

Edukasi Leadership di Sekolah Pelita Utama

Mathius Prinky¹, Khenny Oktaria Safitri², Alicia Dhea³, Darren Emerson⁴, Novi Anki⁵, Sun Johan⁶, Wintaria⁷, Ayumi Hassya⁸, Jimmy Agustino⁹, Alfredo¹⁰, Fira Aprilia Andini¹¹, Leonard Calvin¹²

Universitas Internasional Batam

email: 24.mathius.prinky¹@uib.edu, 24.khenny.safitri²@uib.edu, 24.alicia.ayuni³@uib.edu,
24.darren.emerson⁴@uib.edu, 24.novianki⁵@uib.edu, 24.sun.johan⁶@uib.edu, 24.wintaria⁷@uib.edu,
24.ayumi.hassya⁸@uib.edu, 24.jimmy.agustino⁹@uib.edu, 24.alfredo¹⁰@uib.edu, 24.fira.andini¹¹@uib.edu,
24.leonard.calvin¹²@uib.edu

Abstrak

Kepemimpinan merupakan salah satu soft skill penting yang harus dimiliki siswa dan siswi untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kepemimpinan siswa dan siswi Sekolah Pelita Utama melalui kegiatan edukasi leadership di Sekolah Pelita Utama. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat dan pelatihan praktik langsung kepemimpinan dalam lingkungan sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa dan siswi memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu yang besar serta kesiapan untuk berpartisipasi dalam setiap rangkaian acara. Pada sesi penyampaian materi leadership, suasana kelas menjadi kondusif dan penuh perhatian. Para siswa dan siswi menyimak materi dengan serius, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan ketika diminta menyebutkan contoh perilaku kepemimpinan yang pernah mereka lihat di lingkungan sekitar, baik di rumah, sekolah, maupun dalam organisasi kecil seperti kelompok belajar. Pada sesi pemutaran cuplikan film *The Devil Wears Prada* sebagai media audiovisual ternyata menjadi salah satu bagian yang paling menarik perhatian peserta. Adegan-adegan yang menggambarkan dinamika kepemimpinan di lingkungan kerja memicu rasa penasaran mereka. Dan pada sesi terakhir, sesi permainan kelompok berupa penyusunan kata, suasana menjadi lebih aktif dan kompetitif. Siswa saling berdiskusi dengan cepat, membagi peran, dan menyusun strategi untuk menyelesaikan tantangan. Mereka belajar bagaimana mengkoordinasikan anggota kelompok dengan baik agar tujuan dapat tercapai dalam waktu yang terbatas. Program ini memberikan kontribusi nyata dan manfaat dalam pengembangan karakter kepemimpinan siswa dan siswi. Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya adalah pengembangan modul kepemimpinan yang lebih komprehensif dan perluasan target sasaran ke sekolah-sekolah lain di Batam.

Kata Kunci: kepemimpinan, kemampuan, siswa dan siswi, sekolah.

Abstract

Leadership is an important soft skill that students must possess to face future global challenges. This community service program aims to improve the leadership skills of Pelita Utama School students through leadership education activities at Pelita Utama School. The implementation method uses a community education approach and direct leadership practice training within the school environment. The results of the activities indicate that students have a strong interest and curiosity, as well as a readiness to participate in each series of events. During the leadership material delivery session, the classroom atmosphere was conducive and attentive. Students listened intently to the material, asked questions, and provided responses when asked to cite examples of leadership behavior they had seen in their surroundings, whether at home, school, or in small organizations such as study groups. The screening of the film clip "The Devil Wears Prada" as an audiovisual medium turned out to be one of the most engaging parts of the participants. Scenes depicting the dynamics of leadership in the workplace sparked their curiosity. And in the final session, a group game session involving word formation, the atmosphere became more active and competitive. Students quickly discussed with each other, assigned roles, and developed strategies to overcome challenges. They learned how to effectively coordinate group members to achieve goals within a limited timeframe. This program provided tangible contributions and benefits in developing the leadership character of students. Recommendations for future activities include developing a more comprehensive leadership module and expanding the program's target audience to other schools in Batam.

