan oleh fasilitator. Penilaian efek dilakukan dengan kuesioner digital pasca kegiatan sebagai indikator dampak terhadap pemahaman dan sikap siswa. Selain itu diharapkan tercipta suasana belajar yang inspiratif serta hubungan positif antara penyelenggara dan peserta. Dengan demikian intervensi ini diharapkan

menjadi pijakan kuat dalam pengembangan kepemimpinan di lingkungan sekolah.

MASALAH

Perkembangan sosial dan kemajuan teknologi membuat tuntutan kepemimpinan praktis pada siswa semakin nyata, sedangkan sistem pembelajaran konvensional belum memadai untuk menjawabnya. Kompetensi seperti berpikir analitis, inovasi, dan kerja sama efektif masih jarang difasilitasi secara nyata dalam kelas standar. Meskipun Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang relevan dan kontekstual, pelaksanaan di lapangan sering terhambat oleh keterbatasan pelatihan guru dan fasilitas pendukung seperti teknologi maupun materi ajar (Nurhayati dkk., 2025). Situasi ini menuntut intervensi eksternal yang menawarkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif. Keterampilan sosial-personal seperti komunikasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah menjadi kebutuhan mendesak bagi siswa dalam menghadapi tantangan di luar ruang kelas. Oleh karena itu, model intervensi berbasis praktis dan partisipatif menjadi relevan bagi pengembangan kepemimpinan siswa.

Selain itu, kesiapan guru dalam memahami dan menerapkan paradigma baru pembelajaran seperti Kurikulum Merdeka masih rendah. Hal ini terlihat dari kesulitan dalam menyusun perangkat ajar kompetensi, penilaian berbasis kompetensi, dan pemanfaatan teknologi secara efektif (Wantiana & Mellisa, 2023). Hambatan tersebut membatasi kesempatan siswa memperoleh pembelajaran yang kontekstual dan partisipatif. Penelitian internasional dalam studi *“Teachers’ Related Practices and Challenges in Curriculum Implementation in Secondary School”* menemukan bahwa kurangnya pelatihan dan kompetensi guru adalah salah satu hambatan utama dalam menerapkan

kurikulum baru (Taye & Hika, 2024). Heterogenitas siswa memperjelas bahwa satu metode tunggal tidak cocok untuk semua siswa. Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional yang tidak memberi ruang bagi siswa untuk aktif memimpin atau mengambil inisiatif. Kondisi ini mempertegas kebutuhan akan intervensi yang memungkinkan siswa mengalami langsung kepemimpinan praktis dalam kelompok belajar.

Temuan awal dari pengamatan langsung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sekolah menengah belum pernah terlibat dalam pelatihan kepemimpinan aplikatif yang nyata. Kegiatan siswa lebih banyak terbatas pada aktivitas akademik formal tanpa pengalaman simulatif atau reflektif yang memicu pengambilan peran kepemimpinan. Studi eksperimental di luar negeri menegaskan bahwa metode pembelajaran kepemimpinan yang berbasis pengalaman, seperti *role-play* dan simulasi, dapat meningkatkan kepercayaan diri serta persepsi kapabilitas diri siswa (serta secara signifikan untuk perempuan) (Chifamba dkk., 2022).

Fakta tersebut memberi pijakan kuat bahwa unsur praktis dan refleksi harus menjadi bagian inti dari program intervensi kepemimpinan. Ruang praktis seperti simulasi, grup kerja, dan refleksi memungkinkan pengalaman belajar yang tidak hanya teoritis. Dengan demikian penguatan keterampilan sosial-personal siswa dalam konteks sekolah diharapkan bisa lebih nyata dan relevan.

