

Pengembangan Jiwa Kepemimpinan Siswa SMA Pelita Utama Batam melalui Metode Edukasi Interaktif

Evi Susanti, Herlianto Kang, Adithya Lesmana, Novi, Maxwell Wijaya, Raymond Christian, Delon, Jesslyn, Sophia Tan, Mohammad Al Fannur, Antony Suyanto, Dormiyanti Br Samosir, Jefri Lim

Universitas Internasional Batam

email:

24.evi.susanti@uib.edu, 24.herlianto.kang@uib.edu, 24.adithya.lesmana@uib.edu, 24.novi@uib.edu,
24.maxwell.wijaya@uib.edu, 24.raymond.christian@uib.edu, 24.delon@uib.edu, 24.jesslyn.01@uib.edu,
24.sophia.tan@uib.edu, 24.mohammad.fannur@uib.edu, 24.antony.suyanto@uib.edu,
24.dormiyanti@uib.edu, 24.jefri.lim@uib.edu

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan siswa SMA Pelita Utama Batam melalui metode pembelajaran interaktif yang menggabungkan teori dan praktik. Dengan pendekatan *experiential learning*, kegiatan ini meliputi penyampaian materi konsep kepemimpinan, pemutaran film inspiratif, permainan simulasi *Werewolf*, serta diskusi kelompok. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 27% pada pemahaman peserta berdasarkan perbandingan *pre-test* (rata-rata 58%) dan *post-test* (rata-rata 85%). Sebanyak 90% peserta menyatakan bahwa metode interaktif, khususnya permainan *Werewolf*, membantu mereka memahami kompleksitas kepemimpinan dalam situasi nyata. Tantangan utama meliputi keterbatasan waktu dan kebutuhan pendampingan berkelanjutan untuk internalisasi keterampilan. Rekomendasi mencakup pengembangan program berkelanjutan dengan sekolah serta penyusunan program berkelanjutan dengan sekolah serta penyusunan modul kepemimpinan digital yang relevan bagi generasi Z. kegiatan ini membuktikan efektivitas pendekatan praktis dalam pengembangan kompetensi kepemimpinan remaja.

Kata Kunci: Kepemimpinan, Interaktif, Pelajar

Abstract

This community service initiative aimed to develop leadership skills among students of SMA Pelita Utama Batam through interactive learning methods combining theory and practice. Utilizing an experiential learning approach, the program included leadership concept presentations, inspirational film screenings, Werewolf simulation games, and group discussions. Evaluation results demonstrated a significant 27% improvement in participants' understanding, evidenced by pre-test (average 58) and post-test (average 85) comparisons. 90% of participants acknowledged that interactive methods, particularly the Werewolf game, effectively illustrated leadership complexities in real-world scenarios. Key challenges included time constraints and the need for ongoing mentoring to internalize skills. Recommendations include establishing sustainable school partnerships and developing digital leadership modules tailored to Generation Z. The program validates the efficacy of practical approaches in youth leadership development.

Keywords: Leadership, Interactive, Student

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang menuntut adaptabilitas dan inovasi, kepemimpinan telah menjadi salah satu keterampilan krusial yang menentukan tidak hanya kesuksesan individu, tetapi juga kemajuan kolektif suatu bangsa. Generasi muda, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), berada pada fase transisi penting di mana pembentukan karakter dan potensi diri terjadi secara intensif (Sahabuddin STAI Rakha Amuntai et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan potensi kepemimpinan sejak dini merupakan investasi strategis untuk melahirkan calon-calon pemimpin masa depan yang kompeten dan berintegritas. (Kurniati & Rojuaniah, 2023)

Sayangnya, sistem pendidikan formal seringkali lebih berfokus pada pencapaian akademis kognitif dan kurang memberikan ruang yang cukup untuk pengembangan *soft skills* seperti kepemimpinan. Padahal, masa SMA adalah periode emas untuk menanamkan nilai-nilai dan melatih keterampilan memimpin. Banyak siswa memiliki potensi kepemimpinan yang terpendam, namun tidak mendapatkan wadah atau stimulasi yang tepat untuk mengasahnya di lingkungan sekolah. Kekosongan ini mendorong kami, sebagai bagian dari civitas akademika Universitas Internasional Batam, untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada isu ini.