Keywords: *leadership, ability, students, school.*

PENDAHULUAN

Kegiatan edukasi leadership atau kepemimpinan di Sekolah Pelita Utama dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan skill leadership yang merupakan salah satu soft skill yang dibutuhkan dalam era globalisasi dan digitalisasi yang terus berkembang saat ini. Sebagai generasi penerus bangsa, siswa dan siswi saat ini dituntut untuk memiliki kemampuan kepemimpinan yang baik supaya dapat berkontribusi dalam memajukan bangsa dan negara. Namun, faktanya saat ini siswa dan siswi yang ada masih menunjukkan kurangnya kepercayaan diri yang ada didalam dirinya dalam mengambil peran kepemimpinan dan bahkan belum memiliki pengalaman praktis dalam memimpin. Kondisi ini sering membuat mereka menjadi kesulitan dalam bersuara dan berpikir kritis serta membangun hubungan sosial yang sehat. Tanpa adanya pemahaman dan bimbingan yang tepat, siswa dan siswi sebagai generasi penerus bangsa ini akan rentan untuk menjadi korban dari perilaku kekerasan dan bullying.

Leadership atau kepemimpinan sendiri didefinisikan sebagai proses untuk mempengaruhi, mengarahkan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan organisasi dan kelompok. Jadi, kepemimpinan pada dasarnya adalah kemampuan seseorang untuk mempengaruhi orang-orang dalam suatu organisasi dengan sistem nilai tertentu dan visi tertentu untuk mencapai tujuan. Sekolah Pelita Utama sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam membina dan membentuk karakter siswa-siswinya. Namun, keterbatasan sumber daya, seperti akses informasi dan kurangnya pelatihan mengenai pendidikan karakter terlebih lagi mengenai kepemimpinan menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan pola pembinaan yang optimal.

Oleh karena itu, mahasiswa Universitas Internasional Batam melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat berinisiatif menghadirkan program edukasi dengan pendekatan interaktif. Kegiatan ini tidak hanya menjadi bentuk kepedulian sosial, tetapi juga sebuah kontribusi nyata dalam membantu sekolah menciptakan lingkungan yang berkarakter. Kegiatan ini menggabungkan penyuluhan dan pelatihan, diskusi, serta permainan interaktif yang dirancang agar nilai-nilai karakter kepemimpinan dapat mudah dipahami dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa-siswi.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan kepekaan siswa-siswi terhadap pentingnya karakter kepemimpinan. Dengan edukasi yang disampaikan secara visual dan interaktif, siswa-siswi diharapkan untuk dapat mampu mengeluarkan dan menonjolkan karakter kepemimpinan yang ada di dalam diri mereka. Lebih jauh, kegiatan ini juga bertujuan untuk menanamkan nilai kebersamaan dan kerjasama melalui permainan interaktif, sehingga edukasi tidak terasa kaku melainkan menyenangkan dan mudah diterima.

Manfaat dari kegiatan ini dirasakan oleh kedua belah pihak, baik mahasiswa sebagai pelaksana maupun siswa SMA sebagai peserta. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi kesempatan berharga untuk mengasah kemampuan komunikasi dan kepemimpinan dalam konteks nyata di luar lingkungan kampus. Melalui proses pengenalan, interaksi langsung, serta penyampaian materi dengan media presentasi seperti PowerPoint dan video,

mahasiswa belajar membangun relasi yang positif, menyampaikan informasi secara efektif, dan mengelola dinamika kelompok secara langsung. Pengalaman ini tidak hanya memperkuat keterampilan presentasi dan public speaking, tetapi juga memperluas pemahaman sosial mereka terhadap dunia remaja serta tantangan yang dihadapi generasi muda. Sementara itu, bagi siswa SMA, kegiatan ini memberikan wawasan baru tentang nilai-nilai kepemimpinan, pentingnya komunikasi yang sehat, dan peran mereka sebagai bagian dari generasi penerus. Penyampaian materi yang interaktif membantu siswa lebih mudah memahami dan menerapkan konsep yang disampaikan, sekaligus memotivasi mereka untuk menjadi pribadi yang aktif, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam lingkungan sekolah maupun sosial mereka.

MASALAH

Indonesia sebagai negara yang memiliki banyak penduduk memerlukan generasi muda yang memiliki jiwa kepemimpinan untuk menjaga dan mengembangkan nilai-Pancasila. Namun, fakta menunjukkan bahwa tidak semua generasi muda, siswa dan siswi memiliki pemahaman dan kemampuan kepemimpinan yang memadai untuk menghadapi tantangan masa depan. Perbedaan pandangan dan kurangnya pemahaman terhadap pentingnya kepemimpinan yang beretika dapat menimbulkan konflik dan perpecahan di kalangan generasi muda.