METODE

1. Edukasi dan Simulasi Ipteks
Dalam PkM ini diterapkan kombinasi metode Pendidikan Masyarakat dan Simulasi Ipteks, berupa pelatihan dengan materi kepemimpinan interaktif dan permainan kelompok terhadap 17 murid. Metode Pendidikan Masyarakat bertujuan

memberikan pemahaman aktif melalui penyuluhan dan demo langsung nilai-nilai kepemimpinan dalam aktivitas praktis. Simulasi Ipteks digunakan saat permainan kolaboratif dan refleksi bersama sebagai bentuk aplikasi praktis kepemimpinan dalam situasi nyata. Kombinasi ini diharapkan dapat merespons kurangnya pengalaman praktis siswa dalam memimpin, sesuai literatur yang merekomendasikan *experiential learning* sebagai metode efektif dalam pengembangan soft skills (Yuliatin dkk., 2023). Melalui metode ini, kegiatan orientasi isu dan solusi dilaksanakan langsung di lapangan dengan pendekatan nonformal dan partisipatif. Pendekatan secara langsung melalui aktivitas memungkinkan siswa belajar sambil mengalami, bukan hanya menerima teori.

2. Teknik Pengumpulan Data
Data dikumpulkan melalui dua teknik, yakni observasi tidak formal selama kegiatan dan kuesioner digital (*Google Form*) setelah sesi selesai. Observasi informal dilakukan tim pada saat *game* dan diskusi, menganalisis respons dan antusiasme siswa terhadap setiap kegiatan. Kuesioner digital dibagikan pasca-sesi untuk mengukur perubahan pemahaman dan antusiasme siswa terhadap materi kepemimpinan. Instrumen kuesioner memuat pertanyaan skala Likert dan pertanyaan terbuka untuk menangkap pengalaman peserta. Metode ini sesuai dengan praktik kombinasi teknik kuantitatif dan kualitatif yang efektif dalam evaluasi kegiatan seperti PkM dan PAR (Hakim Nasution dkk., 2024). Hasil data ini akan digunakan sebagai tolok ukur

efektivitas intervensi langsung di lapangan.

3. Teknik Analisis Data

Data kualitatif dari observasi informal dianalisis menggunakan analisis tematik sederhana, yaitu mengelompokkan tanggapan umum siswa mengenai pemahaman dan pengalaman mereka. Sementara data dari kuesioner dianalisis secara deskriptif—menampilkan frekuensi jawaban Likert setelah kegiatan. Pola respons siswa selanjutnya dikaitkan dengan tema-tema hasil observasi untuk melihat konsistensi keterlibatan aktif. Pendekatan gabungan ini mencerminkan *methodological triangulation*, yang memungkinkan validasi temuan dari berbagai metode dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian (Bhandari, 2022). Analisis tematik juga terbukti efektif dalam penelitian campuran (*mixed-methods*), karena memberikan nuansa mendalam dan interpretasi terhadap data observasi lapangan (Hecker & Kalpokas, t.t.). Pendekatan ini digunakan untuk menilai dampak langsung PkM dan menjadi dasar rekomendasi perbaikan kegiatan selanjutnya.

4. Lokasi, Waktu, dan Durasi Kegiatan

Kegiatan PkM dilaksanakan di SMA Pelita Utama, Kampung Pelita, Lubuk Baja pada Rabu, 16 Juli 2025, dengan rentang waktu 08.30–13.00 WIB. Lokasi dipilih karena representatif sebagai sekolah menengah umum dengan kebutuhan penguatan *soft skills* kepemimpinan siswa. Durasi kegiatan senilai 4,5 jam memungkinkan kegiatan interaktif, istirahat sejenak, serta sesi refleksi dan evaluasi. Jadwal ini disusun agar tidak mengganggu kegiatan sekolah reguler hari Rabu. Lokasi juga memungkinkan mobilisasi mudah

dari kampus tanpa membutuhkan dukungan logistik ekstra. Pelaksanaan sudah melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk izin dan protokol pelaksanaan.