Kegiatan "Pengembangan Jiwa Kepemimpinan Siswa SMA Pelita Utama Batam" dirancang sebagai respons atas kebutuhan tersebut. Kami percaya bahwa kepemimpinan bukanlah bakat bawaan semata, melainkan serangkaian keterampilan yang dapat dipelajari dan dilatih. Berdasarkan berbagai penelitian yang ada, metode pembelajaran interaktif seperti simulasi dan diskusi kelompok

terbukti sangat efektif dalam membangun jiwa kepemimpinan (Cahyaningtias & Ridwan, 2021). Oleh karena itu, program ini tidak dirancang sebagai kuliah satu arah, melainkan sebagai sebuah laboratorium kepemimpinan mini di mana siswa dapat belajar, mencoba, dan merefleksikan pengalaman mereka secara langsung (Retnomurtiningsih, 2024).

Melalui pendekatan yang menyeluruh ini, kami berharap dapat menumbuhkan generasi muda yang tidak hanya cakap dalam memimpin diri sendiri (*self-leadership*), tetapi juga mampu berkolaborasi, memotivasi, dan menginspirasi orang-orang di sekitar mereka untuk mencapai tujuan bersama.



MASALAH

Pengembangan kepemimpinan pada remaja sering kali terabaikan dari sistem pendidikan formal, padahal masa SMA merupakan periode yang sangat penting untuk membentuk karakter dan kemampuan memimpin (Suprijati et al., 2024). Banyak siswa yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk menjadi pemimpin, tetapi tidak memiliki kesempatan untuk mengasah keterampilan tersebut di lingkungan sekolah. Minimnya program pelatihan kepemimpinan yang inklusif menyebabkan sebagian besar siswa

tidak pernah mendapat pembekalan yang memadai. (Mirsa et al., 2024)

Selain itu, pemahaman tentang kepemimpinan sering kali masih abstrak dan terkesan teoritis, sehingga siswa kesulitan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka mungkin memahami konsep kepemimpinan secara akademis, tetapi belum tentu mampu mempraktikkannya dalam situasi nyata, seperti mengorganisir kelompok belajar, mengambil inisiatif dalam proyek sekolah, atau menyelesaikan konflik antar-teman (Julianto & Agnanditiya Carnarez, 2021). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih praktis dan interaktif. Dimana siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengalami langsung bagaimana menjadi pemimpin melalui simulasi, diskusi, dan kegiatan kolaboratif. (Effendi & Imani, 2022)

METODE



Kegiatan pengabdian ini dirancang dengan pendekatan multi-metode yang menggabungkan evaluasi kuantitatif dan kualitatif untuk memastikan pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal (Sinaga et al., 2022). Partisipan dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi dari berbagai tingkatan kelas di SMA Pelita Utama Batam. Keseluruhan program dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2025, bertempat di ruang

kelas SMA Pelita Utama, dengan durasi total selama 5 jam, dari pukul 08.00 hingga 13.00 WIB.

Rangkaian kegiatan disusun secara sistematis untuk memandu peserta dari pemahaman teoretis hingga penerapan praktis. Acara dimulai pada pukul 08.00 WIB dengan sesi registrasi peserta, yang dilanjutkan dengan pengerjaan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal mereka mengenai konsep kepemimpinan. Setelah itu, pada pukul 08.30, sesi pertama dimulai dengan pemaparan materi dasar-dasar kepemimpinan secara interaktif. Sesi ini bertujuan membangun fondasi teoretis bagi para siswa. Untuk memperkaya pemahaman dan memberikan inspirasi, kegiatan dilanjutkan pada pukul 09.15 dengan pemutaran film yang menampilkan contoh penerapan kepemimpinan dalam situasi nyata, diikuti oleh diskusi kelompok untuk menganalisis pesan dari film tersebut.

Sesi inti dari program ini adalah simulasi praktik melalui permainan psikologis *Werewolf* yang dilaksanakan pada pukul 10.40. Dalam permainan ini, peserta secara aktif melatih kemampuan observasi, komunikasi persuasif, dan pengambilan keputusan di bawah tekanan. Setelah sesi simulasi yang intens, pada pukul 11.30 diadakan sesi refleksi dan *debriefing*. Sesi ini memfasilitasi peserta untuk menganalisis dinamika kelompok, strategi yang digunakan, serta mengidentifikasi gaya kepemimpinan yang muncul selama permainan. Untuk mengukur dampak dari keseluruhan program, pada pukul 12.15 dilaksanakan *post-test* dan pengisian kuesioner evaluasi. Rangkaian kegiatan secara resmi ditutup pada pukul 12.45 dengan sesi apresiasi dan dokumentasi bersama.



Metode Evaluasi:

Efektivitas program diukur secara komprehensif menggunakan dua pendekatan:

1. Kuantitatif: Menggunakan kuesioner *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman konsep kepemimpinan.
2. Kualitatif: Melalui observasi partisipatif selama kegiatan berlangsung, terutama saat simulasi permainan dan diskusi kelompok, untuk menilai perkembangan *soft skills* peserta secara langsung.

PEMBAHASAN

Kepemimpinan secara fundamental adalah proses memengaruhi orang lain untuk memahami dan menyetujui apa yang perlu dilakukan dan bagaimana melakukannya, serta proses memfasilitasi upaya individu dan kolektif untuk mencapai tujuan

bersama. Kepemimpinan yang efektif tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses membangun hubungan dan memberdayakan anggota tim (Purwanto, 2022). Dalam konteks remaja, jiwa kepemimpinan mencakup kemampuan untuk mengambil inisiatif, bertanggung jawab, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dalam kelompok. (Collins et al., 2021)

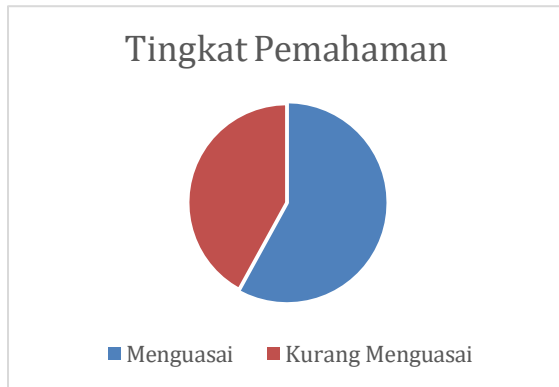
Masa SMA adalah periode krusial pembentukan identitas dan pengembangan keterampilan sosial (Fitra et al., 2024). Program pelatihan kepemimpinan pada level ini seringkali masih terbatas dan belum menjadi prioritas. Padahal, pembekalan keterampilan memimpin di usia remaja dapat memberikan dampak jangka panjang, baik untuk persiapan memasuki dunia perkuliahan maupun karier di masa depan. Siswa yang terlatih dalam kepemimpinan cenderung lebih proaktif, mampu mengorganisir diri dan kelompok, serta memiliki kemampuan penyelesaian masalah yang lebih baik (Komarudin & Nurpratiwiningsih, 2023).

Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap para peserta (Siskawati et al., 2025). Pembahasan hasil akan diuraikan dalam dua bagian utama: analisis kuantitatif dari tes dan analisis kualitatif dari observasi serta umpan balik peserta.

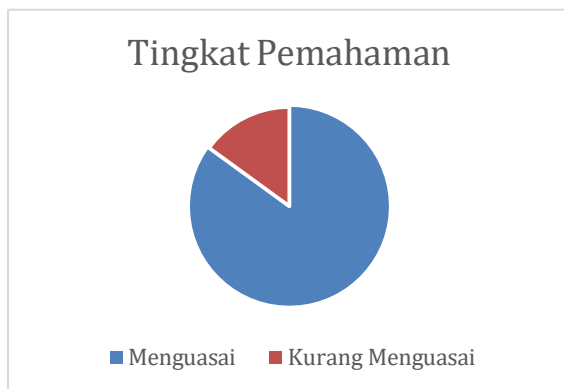
- Analisis Kuantitatif : Peningkatan Pemahaman Peserta

Data kuantitatif utama diperoleh dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep kepemimpinan yang sangat signifikan.

- Nilai Rata-rata Pre-test: 58 (dari skala 100)



- Nilai Rata-rata Post-test: 85 (dari skala 100)

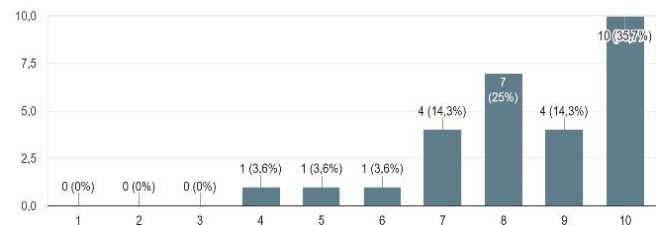


Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 27 poin, atau setara dengan 27%, jika dihitung dari skala maksimal. Peningkatan drastis ini mengindikasikan bahwa metode penyampaian materi yang dikombinasikan dengan praktik langsung sangat efektif dalam mentransfer pengetahuan. Sebelum kegiatan, banyak siswa memiliki pemahaman yang abstrak dan umum tentang kepemimpinan. Namun setelah kegiatan, mereka mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai konsep serta gaya kepemimpinan dengan lebih baik.

- Analisis Kualitatif : Efektivitas Metode Interaktif
Selain angka, keberhasilan program juga tecermin dari data kualitatif

yang dikumpulkan melalui observasi, diskusi, dan kuesioner umpan balik.

Berikan penilaian dari 1-10 terkait kualitas materi yang telah diberikan
28 jawaban



Permainan *Werewolf* menjadi puncak dari kegiatan ini dan mendapatkan respons paling positif. Sebanyak 90% peserta menyatakan bahwa permainan ini memberikan gambaran nyata mengenai kompleksitas kepemimpinan. Beberapa temuan kunci dari sesi ini adalah:

- Kepemimpinan Bukan Sekadar Posisi: Banyak siswa mengaku baru menyadari bahwa untuk memimpin, seseorang tidak harus memegang jabatan formal. Dalam permainan, pemimpin informal seringkali muncul secara natural berdasarkan kemampuannya meyakinkan orang lain, menganalisis situasi dengan tenang, dan membangun strategi.
- Latihan Pengambilan Keputusan: Permainan ini memaksa peserta untuk mengambil keputusan (misalnya, siapa yang harus "dieliminasi") dengan informasi yang terbatas dan di bawah tekanan waktu. Ini adalah simulasi yang sangat baik untuk melatih keberanian dan ketegasan.
- Pentingnya Komunikasi dan Persuasi: Peserta belajar secara langsung bahwa argumen yang logis dan cara penyampaian yang

persuasif adalah kunci untuk memengaruhi kelompok. Mereka harus mempertahankan pendapat, bernegosiasi, dan membangun aliansi untuk mencapai tujuan.

Keunggulan utama program ini terletak pada pendekatan belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) (Ninda Nurkariman, 2024). Materi kepemimpinan yang biasanya abstrak dan teoritis menjadi lebih mudah dipahami ketika divisualisasikan melalui film dan dipraktikkan dalam permainan. Peserta tidak hanya mendengar tentang konsep kepemimpinan transformasional atau situasional, tetapi mengalami langsung bagaimana konsep tersebut bekerja dalam simulasi. Misalnya, dalam permainan Werewolf, beberapa siswa secara natural mengembangkan gaya kepemimpinan partisipatif dengan melibatkan anggota kelompok dalam pengambilan keputusan, sementara yang lain justru menemukan bahwa mereka lebih nyaman dengan pendekatan direktif dalam situasi kritis. (Zainuba et al., 2025)



Namun demikian, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan. Waktu 5 jam ternyata cukup terbatas untuk menggali lebih dalam setiap aspek kepemimpinan. Beberapa peserta mengungkapkan keinginan untuk memiliki sesi lanjutan yang lebih fokus pada penerapan keterampilan ini dalam konteks spesifik, seperti memimpin organisasi sekolah atau proyek kelompok. Selain itu, meskipun permainan berhasil menciptakan aha moment bagi banyak peserta, masih diperlukan pendampingan berkelanjutan untuk membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep tersebut menjadi kebiasaan sehari-hari. Beberapa siswa, misalnya, masih kesulitan menerjemahkan strategi yang mereka gunakan dalam permainan ke dalam situasi nyata di kelas atau lingkungan pertemanan.

Tantangan lain yang muncul adalah adanya perbedaan tingkat pemahaman awal antar peserta. Meskipun secara keseluruhan terjadi peningkatan yang merata, peserta yang sebelumnya aktif di organisasi sekolah cenderung lebih cepat menangkap konsep dan menerapkannya dalam permainan. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang lebih terdiferensiasi dalam program pelatihan kepemimpinan ke depan, mungkin dengan membagi peserta berdasarkan tingkat pengalaman awal untuk memastikan setiap individu mendapat tantangan yang sesuai dengan kapasitasnya.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan dasar yang kuat untuk pengembangan kepemimpinan siswa. Yang paling menggembirakan adalah perubahan sikap yang teramati pada banyak peserta, dari yang awalnya ragu-ragu untuk memimpin, menjadi lebih percaya diri untuk mengambil inisiatif. Seorang siswa yang biasanya pendiam, misalnya, secara

mengejutkan mampu memimpin tiknya memenangkan permainan melalui strategi observasi yang tajam dan komunikasi efektif. Momen-momen seperti inilah yang menunjukkan bahwa setiap siswa sebenarnya memiliki potensi kepemimpinan, hanya saja mereka membutuhkan wadah dan metode yang tepat untuk mengembangkannya.



SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan, dapat ditarik beberapa simpulan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini:

1. Program pengembangan jiwa kepemimpinan dengan metode edukasi interaktif terbukti sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi kepemimpinan siswa SMA Pelita Utama Batam. Hal ini dibuktikan secara kuantitatif melalui peningkatan pemahaman konsep sebesar 27%, yang terukur dari perbandingan hasil *pre-test* (rata-rata 58) dan *post-test* (rata-rata 85).
2. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*),

khususnya melalui simulasi permainan *Werewolf*, berhasil mengubah konsep kepemimpinan yang abstrak menjadi pengalaman yang konkret dan mudah dipahami. Metode ini efektif melatih berbagai keterampilan esensial seperti observasi, komunikasi persuasif, pengambilan keputusan, dan manajemen konflik dalam lingkungan yang aman.

3. Kegiatan ini berhasil menumbuhkan kesadaran dan kepercayaan diri peserta. Banyak siswa yang awalnya ragu-ragu menjadi lebih berani mengambil inisiatif dan menyadari bahwa setiap individu memiliki potensi kepemimpinan yang unik yang hanya perlu diasah melalui metode yang tepat.
4. Meskipun berhasil, tantangan seperti keterbatasan waktu dan kebutuhan akan pendampingan berkelanjutan menjadi catatan penting. Hal ini mengindikasikan bahwa program pengembangan kepemimpinan idealnya tidak bersifat sesaat (*one-off event*), melainkan sebuah proses yang berkesinambungan.

Secara keseluruhan, program ini telah berhasil mencapai tujuannya dan memberikan fondasi yang kuat bagi siswa untuk terus mengembangkan jiwa kepemimpinan mereka.

Untuk menindaklanjuti keberhasilan dan menjawab tantangan yang ada, kami

merumuskan beberapa rekomendasi untuk pengembangan program di masa depan:

1. Membangun Kolaborasi Berkelanjutan dengan Pihak Sekolah

Direkomendasikan untuk menjalin kemitraan strategis dengan SMA Pelita Utama Batam untuk merancang program kepemimpinan yang lebih terstruktur dan berkesinambungan. Program ini bisa berbentuk serial lokakarya (misalnya, level dasar, menengah, dan lanjut) atau diintegrasikan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS) yang sudah ada.

2. Mengembangkan Modul Kepemimpinan Digital

Menyadari bahwa Generasi Z adalah *digital natives*, sangat relevan untuk mengembangkan modul kepemimpinan yang berfokus pada ranah digital. Modul ini dapat mencakup topik-topik seperti etika kepemimpinan di media sosial, manajemen tim virtual untuk proyek sekolah, membangun personal branding yang positif secara daring, dan cara memimpin diskusi di platform online.