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh siswa-siswi terkait pengembangan karakter kepemimpinan, yaitu: (1) kurangnya program pengembangan kepemimpinan yang terstruktur untuk siswa; (2) minimnya role model

kepemimpinan muda yang dapat menginspirasi siswa; (3) terbatasnya aktivitas ekstrakurikuler yang dapat mengembangkan jiwa kepemimpinan siswa; dan (4) kebutuhan akan pendampingan dari mahasiswa untuk kegiatan organisasi siswa. Kondisi ini dapat mengakibatkan generasi muda tidak memiliki bekal yang cukup untuk menjadi pemimpin masa depan yang berintegritas.

Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan kebutuhan pengembangan kepemimpinan di sekolah menengah. Siswa-siswi membutuhkan bimbingan dan inspirasi dalam mengembangkan karakter kepemimpinan yang beretika dan berintegritas. Program edukasi kepemimpinan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut, dengan harapan dapat mencetak generasi pemimpin yang mampu menjaga persatuan dan kemajuan bangsa.

METODE

Dalam artikel ini, penulis dan kelompok menggunakan beberapa metode untuk memahami dan melaksanakan kegiatan edukasi.

1) Metode Penelitian

- Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pendekatan masyarakat dan pelatihan dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan kesadaran.
- Diskusi bersama kelompok dan pihak sekolah dilakukan untuk lebih memahami dan merealisasikan kegiatan.

2) Teknik Pengumpulan Data

- Observasi langsung selama berjalannya kegiatan untuk melihat respons dan perubahan sikap siswa-siswi.
- Evaluasi informal dari sesi tanya jawab setelah pembagian materi dan interaksi selama games untuk mengecek pemahaman siswa-siswi.
- Dokumentasi foto dan video sebagai tanda bukti kontribusi mahasiswa.

3) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan melibatkan beberapa langkah yang sistematis untuk mengolah data yang telah dikumpulkan menjadi informasi yang berguna. Langkah pertama adalah pengumpulan data melalui observasi. Yang kedua melakukan pengumpulan tingkat kepuasan dan pemahaman dari siswa-siswi. Dan yang terakhir memasukkan dokumentasi sebagai tanda bukti kegiatan.

4) Lokasi, waktu, dan durasi kegiatan.

Kegiatan ini dilaksanakan pada:

- Hari/tanggal: Selasa, 15 Juli 2025
- Waktu: Pukul 08.00-12.00
- Lokasi: Sekolah Pelita Utama, Jl. Yos Sudarso No. 4/5 Blok A, Kp. Pelita, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau.

PEMBAHASAN

1. Profil Sekolah



Sekolah Pelita Utama merupakan sekolah dasar swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Cahaya Pelita Utama, beralamat di Jl. Yos Sudarso Blok A No. 4-5, Kampung Pelita, Kecamatan Lubuk Baja, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Sekolah ini memiliki status akreditasi A, menunjukkan komitmen terhadap penyelenggaraan pendidikan berkualitas sejak awal pendiriannya.

Pada tahun ajaran 2025/2026, jumlah peserta didik tercatat sebanyak **981 siswa** yang terbagi ke dalam 35 rombongan belajar. Proses pembelajaran didukung oleh fasilitas pendidikan seperti ruang kelas, laboratorium, dan perpustakaan sederhana yang digunakan untuk mendukung aktivitas belajar dan pengembangan karakter siswa.

Visi Sekolah Pelita Utama adalah “*membentuk peserta didik yang unggul dalam ilmu pengetahuan, berkarakter, dan memiliki jiwa kepemimpinan.*” Komitmen pada pengembangan karakter dan kepemimpinan menjadi salah satu alasan sekolah ini dipilih sebagai mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat mahasiswa Universitas Internasional Batam (UIB) yang berfokus pada pelatihan dan penguatan keterampilan *leadership* bagi para siswa.

2. Luaran Pencapaian



Gambar 1. *Penyampaian Materi Edukasi dan Cuplikan Film*

Seluruh anggota tim pengabdian mahasiswa UIB menyampaikan materi yang berfokus pada pengembangan kepemimpinan (*leadership*) kepada para siswa Sekolah Pelita Utama. Materi ini disusun secara ringkas, padat, dan mudah dipahami dengan tujuan agar siswa mampu mengenali dan menerapkan dasar-dasar kepemimpinan, seperti rasa tanggung jawab, keterampilan komunikasi, kemampuan mengambil keputusan, serta keberanian untuk memimpin dalam kelompok kecil. Dalam penyusunannya, tim berupaya menyesuaikan bahasa dan pendekatan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat disampaikan secara sederhana dan aplikatif.

Untuk mendukung pemahaman konsep, mahasiswa menggunakan media audiovisual berupa pemutaran cuplikan film *The Devil Wears Prada* yang telah dipilih secara khusus karena memuat contoh nyata dinamika kepemimpinan di lingkungan kerja. Cuplikan berdurasi 30 menit tersebut diputar secara berurutan melalui laptop yang dipersiapkan sebelumnya. Pemutaran film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang membantu siswa mengidentifikasi peran seorang pemimpin, sikap menghadapi tekanan, serta pentingnya komunikasi yang baik dalam tim. Setelah pemutaran, fasilitator mengarahkan diskusi singkat agar siswa dapat menarik pelajaran penting dari adegan yang ditayangkan, misalnya bagaimana sikap seorang pemimpin dapat memengaruhi suasana kerja dan kinerja tim secara keseluruhan.

Selain penyampaian materi dan pemutaran film, kegiatan dilanjutkan dengan sesi permainan kelompok yang dirancang untuk menanamkan nilai kolaborasi, komunikasi efektif, dan pengambilan keputusan dalam kondisi dinamis. Permainan berupa penyusunan kata secara berkelompok bertujuan melatih keterampilan berpikir cepat, strategi dalam menyelesaikan masalah, serta koordinasi antaranggota tim dalam batas waktu yang telah ditentukan. Aktivitas ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami konsep kepemimpinan secara teori, tetapi juga dapat mempraktikkannya secara langsung dalam suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan.



Gambar 2. Dokumentasi Games dan Yel-Yel

Pada sesi terakhir, setiap kelompok diminta menunjuk seorang ketua dan membuat yel-yel kreatif berdurasi maksimal satu menit. Tahapan ini dirancang untuk mengasah keberanian siswa mengambil peran sebagai pemimpin sekaligus memotivasi anggota tim untuk memberikan dukungan penuh kepada ketuanya. Proses penyusunan dan penampilan yel-yel memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat ikatan kebersamaan dalam kelompok. Kegiatan ini terbukti mampu menciptakan suasana yang hidup dan penuh semangat, sekaligus mengajarkan bahwa kepemimpinan bukan hanya tentang memberikan instruksi, tetapi juga menginspirasi dan menggerakkan orang lain (Achmad & Zahranah, n.d.).

3. Hasil Analisis Tingkat Kepuasan

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa Sekolah Pelita Utama tergolong sangat tinggi. Sejak awal kegiatan dimulai, terlihat bahwa siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan kesiapan untuk berpartisipasi dalam setiap rangkaian acara. Pada sesi penyampaian materi leadership, suasana kelas menjadi kondusif dan penuh perhatian. Para siswa menyimak materi dengan serius, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan ketika diminta menyebutkan contoh perilaku kepemimpinan yang pernah mereka lihat di lingkungan sekitar, baik di rumah, sekolah, maupun dalam organisasi kecil seperti kelompok belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi yang dirancang ringkas dan kontekstual dapat dipahami dengan baik oleh siswa (Nurhalim et al., 2023).

Pemutaran cuplikan film *The Devil Wears Prada* sebagai media audiovisual ternyata menjadi salah satu bagian yang paling menarik perhatian peserta. Adegan-adegan yang menggambarkan dinamika kepemimpinan di lingkungan kerja memicu rasa penasaran mereka. Beberapa siswa terlihat mencatat poin-poin penting, sementara yang lain berkomentar spontan ketika menemukan situasi yang mirip dengan pengalaman mereka, misalnya tentang bagaimana seorang pemimpin bersikap dalam kondisi tertekan atau menghadapi bawahan yang memiliki karakter berbeda. Setelah pemutaran film selesai, sesi diskusi ringan dilakukan untuk mengeksplorasi sudut pandang siswa mengenai sikap pemimpin yang baik dan bagaimana mereka sendiri dapat mempraktikkan nilai-nilai kepemimpinan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam kegiatan belajar kelompok atau saat menjadi ketua kelas. Respon yang

muncul sangat positif; banyak siswa yang menyampaikan ide kreatif dan refleksi pribadi, menunjukkan bahwa tayangan dan diskusi memberikan dampak yang nyata pada pola pikir mereka (Collins et al., 2021).

Pada sesi permainan kelompok berupa penyusunan kata, suasana menjadi lebih aktif dan kompetitif. Siswa saling berdiskusi dengan cepat, membagi peran, dan menyusun strategi untuk menyelesaikan tantangan. Mereka belajar bagaimana mengkoordinasikan anggota kelompok dengan baik agar tujuan dapat tercapai dalam waktu yang terbatas. Hal ini menjadi pengalaman langsung tentang pentingnya komunikasi, pembagian peran, dan manajemen waktu dalam tim. Suasana kelas pada saat itu dipenuhi dengan tawa, semangat, dan dukungan antaranggota kelompok, yang menunjukkan keberhasilan metode pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan partisipasi aktif.

Selanjutnya, pembuatan yel-yel kelompok menjadi salah satu momen yang penuh kreativitas. Setiap kelompok diberi waktu singkat untuk menunjuk ketua, menyusun konsep, dan menampilkan yel-yel yang mencerminkan semangat kepemimpinan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk tampil percaya diri di depan teman-temannya dan berani menyampaikan ide yang berbeda. Antusiasme peserta sangat terasa, terlihat dari bagaimana mereka berusaha membuat gerakan dan lirik yang unik, bahkan ada yang menambahkan improvisasi humor sehingga membuat suasana semakin hidup. Guru pendamping yang hadir memberikan apresiasi penuh, menyebutkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kreativitas, dan kebersamaan di antara siswa.

Kelebihan waktu sekitar 30 menit yang tersisa setelah rangkaian utama selesai tidak membuat suasana menjadi kaku. Justru, sisa waktu tersebut dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih santai namun bermakna, seperti berbagi cerita tentang pengalaman memimpin di kelas, bertanya mengenai pengalaman mahasiswa UIB dalam memimpin tim kuliah, serta mendiskusikan tantangan kepemimpinan yang sering mereka hadapi. Sesi ini berjalan akrab dan hangat, sehingga menciptakan kedekatan antara mahasiswa UIB dan siswa Sekolah Pelita Utama. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan keinginan untuk memiliki program lanjutan agar mereka bisa lebih dalam mempelajari keterampilan kepemimpinan.

Secara keseluruhan, berdasarkan tanggapan verbal siswa, ekspresi antusias, serta dukungan dari guru pendamping, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya. Tidak hanya memberikan pemahaman teoritis mengenai kepemimpinan, tetapi juga memberikan pengalaman praktis melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Respons positif ini menjadi indikator bahwa pendekatan yang menggabungkan materi, audiovisual, permainan, dan kegiatan kreatif seperti yel-yel dapat diterima dengan baik dan meninggalkan kesan yang mendalam bagi peserta.

4. Keunggulan dan Kelemahan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada tema *leadership* ini memiliki sejumlah keunggulan yang dapat menjadi dasar pengembangan program serupa di masa mendatang. Salah satu keunggulan utama terletak pada pemilihan materi yang bersifat

aplikatif dan relevan dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan kemampuan kepemimpinan sejak usia sekolah. Materi yang disusun oleh tim mahasiswa UIB menggunakan bahasa sederhana dengan contoh nyata yang dekat dengan keseharian siswa, sehingga mereka dapat memahami konsep kepemimpinan dengan lebih mudah. Pendekatan ini juga selaras dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang kontekstual dan langsung menyentuh pengalaman pribadi mereka.

Penggunaan media film sebagai sarana pembelajaran menjadi keunggulan tersendiri karena mampu memberikan visualisasi nyata mengenai dinamika kepemimpinan di dunia kerja. Melalui cuplikan film *The Devil Wears Prada*, siswa tidak hanya diajak mendengarkan teori, tetapi juga melihat langsung contoh interaksi pemimpin dengan timnya dalam situasi nyata. Pemutaran film ini mempermudah siswa memahami bahwa kepemimpinan bukan hanya soal memberikan instruksi, tetapi juga tentang mengelola hubungan, menghadapi tekanan, dan menginspirasi orang lain. Metode ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, yang ditunjukkan dengan antusiasme mereka dalam menyimak dan berdiskusi setelah pemutaran film berlangsung.