PEMBAHASAN

1. Aktivitas Kepemimpinan

Sebagai solusi utama, kegiatan ini menghasilkan jasa pelatihan kepemimpinan berbasis partisipatif yang menekankan pengalaman langsung melalui simulasi dan diskusi kelompok. Model yang digunakan mengacu pada teori *service-learning* dan *experiential learning*, di mana siswa belajar melalui aksi dan refleksi untuk membangun keterampilan kepemimpinan yang lebih dalam (Santos Rego dkk., 2021). Kegiatan praktis ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial-personal seperti komunikasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Durasi interaksi sekitar 4,5 jam membolehkan transfer pengalaman praktis yang sekaligus menciptakan konteks belajar yang nyata. Jasa ini memunculkan dimensi edukatif dan rekayasa sosial-budaya karena secara tidak langsung membentuk budaya kolaboratif di antara siswa. Fokus utama tetap memperkuat karakter kepemimpinan siswa lewat interaksi langsung dan refleksi kontekstual yang didukung oleh teori-teori kepemimpinan modern.

2. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan terdiri dari berbagai bentuk media, termasuk foto saat sesi edukasi dan permainan kelompok, diagram hasil kuesioner *Google Form*, serta rekaman video pendek yang merekam dinamika interaksi antara siswa dan fasilitator.

Foto-foto tersebut menampilkan suasana pedagogis yang kolaboratif dan partisipatif, sementara diagram kuesioner memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat antusiasme dan persepsi belajar peserta. Video dokumentasi berfungsi sebagai verifikasi visual terhadap alur kegiatan dan mendukung narasi laporan dengan bukti empiris yang lebih menyeluruh. Beragam format dokumentasi ini digunakan untuk mendukung validitas analisis bahwa intervensi PkM berjalan secara interaktif dan berhasil meningkatkan atmosfer belajar. Meski tidak mengandalkan dokumentasi yang kompleks, kombinasi media ini cukup representatif untuk proses evaluasi dan pelaporan kegiatan. Dengan adanya pilihan media visual dan audiovisual, laporan menjadi lebih lengkap dan jelas dipahami oleh semua pemangku kepentingan.



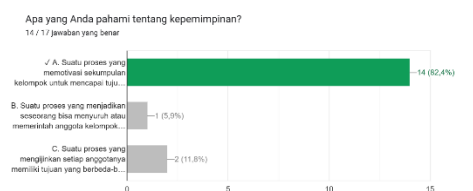
Gambar 1 & 2.

Pemaparan Materi oleh Mahasiswa



Gambar 3 & 4.

Instruksi dan Interaksi Permainan



Gambar 5 & 6.

Rekapitulasi Kuesioner Peserta



Gambar 7.

Foto Kolektif di Akhir Sesi

3. Keunggulan dan kelemahan

a) Keunggulan:

Salah satu keunggulan utama adalah aplikabilitas langsung, di mana siswa aktif mempraktikkan kepemimpinan melalui permainan dan refleksi dalam konteks nyata. Model partisipatif ini mendorong keterlibatan emosional dan *ownership* siswa terhadap proses pembelajaran, sesuai dengan temuan bahwa *experiential learning* meningkatkan motivasi dan partisipasi kelas (Kong, 2021). Selain itu, pelatihan intensif dalam durasi terbatas memungkinkan transfer yang efektif tanpa membebani waktu sekolah secara besar. Integrasi ke dalam jadwal sekolah membuat model ini praktis dan relatif mudah diadopsi oleh lembaga pendidikan. Efisiensi penggunaan sumber daya menjadi nilai tambah dalam penerapan di berbagai sekolah dengan kapasitas terbatas. Secara keseluruhan, model ini berpotensi membentuk dasar kepemimpinan praktis dan kolaboratif yang dapat berkembang jika diperluas.

b) Kelemahan:

Meskipun efektif secara praktik, kelemahan muncul karena model waktu terbatas dan episodik; program kepemimpinan yang bersifat terbatas seringkali gagal menciptakan dampak jangka panjang sebagai kelemahan umum program kepemimpinan (Day & Dannhäuser, 2024). Deskripsi dan evaluasi yang dilakukan hanya berdasarkan respons pasca kegiatan mungkin tidak cukup untuk menjelaskan perubahan mendalam. Keterbatasan instrumen pengukuran dan metode sederhana dapat mengurangi validitas interpretasi terhadap pemahaman siswa. Kegiatan

sekali jalan belum memberi ruang bagi pembentukan budaya kepemimpinan berkelanjutan. Materi yang disampaikan dalam durasi 4,5 jam bisa terasa terlalu padat sehingga aspek teori mendalam sulit dielaborasi. Keterbatasan ini menyiratkan perlunya tindak lanjut atau modul lanjutan agar dampak lebih bertahan lama.

4. Tingkat kesulitan

Pelaksanaan kegiatan ini tergolong sederhana karena tidak memerlukan peralatan khusus; sarana yang digunakan hanya meliputi ruang terbuka, alat tulis, dan akses internet untuk pelaksanaan kuesioner. Namun demikian, penyusunan simulasi dengan konten kontekstual yang sesuai bagi siswa SMA membutuhkan persiapan yang serius dan intensif dari fasilitator, terutama untuk memahami dinamika dan psikologi remaja. Fasilitator juga berperan sebagai mediator nonformal dalam diskusi kelompok, yang menuntut keterampilan advokasi dan komunikasi *interpersonal*. Di samping itu, walaupun tidak ada produksi barang dalam kegiatan ini, penyusunan modul aktivitas edukatif menjadi tahap penting yang sangat berkontribusi pada keberhasilan program. Peluang untuk mereplikasi model ini sangat besar, karena biaya rendah dan dampak langsung memungkinkan sekolah lain untuk mengadopsinya dengan mudah. Apabila dikembangkan dalam bentuk program berkelanjutan, model ini memiliki potensi menjadi layanan rutin dalam mengembangkan kepemimpinan siswa.

SIMPULAN

Target utama edukasi kepemimpinan berhasil dicapai melalui partisipasi aktif siswa selama 4,5 jam. Hasil kuesioner digital memperlihatkan sebagian besar peserta memberi respons positif terhadap pemahaman materi dan pengalaman interaktif. Observasi informal juga mencatat peningkatan antusiasme dan komunikasi kelompok di antara siswa. Meski evaluasi hanya “setelah kegiatan”, hasil tersebut konsisten dan menunjukkan bahwa intervensi praktis memiliki efek yang nyata. Temuan ini sejalan dengan studi *“The Impact of Experiential Learning on Student Engagement and Outcomes: A case study in a National School of Bali, Indonesia”* yang menunjukkan bahwa experiential learning secara substansial meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil pendidikan siswa melalui aktivitas yang relevan dan reflektif (Putri & Dewi, 2025). Dengan demikian, meskipun waktunya terbatas, pencapaian target memperlihatkan bahwa pendekatan ini valid untuk konteks pendidikan menengah. Respon terhadap minimnya pengalaman praktis siswa tampak tepat melalui metode pendidikan masyarakat dan simulasi situasional. Pendekatan pengalaman langsung memungkinkan siswa menghadapi tantangan nyata dalam kelompok, sesuai teori pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) yang menjadi landasan akademis kuat. Metode nonformal ini terbukti adaptif bagi sekolah dengan keterbatasan fasilitas, karena tidak memerlukan infrastruktur kompleks. Dokumentasi visual dan umpan balik mendukung bahwa model ini selaras dengan konteks lokal dan dapat diimplementasikan dengan baik. Keunggulan ini memperlihatkan bahwa metode selain formal sangat dibutuhkan dalam pendidikan kepemimpinan siswa. Oleh karena itu, relevansi metode dan konteks terbukti koheren secara teoretis dan praktik.