3. Program Train the Trainer (Melatih Pelatih)

Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak yang lebih luas, direkomendasikan untuk menyelenggarakan program "Train the Trainer" bagi para guru pembina OSIS dan pengurus inti OSIS. Dengan membekali mereka

keterampilan fasilitasi dan materi kepemimpinan interaktif, mereka dapat menjadi agen perubahan yang menyebarkan budaya kepemimpinan secara mandiri di lingkungan sekolah.

4. Diferensiasi Materi dan Pendekatan

Untuk kegiatan selanjutnya, disarankan untuk melakukan asesmen awal yang lebih mendalam untuk memetakan tingkat pengalaman peserta. Berdasarkan pemetaan ini, materi dan tantangan dalam simulasi dapat disesuaikan (diferensiasi) agar setiap peserta, baik pemula maupun yang berpengalaman, mendapatkan pengalaman belajar yang menantang dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無 No Title No Title No Title*.
- Effendi, B., & Imani, M. F. (2022). Latihan Dasar Kepemimpinan untuk Penguatan Jiwa Kepemimpinan pada Ikatan Pelajar Muhammadiyah. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 22–25. https://doi.org/10.32764/abdimas_aga.ma.v3i1.2490
- Fitra, N., Nopendra, A., Prigandani, I., & Zilfiani, Y. (2024). *Peran*

- Kepemimpinan dalam Mewujudkan Sekolah Efektif. 1(2), 166–171.*
- Julianto, B., & Agnanditiya Carnarez, T. Y. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Organisasi Professional: Kepemimpinan, Komunikasi Efektif, Kinerja, Dan Efektivitas Organisasi (Suatu Kajian Studi Literature Review Ilmu Manajemen Terapan). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(5), 676–691. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i5.592>
- Komarudin, K., & Nurpratiwiningsih, L. (2023). Pelatihan Dasar Kepemimpinan untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa SD Negeri Pebatan 01. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 124–134. <https://doi.org/10.32815/jpm.v4i1.1136>
- Kurniati, N., & Rojuaniah, R. (2023). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional, Integritas Perilaku Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan. *SINOMIKA Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Ekonomi Dan Akuntansi*, 1(5), 1153–1172. <https://doi.org/10.54443/sinomika.v1i5.591>
- Mirsa, N. R. P., Herawati, E. S. B., & Widiyan, A. P. (2024). Peran Kepemimpinan Demokratis dalam Pengambilan Keputusan Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 820–830. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.628>
- Ninda Nurkariman, A. A. G. (2024). Pedagogi biologi. *Experiential Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa SMA*, 02(02), 1–5.
- Purwanto, A. (2022). Meningkatkan Kepemimpinan Efektif dan Manajemen Mutu Pendidikan Dalam Menghadapi Tantangan Global. *Journal of Information Systems and Management*, 2(1), 1–7. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4152231
- Retnomurtiningsih. (2024). Peran kepemimpinan kepala sekolah dalam membangun budaya mutu di SMA N 1 Jepon Blora. *Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Sekolah*, 10(1), 56–68.
- Sahabuddin STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). Kepemimpinan Pendidikan Perspektif Manajemen Pendidikan. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 2(Februari), 102–112.
- Sinaga, R. S., Turnip, H., Parded, R., & Hutagalung, T. L. (2022). Peranan dan Fungsi Kepemimpinan dalam Pendidikan yang Efektif dan Unggul. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 161.
- Siskawati, G., Muspawi, M., & Rahman, K. A. (2025). Penerapan Gaya Kepemimpinan Dan Perilaku Kepemimpinan Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kinerja Guru JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]. 6(2), 1282–1288.
- Suprijati, H., Hariyadi, A., & Utaminingsih, S. (2024). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *International Conferense on Education, Culture, Literacy, Numeracy and Humanities (INCECINS)*, 3(2), 119–124. <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.292>
- Zainuba, V. A., Nanda Pribadi, A., Malik, A., Aziz, R., Aini, A. N., Setianingrum, N., Syariah, E., Negeri, U., & Acmad Siddiq Jember, K. (2025). Kepemimpinan Efektif:

Kunci Membangun Kepercayaan Tim
dan Meningkatkan Performa Di
Flash.net. *Jurnal Penelitian
Nusantara*, 1(2023), 357–370.