Selain itu, metode permainan kelompok dan pembuatan yel-yel menjadi sarana yang mendorong partisipasi aktif seluruh peserta. Melalui permainan penyusunan kata, siswa belajar mengelola waktu, berkomunikasi dengan jelas, dan membagi peran dalam tim. Kegiatan pembuatan yel-yel menumbuhkan kreativitas dan keberanian siswa untuk tampil di depan publik, sekaligus mempererat ikatan antaranggota kelompok. Perpaduan

metode pembelajaran ini menjadikan kegiatan lebih menyenangkan, jauh dari kesan kaku, sehingga mempermudah internalisasi nilai-nilai kepemimpinan pada peserta. Hal ini menjadi poin penting karena proses belajar yang menyenangkan umumnya memiliki dampak yang lebih kuat terhadap pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah.

Keunggulan lainnya terletak pada konsep kegiatan yang sederhana dan tidak memerlukan peralatan yang kompleks. Pelaksanaan yang efisien memungkinkan kegiatan dapat direplikasi di sekolah lain dengan persiapan yang relatif mudah. Penggunaan laptop sebagai alat bantu pemutaran video, media tulis sederhana, dan perlengkapan permainan yang praktis membuat kegiatan ini fleksibel, bahkan dapat diterapkan di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas. Hal ini menjadi nilai tambah karena program serupa dapat diperluas jangkauannya tanpa membutuhkan sumber daya besar.

Adapun kelemahan yang ditemukan selama kegiatan berlangsung adalah adanya kelebihan waktu sekitar 30 menit yang tidak tercantum dalam rencana awal. Hal ini terjadi karena beberapa sesi berlangsung lebih cepat dari perkiraan semula. Namun, waktu tambahan tersebut dapat dimanfaatkan secara positif oleh tim dan peserta. Alih-alih membiarkan waktu terbuang percuma, mahasiswa UIB memanfaatkan momen ini untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan interaktif. Siswa diajak berbagi cerita mengenai pengalaman mereka memimpin dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat menjadi ketua kelas atau memimpin kelompok belajar. Beberapa mahasiswa juga berbagi pengalaman pribadi dalam memimpin

proyek kuliah, sehingga terjadi pertukaran pengetahuan dan pengalaman yang memperkaya wawasan peserta.

Pemanfaatan waktu tambahan ini memberikan dampak positif karena mampu membangun kedekatan yang lebih personal antara mahasiswa UIB dan siswa Sekolah Pelita Utama. Interaksi yang lebih santai memungkinkan siswa lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan yang mungkin tidak sempat disampaikan dalam sesi formal. Suasana ini juga memperkuat hubungan emosional antara peserta dan fasilitator, yang pada gilirannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Dengan demikian, meskipun awalnya dianggap sebagai kelemahan, kelebihan waktu justru menjadi peluang untuk memperdalam keterlibatan peserta dan memperkuat dampak kegiatan.

Namun demikian, ketergantungan pada perangkat teknologi seperti laptop untuk pemutaran film menjadi catatan penting yang perlu diperhatikan pada pelaksanaan berikutnya. Gangguan teknis seperti masalah koneksi atau kerusakan perangkat berpotensi menghambat jalannya kegiatan. Hal ini menunjukkan perlunya rencana cadangan, misalnya dengan menyediakan media visual alternatif atau materi pendukung yang dapat digunakan jika terjadi kendala teknis. Dengan memperhatikan aspek ini, kegiatan serupa di masa mendatang dapat berjalan lebih lancar dan minim risiko hambatan teknis.

Dengan mempertimbangkan seluruh keunggulan dan kelemahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi program berkelanjutan. Perencanaan waktu yang lebih fleksibel dan strategi mitigasi

risiko teknis dapat meningkatkan kualitas kegiatan di masa depan. Selain itu, pendekatan yang interaktif, sederhana, dan menyenangkan dapat menjadi model yang efektif dalam menyampaikan materi kepemimpinan kepada siswa sekolah dasar, sehingga tujuan pengembangan keterampilan *leadership* dapat tercapai secara lebih optimal dan berkesinambungan.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bertema *leadership* di Sekolah Pelita Utama dapat dikatakan mencapai target yang telah ditetapkan dengan baik. Seluruh rangkaian acara, mulai dari penyampaian materi dasar kepemimpinan, pemutaran cuplikan film *The Devil Wears Prada*, permainan kelompok penyusunan kata, hingga pembuatan yel-yel, berjalan lancar dan sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Tingkat keterlibatan siswa sangat tinggi, ditunjukkan dengan antusiasme mereka dalam menyimak materi, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta menunjukkan kreativitas dan keberanian dalam menyampaikan yel-yel kelompok. Bahkan, terdapat kelebihan waktu yang dimanfaatkan dengan kegiatan santai seperti berbagi cerita dan berdiskusi ringan, sehingga mempererat kedekatan antara mahasiswa UIB dan para siswa. Hal ini menunjukkan bahwa target ketercapaian di lapangan telah terpenuhi secara optimal.

Metode yang diterapkan juga tepat sasaran karena mampu menjawab kebutuhan siswa dalam memahami konsep kepemimpinan secara kontekstual dan aplikatif. Materi yang sederhana namun relevan dipadukan dengan pendekatan pembelajaran interaktif melalui audiovisual dan permainan

kelompok, sehingga membuat peserta lebih mudah memahami serta menginternalisasi nilai-nilai kepemimpinan. Kesesuaian antara tantangan yang dihadapi, yakni kurangnya pemahaman siswa tentang peran kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari, dengan solusi yang ditawarkan terbukti efektif. Pendekatan ini juga memanfaatkan potensi siswa dalam berpikir kritis, berkreasi, dan bekerja sama, yang merupakan keterampilan penting dalam membentuk jiwa kepemimpinan sejak dini (Tampubolon, 2022).

Dampak yang ditimbulkan dari kegiatan ini cukup signifikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, siswa memperoleh wawasan baru tentang kepemimpinan dan mendapatkan pengalaman praktik yang menyenangkan melalui permainan dan yel-yel kelompok. Mereka juga terdorong untuk lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, dan berani mengemukakan pendapat di depan publik. Secara tidak langsung, kegiatan ini berpotensi menumbuhkan budaya kolaboratif, sikap saling menghargai, serta pola pikir kepemimpinan yang dapat mereka terapkan dalam lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari. Bagi mahasiswa UIB sendiri, kegiatan ini memberikan pengalaman berharga dalam berinteraksi dengan komunitas pendidikan dan mengasah kemampuan komunikasi, kepemimpinan, serta pengelolaan kegiatan lapangan.

Sebagai rekomendasi, kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya diharapkan dapat dirancang dengan alokasi waktu yang lebih fleksibel agar kelebihan waktu dapat diantisipasi dengan sesi tambahan yang terstruktur, seperti simulasi kepemimpinan atau studi kasus sederhana. Selain itu, dapat ditambahkan materi pendukung yang lebih

mendalam mengenai gaya kepemimpinan dan tantangan yang sering dihadapi dalam kehidupan nyata siswa, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih komprehensif. Perlu juga dipertimbangkan pengembangan program berkelanjutan atau sesi lanjutan yang fokus pada praktik kepemimpinan, sehingga dampak yang dihasilkan tidak hanya bersifat sesaat tetapi dapat terus berkesinambungan dan mendukung pembentukan karakter siswa di masa depan (Damayanti & Asbari, 2024).

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., & Zahranah, S. A. (n.d.). *PELATIHAN KEPEMIMPINAN UNTUK SISWA DI SMA ISLAM harus dimiliki oleh seorang pemimpin adalah : Kelebihan dalam menggunakan ratio Kelebihan dalam menggunakan ratio adalah kelebihan dalam memiliki kemampuan tentang hakikat tujuan dan asas-asas organisasi yan.*
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 済無No Title No Title No Title.*
- Damayanti, D., & Asbari, M. (2024). Guru Penggerak: Pengembangan Pendidikan melalui Kepemimpinan Guru. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 5–10.
- Nurhalim, N., Saputra, M. Z. A., Ningsih, N. S., Amirullah, A., Musli, M., & Jamrizal, J. (2023). Konsep Kepemimpinan: Pengertian, Peran, Urgensi dan Profil Kepemimpinan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2071–2072.
- Tampubolon, M. (2022). *Dinamika Kepemimpinan. SKYLANDSEA*

PROFESIONAL Jurnal Ekonomi ...,
2(1), 1–7.
<https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/44%0Ahttps://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/download/44/50>