Kegiatan ini membawa dampak nyata berupa peningkatan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan rasa percaya diri siswa. Peserta melaporkan pengalaman reflektif positif dan aktif dalam diskusi serta permainan kelompok, yang penting dalam pengembangan kepemimpinan karakter. Untuk pihak sekolah, program ini memperlihatkan bahwa kepemimpinan partisipatif dapat diintegrasikan dalam kegiatan reguler tanpa memerlukan perubahan kurikulum besar. Manfaat tambahan meliputi memperkuat hubungan antara mahasiswa pelaksana dan institusi sekolah, membuka peluang akademik dan kolaborasi lanjutan. Berdasarkan penelitian *“The Effect of STEAM Activities Based on Experiential Learning on Ninth Graders’ Mental Motivation”*, intervensi berbasis pengalaman terbukti mampu meningkatkan motivasi mental dan keterlibatan siswa. Dengan demikian manfaat edukatif dan sosial dari kegiatan ini tampak signifikan (Mater dkk., 2023).

Disarankan agar kegiatan PkM serupa dilaksanakan secara berkala untuk membangun budaya kepemimpinan berkelanjutan di kalangan siswa. Pengumpulan *data baseline* perlu ditambahkan dalam kegiatan berikut untuk memantau perubahan komprehensif. Modul dan dokumentasi juga dapat diperluas menggunakan format multimedia dan survei *pre-post* agar evaluasi lebih akurat. Keterlibatan guru sebagai co-fasilitator diyakini dapat meningkatkan relevansi kontekstual program di sekolah. Menyertakan tindak lanjut berupa *mentoring* atau *workshop* pendek juga dapat memperdalam dampak. Jika dikembangkan lebih lanjut, model ini berpotensi menjadi program reguler yang mendukung penguatan *soft skills* dan kepemimpinan generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhandari, P. (2022, Januari 3). *Triangulation in Research | Guide, Types, Examples*.
<https://www.scribbr.com/methodology/triangulation/>
- Chen, F., Lail, J., & Wahab, A. (2024). The Impact of Leadership Development Programs on School Management in Secondary Schools in Eastern China. *International Journal of Education and Humanities*, 16(1), 93–97.
- Chifamba, C., Zimunya, F., Nembaware, T., & Dimairo, N. (2022). Assessment of Student leadership Training program based on Student Leaders Perceptions: Case of a Private Secondary School in Zimbabwe. *International Journal of Scientific Research and Management*, 10(12), 2681–2690.
<https://doi.org/10.18535/ijssrm/v10i12.el05>
- Dawood, N. Manal, & Abubakar, H. M. (2024). Revitalizing Student Leadership Programs: A Study of Challenges and Strategies in an International School Setting. *INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH AND INNOVATION IN SOCIAL SCIENCE (IJRISS)*, 8(2), 651–657.
<https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Day, D. V., & Dannhäuser, L. (2024). Reconsidering Leadership Development: From Programs to Developmental Systems. *Behavioral Sciences*, 14(7), 1–13.
<https://doi.org/10.3390/bs14070548>
- Ghofir, A., Roestam, R., Rahadi, D. R., Wardana, S. B., Syamsuddin, E., & Sulisty, B. (2023). Pelatihan Dasar Kepemimpinan Aktif dan Kreatif di Era digital untuk Pengurus OSIS SMA Negeri 2 Cikarang Pusat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(4), 1058–1066.
<https://doi.org/10.30653/jppm.v8i4.578>
- Hakim Nasution, F., Syahran Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). KOMBINASI (MIXED-METHODS) DALAM PRAKTIS PENELITIAN ILMIAH. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Hecker, J., & Kalpokas, N. (t.t.). *Thematic Analysis in Mixed Methods Approach - ATLAS.ti*. Diambil 18 Juli 2025, dari <https://atlasti.com/guides/thematic-analysis/thematic-analysis-mixed-methods>
- Kong, Y. (2021). The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement. *Frontiers in Psychology*, 12, 1–4.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272>
- Laritza, M. R., Eva, C., Pilar, L. S., & Mónica, S. P. (2025). The role of experiential and transformative learning in fostering young women's leadership: A pilot study. *The International Journal of Management Education*, 23(2), 101123.
<https://doi.org/10.1016/J.IJME.2024.101123>
- Mardianah, I., Liani, N. N., Karomah, F., & Haq, M. F. (2023). PELATIHAN PROGRAM LDK (LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN) SEBAGAI PEMBENTUKAN KARAKTER KEPEMIMPINAN SISWA DALAM ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS) BAHARUL ULUM TAJINAN KABUPATEN MALANG. *Ngabektik: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 107–117.
- Mater, N., Daher, W., & Mahamid, F. (2023). The Effect of STEAM Activities Based on Experiential Learning on Ninth Graders' Mental Motivation. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(7), 1229–1244.
<https://doi.org/10.3390/ejihpe13070091>

- Medho, Y. F., Tokan, F. B., Boro, V. I. A., Hurek, U. O., Lamawuran, Y. D., & Ethelbert, Y. K. (2023). Pelatihan Kepemimpinan Tingkat Dasar untuk Pengurus Osis di Sekolah SMAN 1 Mauponggo, Kabupaten Nagekeo. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(11), 5097–5110. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i11.12428>
- Nikmah, E. F., Setiani, P. P., Fahrozi, F., Prakoso, R. F. W., Nidomuhiddin, M., & Istiawan, N. (2025). OPTIMALISASI PERAN OSIS MELALUI PENYULUHAN DAN PELATIHAN KEPEMIMPINAN DI MTS AL HIKMAH KARANGANYAR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(5), 131–137. <https://doi.org/10.62017/jpmi>
- Nurhayati, Khairunnisa, Tarigan, S., & Lubis, M. (2025). Implementasi dan Tantangan Kurikulum Merdeka di SMA: Strategi Pengajaran Berpusat pada Siswa untuk Pembelajaran yang Lebih Fleksibel dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan*, 13(01), 69–79.
- Oktivera, E., Setyatami, F. K., & Wahyuningsih, M. E. (2022). Pelatihan Komunikasi Organisasi, Kepemimpinan, serta Korespondensi kepada OSIS SMA Pangudi Luhur II Servatius. *Jurnal Karya untuk Masyarakat*, 3(2), 116–126.
- Putri, K. A. A. K., & Dewi, N. L. P. E. S. (2025). The Impact of Experiential Learning on Student Engagement and Outcomes: A case study in a National School of Bali, Indonesia. *Proceedings of the 6th International Conference on Education and Social Sciences (ICESS 2024)*, 278–291. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-392-4_21
- Radinger, T., & Hague, C. (2023). *Transforming Education in Indonesia: Examining the landscape of current reforms*. <https://www.oecd.org/pisa/data/2022database>
- Santos Rego, M. A., Mella Núñez, Í., Naval, C., & Vázquez Verdera, V. (2021). The Evaluation of Social and Professional Life Competences of University Students Through Service-Learning. *Frontiers in Education*, 6, 1–13. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.606304>
- Taye, B., & Hika, M. (2024). Teachers' Related Practices and Challenges in Curriculum Implementation in Secondary School of North Shoa Zone. *Journal of Science, Technology and Arts Research*, 13(1), 300–318. <https://doi.org/10.20372/star.v13i1.18>
- Wantiana, I., & Mellisa, M. (2023). Kendala Guru dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1461–1465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5149>
- Yuliatin, Qibtiyah, M., & Mizani Putri, U. (2023). Pendampingan E-Government untuk Pemerintah Desa Melalui Pemanfaatan Fitur Google dan Barcode dalam Mewujudkan Pelayanan Publik Prima. *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 160–169. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm>