Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan
Versi Online http://journal.ubm.ac.id/
Hasil Pengabdian

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

EDUKASI KEPEMIMPINAN BERBASIS *ROLE-PLAY* BAGI SISWA BARU: PELAKSANAAN DAN EVALUASI *WORKSHOP* DI SMA TUNAS HARAPAN BOGOR

Role-Play-Based Leadership Education for New Students: Workshop Implementation and Evaluation at SMA Tunas Harapan Bogor

Elkunny Dovir Siratan[1)*], Nicolas Vincent[2)]

[1) 2)] Manajemen, Universitas Bunda Mulia

Diajukan: 19 Oktober 2026 / Disetujui: 21 Oktober 2026

Abstrak

Pengembangan keterampilan kepemimpinan siswa merupakan bagian penting dalam membentuk karakter, tanggung jawab, komunikasi, dan kemampuan berkolaborasi di lingkungan sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan edukasi kepemimpinan berbasis *role-play* melalui *workshop Leadership – Lead with Purpose* bagi siswa baru di SMA Tunas Harapan Bogor. Kegiatan dilaksanakan pada 16 Juli 2025 dengan melibatkan 66 siswa dan memadukan penyampaian materi kepemimpinan dengan simulasi bermain peran. Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan menggunakan kuesioner umpan balik yang mencakup empat komponen, yaitu edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan, kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan nilai rata-rata setiap komponen. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa komponen objektif dan akuntabel memperoleh nilai tertinggi, masing-masing sebesar 3,39, diikuti komponen edukatif sebesar 3,33 dan transparan sebesar 3,31, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,36. Secara praktis, *workshop* ini dapat menjadi sarana pengenalan awal bagi siswa baru untuk memahami peran pemimpin, tanggung jawab individu, komunikasi, dan kerja sama dalam lingkungan sekolah melalui pengalaman belajar partisipatif. Bagi sekolah, kegiatan ini dapat menjadi salah satu alternatif pendukung program pengenalan lingkungan sekolah dan pengembangan kepemimpinan siswa. Namun, hasil kuesioner umpan balik menggambarkan penilaian peserta terhadap pelaksanaan kegiatan dan belum membuktikan peningkatan pengetahuan atau keterampilan kepemimpinan secara langsung.

Kata Kunci: Edukasi kepemimpinan; bermain peran; siswa baru; pengabdian kepada masyarakat; keterampilan kepemimpinan.

Abstract

The development of students' leadership skills is an essential component of character building, fostering responsibility, communication, and collaboration within the school environment. This community engagement programmed aimed to describe the implementation of role-play-based leadership education through the Leadership – Lead with Purpose workshop for new students at SMA Tunas Harapan Bogor, Indonesia. The programmed was conducted on 16 July 2025 and involved 66 students, combining leadership instruction with role-play simulations. Programmed implementation was evaluated using a feedback questionnaire covering four components: educational value, objectivity, accountability, and transparency. The data were analyzed descriptively by calculating the mean score for each component. The evaluation results showed that objectivity and accountability received the highest mean scores, both at 3.39, followed by educational value at 3.33 and transparency at 3.31, yielding an overall mean score of 3.36. In practical terms, the workshop provided an introductory learning opportunity for new students to understand leadership roles, individual responsibility, communication, and teamwork in the school environment through participatory learning experiences. For the school, this programmed offers an alternative approach to supporting school orientation activities and student leadership development. However, the questionnaire results reflect participants' perceptions of programmed implementation and do not directly demonstrate improvements in leadership knowledge or skills.

Keywords: *Leadership education; role-play; new students; community service; leadership skills.*

[*] Korespondensi Penulis:
E-mail: esiratan@bundamulia.ac.id

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang sekolah menengah tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga berperan dalam mengembangkan tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, pengambilan keputusan, dan partisipasi sosial peserta didik (Lee & Chan, 2023; Tortosa Martínez et al., 2022). Kepemimpinan siswa menjadi salah satu kompetensi penting karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menginisiasi kegiatan, bekerja sama, dan berkontribusi terhadap tujuan bersama (Lyons & Brasof, 2020). Pengembangan kompetensi tersebut membutuhkan lingkungan pendidikan yang menyediakan kesempatan belajar, pengalaman berorganisasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pengambilan keputusan (Lyons & Brasof, 2020; Suhaimi et al., 2025). Oleh karena itu, sekolah perlu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan konsep kepemimpinan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkannya dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sekolah (Lasley, 2022; Lee & Chan, 2023).

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) merupakan salah satu ruang pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan kepemimpinan melalui perencanaan kegiatan, koordinasi kelompok, penyelesaian masalah, dan pelaksanaan tanggung jawab organisasi (Lyons & Brasof, 2020; Wahyudi et al., 2023). Namun, kepemilikan jabatan formal tidak secara otomatis menunjukkan penguasaan keterampilan memimpin karena kompetensi tersebut juga memerlukan pengalaman, komunikasi, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama (Lee & Chan, 2023; Tortosa Martínez et al., 2022). Bagi siswa baru, masa pengenalan lingkungan sekolah menjadi kesempatan untuk memahami budaya sekolah, membangun hubungan sosial, serta mengenali peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari komunitas pendidikan (Lyons & Brasof, 2020). Dengan demikian, edukasi kepemimpinan sejak awal masa sekolah menengah relevan untuk memberikan bekal awal bagi siswa agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan organisasi sekolah (Wahyudi et al., 2023; Waskito et al., 2026).

Edukasi kepemimpinan melalui pembelajaran aktif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep sekaligus mempraktikkan perilaku kepemimpinan dalam situasi yang disimulasikan (Lacanienta, 2022; Lasley, 2022). Masa transisi dari jenjang sekolah menengah pertama ke sekolah menengah atas merupakan periode ketika siswa perlu menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran, pola interaksi sosial, serta tanggung jawab yang berbeda dari jenjang sebelumnya (Lyons & Brasof, 2020; Tortosa Martínez et al., 2022). Pada tahap ini, pengenalan nilai-nilai kepemimpinan dapat menjadi bagian dari pembekalan awal agar siswa memahami pentingnya komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, dan partisipasi dalam mencapai tujuan bersama (Lee & Chan, 2023; Wahyudi et al., 2023). Dalam konteks SMA Tunas Harapan Bogor, pelaksanaan *workshop Leadership – Lead with Purpose* diarahkan untuk memberikan pengenalan awal mengenai konsep dan praktik kepemimpinan kepada siswa baru melalui penyampaian materi dan simulasi bermain peran (Wahyudi et al., 2023; Waskito et al., 2026). Dengan demikian, kegiatan ini ditempatkan sebagai bentuk edukasi pendukung pada masa pengenalan lingkungan sekolah, bukan sebagai respons terhadap permasalahan khusus yang telah teridentifikasi melalui pengukuran kebutuhan mitra (Lyons & Brasof, 2020).

Metode *role-play* memungkinkan peserta memerankan situasi tertentu, merespons permasalahan, dan mengeksplorasi pilihan tindakan melalui pengalaman belajar yang partisipatif (Egan, 2024; Lacanienta, 2022). Hal ini juga sejalan bahwa pemilihan metode *role-play* dalam kegiatan ini didasarkan pada karakteristik siswa baru yang sedang memasuki lingkungan sosial dan pembelajaran yang berbeda dari jenjang sebelumnya, sehingga membutuhkan kesempatan untuk mengenali peran, membangun komunikasi, dan berinteraksi dengan teman sebaya (Lee & Chan, 2023; Lyons & Brasof, 2020). Melalui permainan peran, siswa dapat mempelajari perilaku kepemimpinan dengan memerankan situasi tertentu, mempertimbangkan pilihan tindakan, serta memahami tanggung jawab individu dan kelompok dalam mencapai tujuan bersama (Egan, 2024;

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

Lasley, 2022). Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya menerima penjelasan konseptual mengenai kepemimpinan (Lacanienta, 2022). Dalam konteks kepemimpinan siswa, metode ini dapat digunakan untuk melatih komunikasi, pengambilan keputusan, kerja sama, dan tanggung jawab melalui skenario yang sesuai dengan kehidupan sekolah (Egan, 2024; Lasley, 2022). Pelatihan kepemimpinan bagi siswa sekolah menengah di Indonesia juga telah dilaporkan menggunakan diskusi, simulasi, dan kegiatan partisipatif sebagai bagian dari upaya pengembangan kompetensi kepemimpinan (Wahyudi et al., 2023; Waskito et al., 2026). Oleh sebab itu, *role-play* dipilih sebagai pendekatan pembelajaran partisipatif yang relevan untuk memperkenalkan komunikasi, kerja sama, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab kepada siswa baru, meskipun pencapaian keterampilan tersebut tetap memerlukan evaluasi praktik yang terstruktur (Egan, 2024; Lee & Chan, 2023).

Penelitian terdahulu telah membahas pengembangan kapasitas kepemimpinan siswa melalui mekanisme partisipasi sekolah, program ekstrakurikuler, dan pelatihan kepemimpinan berbasis pengalaman (Lyons & Brasof, 2020; Wahyudi et al., 2023). Kajian mengenai pembelajaran kepemimpinan melalui permainan peran juga menunjukkan bahwa simulasi dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami penerapan konsep kepemimpinan dalam situasi tertentu (Egan, 2024; Lasley, 2022). Meskipun demikian, dokumentasi kegiatan edukasi kepemimpinan berbasis *role-play* dalam konteks pengenalan lingkungan sekolah bagi siswa baru masih perlu dikembangkan melalui pelaporan program yang spesifik, termasuk tahapan pelaksanaan dan hasil evaluasinya (Lyons & Brasof, 2020; Waskito et al., 2026). Kesenjangan yang diangkat dalam artikel ini berfokus pada konteks pelaksanaan *workshop Leadership – Lead with Purpose* di SMA Tunas Harapan Bogor, bukan pada klaim bahwa metode *role-play* belum pernah digunakan sebelumnya (Egan, 2024; Lasley, 2022). Kegiatan yang dilaksanakan pada 16 Juli 2025 dengan melibatkan 66 siswa menjadi konteks untuk mendokumentasikan penerapan edukasi kepemimpinan dan mengevaluasi perubahan pengetahuan peserta melalui *post-test*.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi kepemimpinan berbasis role-play kepada siswa baru di SMA Tunas Harapan Bogor melalui *workshop Leadership – Lead with Purpose*. Kegiatan ini melibatkan 66 siswa baru di SMA Tunas Harapan Bogor yang dilaksanakan pada 16 Juli 2025 dengan memadukan penyampaian materi dengan praktik simulasi untuk memberikan pengalaman belajar mengenai kepemimpinan dalam lingkungan sekolah. Kegiatan mengintegrasikan penyampaian konsep kepemimpinan dengan simulasi bermain peran sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi dengan situasi kepemimpinan yang disimulasikan. Selain mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan, artikel ini menyajikan evaluasi peserta berdasarkan empat komponen, yaitu edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan, sebagai gambaran penilaian terhadap pelaksanaan *workshop*. Dengan fokus tersebut, artikel ini memberikan dokumentasi kontekstual mengenai pelaksanaan edukasi kepemimpinan bagi siswa baru di sekolah mitra sekaligus mengidentifikasi aspek evaluasi yang masih perlu dikembangkan untuk menilai hasil pembelajaran secara lebih terukur (Lee & Chan, 2023).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMA Tunas Harapan Bogor pada 16 Juli 2025 melalui *workshop* kepemimpinan bertema *Leadership Lead with Purpose*. Kegiatan ini melibatkan 66 siswa baru sebagai peserta. *Workshop* dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai konsep kepemimpinan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan perilaku kepemimpinan melalui kegiatan bermain peran (*role-play*) (Gambar 1). Pemilihan siswa baru sebagai sasaran kegiatan didasarkan pada pentingnya pengenalan nilai-nilai kepemimpinan sejak awal memasuki lingkungan sekolah menengah. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat memahami peran dan tanggung jawabnya serta mengenali penerapan kepemimpinan dalam kegiatan pembelajaran, interaksi sosial, dan organisasi siswa. Pelaksanaan *workshop Leadership – Lead with*

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

Purpose di SMA Tunas Harapan Bogor mencakup tahapan pengenalan materi kepemimpinan, pelaksanaan simulasi bermain peran (*role-play*), dan evaluasi peserta terhadap kegiatan. Pada tahap pengenalan materi, narasumber menyampaikan konsep kepemimpinan berbasis tujuan, tanggung jawab individu, komunikasi, kerja sama, serta peran pemimpin dalam mencapai tujuan bersama sebagai landasan bagi peserta untuk memahami materi sebelum mengikuti praktik. Pada tahap simulasi, peserta memperoleh kesempatan untuk menerapkan konsep yang telah diperkenalkan melalui kegiatan bermain peran dalam situasi yang disimulasikan, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi secara teoritis. Selanjutnya, evaluasi dilakukan melalui pengumpulan tanggapan peserta terhadap pelaksanaan *workshop* menggunakan kuesioner yang mencakup komponen edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan. Hasil evaluasi tersebut dianalisis secara deskriptif berdasarkan nilai rata-rata setiap komponen untuk menggambarkan penilaian peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Uraian tahapan ini digunakan untuk menjelaskan alur pelaksanaan program, sedangkan penilaian terhadap peningkatan pengetahuan atau keterampilan kepemimpinan memerlukan instrumen pengukuran yang secara khusus mengukur hasil belajar tersebut.

Gambar 1. Pelaksanaan *Workshop.*

Pada sesi simulasi, peserta mengikuti kegiatan *role-play* untuk mengenali penerapan perilaku kepemimpinan dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sekolah. Sebagai contoh, apabila sesuai dengan skenario yang benar-benar digunakan, simulasi dapat menggambarkan situasi ketika sekelompok siswa harus menyelesaikan tugas bersama dalam waktu terbatas, sementara setiap anggota memiliki pendapat dan pembagian tanggung jawab yang berbeda. Dalam skenario tersebut, seorang siswa berperan sebagai koordinator kelompok, sedangkan anggota lainnya berperan sebagai pelaksana tugas yang menyampaikan pendapat, mengajukan usulan, dan menjalankan tanggung jawab masing-masing. Koordinator kelompok diminta mengarahkan diskusi, mendengarkan masukan anggota, membantu menentukan prioritas, dan membagi tugas agar

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

kelompok dapat mencapai tujuan bersama. Aktivitas tersebut dirancang untuk memperkenalkan komunikasi, pengambilan keputusan, kerja sama, dan tanggung jawab sebagai aspek perilaku kepemimpinan yang dapat dipraktikkan dalam lingkungan sekolah.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan kuesioner umpan balik yang mencakup empat komponen, yaitu edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan; untuk memperoleh gambaran mengenai pengetahuan siswa tentang kepemimpinan sebelum dan sesudah mengikuti *workshop*. Data kuesioner direkapitulasi dan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap komponen untuk menggambarkan penilaian peserta terhadap pelaksanaan workshop. Data hasil tes yang telah direkap digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui perubahan skor pengetahuan peserta. Sebelum dianalisis, data diperiksa berdasarkan kelengkapan jawaban, jumlah peserta yang mengikuti kedua tes, dan kesesuaian pasangan skor masing-masing peserta. Informasi mengenai jumlah butir pertanyaan, bentuk instrumen, indikator pengetahuan, dan sistem penilaian perlu dicantumkan sesuai dengan instrumen yang benar-benar digunakan. Data post-test dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah pelaksanaan *workshop*. Analisis dapat mencakup jumlah peserta dengan data lengkap, nilai rata-rata, nilai minimum dan maksimum. Hasil evaluasi digunakan untuk menggambarkan perubahan pengetahuan kepemimpinan peserta, sedangkan kesimpulan mengenai perkembangan keterampilan kepemimpinan perlu didukung oleh instrumen observasi atau penilaian praktik yang relevan. Interpretasi hasil dibatasi pada komponen yang diukur oleh instrumen, sedangkan kesimpulan mengenai peningkatan pengetahuan atau keterampilan kepemimpinan tidak ditarik tanpa data pengukuran hasil belajar yang sesuai.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Deskriptif

Evaluasi pelaksanaan *workshop* dilakukan menggunakan kuesioner umpan balik yang diisi oleh 66 peserta melalui *Google Forms* setelah kegiatan berlangsung. Instrumen evaluasi mencakup empat komponen, yaitu edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan, sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Komponen edukatif berkaitan dengan manfaat kegiatan bagi peserta, komponen objektif berkaitan dengan kesesuaian materi dengan kondisi atau kebutuhan peserta, komponen akuntabel berkaitan dengan kejelasan penyampaian materi dan pemahaman peserta, sedangkan komponen transparan berkaitan dengan keterlibatan peserta dalam pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1. Penilaian *Feedback*

No	Komponen	Rata-rata Penilaian
1	Edukatif	3,33
2	Objektif	3,39
3	Akuntabel	3,39
4	Transparan	3,31
Jumlah Responden	66	
Jumlah Narasumber	1	

Sumber: Hasil olah data melalui *Google form Feedback* (n = 66)

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa komponen objektif dan akuntabel memperoleh nilai rata-rata tertinggi, masing-masing sebesar 3,39. Komponen edukatif memperoleh nilai 3,33, sedangkan komponen transparan memperoleh nilai 3,31. Rata-rata keseluruhan dari keempat komponen adalah 3,36. Hasil ini menunjukkan bahwa penilaian peserta terhadap pelaksanaan kegiatan relatif berdekatan pada keempat aspek yang dievaluasi. Komponen objektif, dengan nilai

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

3,39, menggambarkan penilaian peserta terhadap kesesuaian materi yang disampaikan dengan kondisi dan permasalahan yang mereka hadapi. Nilai tersebut merupakan salah satu yang tertinggi dalam evaluasi. Sementara itu, komponen akuntabel, yang juga memperoleh nilai 3,39, berkaitan dengan kejelasan penyampaian materi dan tingkat keterpahaman peserta terhadap materi *workshop*. Tingginya nilai pada komponen objektif dan akuntabel menunjukkan bahwa kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta serta kejelasan penyampaian merupakan aspek yang memperoleh penilaian relatif paling tinggi dalam evaluasi *workshop* ini. Kedua hasil ini memperlihatkan bahwa kesesuaian materi dan kejelasan penyampaian merupakan aspek yang memperoleh penilaian relatif tinggi dari responden.

Komponen edukatif memperoleh nilai rata-rata 3,33. Aspek ini menilai sejauh mana kegiatan PKM dirasakan bermanfaat dan mampu menjawab kebutuhan peserta. Nilai tersebut menunjukkan penilaian peserta terhadap manfaat kegiatan, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan secara langsung bahwa keterampilan kepemimpinan mereka meningkat. Untuk membuktikan peningkatan keterampilan, diperlukan data evaluasi yang secara khusus mengukur keterampilan sebelum dan sesudah kegiatan atau hasil observasi praktik. Komponen transparan memperoleh nilai rata-rata 3,31, yaitu nilai terendah di antara empat komponen, meskipun selisihnya dengan nilai tertinggi hanya 0,08 poin. Aspek ini menilai keterlibatan aktif peserta dalam pelaksanaan kegiatan. Hasil tersebut dapat menjadi bahan evaluasi untuk meninjau kembali ruang partisipasi siswa selama *workshop*, termasuk kesempatan untuk menyampaikan pendapat, menjalankan peran dalam simulasi, dan terlibat dalam diskusi.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi memberikan gambaran mengenai persepsi responden terhadap pelaksanaan *workshop* berdasarkan empat komponen penilaian. Data ini dapat digunakan untuk mendeskripsikan kualitas pelaksanaan kegiatan menurut instrumen yang digunakan. Akan tetapi, data tersebut belum cukup untuk membuktikan efektivitas *workshop* dalam meningkatkan pengetahuan atau keterampilan kepemimpinan, karena indikator yang ditampilkan menilai manfaat kegiatan, kesesuaian materi, kejelasan penyampaian, dan keterlibatan peserta. Penerapan *role-play* dalam *workshop* ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempelajari konsep melalui simulasi dan keterlibatan aktif. Hasil tersebut mendukung pentingnya menggabungkan penjelasan konseptual dengan aktivitas partisipatif, tetapi tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa metode *role-play* lebih efektif daripada metode lain karena kegiatan ini tidak menyajikan kelompok pembanding atau pengukuran keterampilan yang terstruktur. Dengan demikian, kontribusi utama kegiatan ini terletak pada dokumentasi pelaksanaan edukasi kepemimpinan bagi siswa baru dan gambaran umpan balik peserta yang dapat digunakan untuk menyempurnakan program berikutnya

Pembahasan

Pelaksanaan Roleplay di SMA Tunas Harapan Bogor memberikan gambaran positif mengenai penerimaan peserta terhadap kegiatan edukasi kepemimpinan. Berdasarkan evaluasi terhadap 66 responden, komponen objektif dan akuntabel memperoleh nilai tertinggi, masing-masing sebesar 3,39, diikuti komponen edukatif sebesar 3,33 dan transparan sebesar 3,31. Rata-rata keempat komponen mencapai 3,36. Hasil ini memperlihatkan bahwa penilaian peserta relatif konsisten terhadap kesesuaian materi, kejelasan penyampaian, manfaat kegiatan, dan keterlibatan dalam pelaksanaan *workshop*. Meskipun demikian, interpretasi kategori penilaian perlu disesuaikan dengan skala yang digunakan dalam instrumen evaluasi.

Penggunaan metode *role-play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui simulasi, bukan hanya menerima penjelasan secara teoritis. Egan (2024) menjelaskan penggunaan simulasi bermain peran dan diskusi reflektif untuk membantu peserta memahami penerapan kepemimpinan situasional serta mempertimbangkan keterbatasannya. Lacanienta (2022) juga membahas permainan peran sebagai pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam konteks *workshop* ini, pendekatan tersebut relevan karena siswa mendapatkan kesempatan untuk mengenali perilaku kepemimpinan melalui pengalaman praktik. Integrasi penyampaian materi dan simulasi bermain peran memberikan kesempatan untuk memperkenalkan penerapan konsep kepemimpinan

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

melalui pengalaman belajar, bukan hanya melalui penjelasan teoritis (Egan, 2024; Lasley, 2022). Dengan demikian, keberhasilan awal kegiatan dapat dilihat dari terlaksananya proses edukasi partisipatif dan penilaian peserta yang relatif seragam, sedangkan klaim peningkatan keterampilan memimpin masih memerlukan data observasi atau penilaian praktik yang terukur.

Pembelajaran kepemimpinan tidak cukup hanya melalui pemahaman mengenai karakteristik seorang pemimpin, tetapi juga membutuhkan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, berkomunikasi, dan bekerja sama. Lasley (2022) membahas penggunaan permainan peran dalam pembelajaran kepemimpinan, sedangkan Lee dan Chan (2023) menekankan bahwa pengembangan kepemimpinan berkaitan dengan interaksi antara karakteristik individu dan lingkungan pembelajaran. Kedua perspektif tersebut mendukung penggunaan *role-play* sebagai metode yang memungkinkan siswa mengeksplorasi perilaku kepemimpinan dalam situasi yang disimulasikan. Dalam *workshop* di SMA Tunas Harapan Bogor, praktik *role-play* menjadi bagian penting karena memberikan ruang bagi siswa untuk menerapkan materi yang telah disampaikan. Melalui praktik tersebut, siswa dapat memperoleh pengalaman dalam memahami peran pemimpin, menjalankan tanggung jawab, dan berinteraksi dengan peserta lain sesuai skenario kegiatan. Temuan Anatasia et al. (2025), juga mengangkat penggunaan permainan dalam pembelajaran pemecahan masalah bagi siswa sekolah menengah sehingga memberikan konteks pendukung mengenai relevansi pembelajaran berbasis pengalaman untuk mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan dalam kegiatan kelompok. Namun, karena instrumen evaluasi *workshop* ini terutama mengukur persepsi terhadap pelaksanaan kegiatan, kontribusi *role-play* terhadap peningkatan keterampilan kepemimpinan belum dapat dipastikan hanya berdasarkan skor evaluasi tersebut.

Hasil *workshop* ini sejalan dengan pandangan Lyons dan Brasof (2020) bahwa sekolah dapat membangun kapasitas kepemimpinan siswa melalui mekanisme organisasi yang menyediakan kesempatan partisipasi dan keterlibatan siswa. Pengalaman pembelajaran yang partisipatif juga relevan bagi pengembangan kepemimpinan karena memberikan ruang bagi siswa untuk memahami tanggung jawab dan perannya dalam kelompok. Dalam konteks tersebut, *workshop* kepemimpinan dapat menjadi salah satu bentuk kegiatan pendukung yang melengkapi pembelajaran di kelas dan pengalaman berorganisasi, termasuk melalui OSIS. Selain itu, Egan (2024) menunjukkan bahwa simulasi kepemimpinan dapat dipadukan dengan diskusi reflektif agar peserta tidak hanya menjalankan suatu peran, tetapi juga memahami alasan dan konsekuensi tindakan kepemimpinan. Hal ini memberikan implikasi bagi pelaksanaan *workshop* serupa: kegiatan *role-play* sebaiknya disertai refleksi setelah simulasi, umpan balik dari fasilitator, serta kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi keputusan dan perilaku mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengikuti aktivitas, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menghubungkan pengalaman tersebut dengan penerapan kepemimpinan dalam kehidupan sekolah.

Kegiatan ini memberikan kontribusi praktis berupa contoh pelaksanaan edukasi kepemimpinan yang mengintegrasikan penyampaian materi dan praktik *role-play* bagi siswa baru. Dokumentasi kegiatan yang dipublikasikan melalui Universitas Bunda Mulia memperlihatkan konteks pelaksanaan *workshop Leadership Lead with Purpose* di SMA Tunas Harapan Bogor pada 16 Juli 2025. Dokumentasi tersebut dapat digunakan sebagai sumber informasi mengenai latar kegiatan, sedangkan hasil evaluasi peserta menjadi dasar untuk mendeskripsikan penilaian terhadap pelaksanaannya. Secara praktis, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk mempertahankan aspek yang memperoleh penilaian relatif tinggi, yaitu kesesuaian materi dan kejelasan penyampaian, sekaligus meninjau cara meningkatkan keterlibatan peserta selama simulasi. Untuk pengembangan kegiatan berikutnya, fasilitator dapat menggunakan rubrik observasi yang mencakup komunikasi, inisiatif, pengambilan keputusan, kerja sama, dan tanggung jawab. Evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan juga dapat digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan secara lebih terstruktur. Dengan pengukuran yang lebih lengkap, kegiatan serupa dapat memberikan bukti yang lebih kuat mengenai hubungan antara edukasi berbasis pengalaman dan perkembangan kompetensi kepemimpinan siswa.

Interpretasi hasil kegiatan perlu mempertimbangkan bahwa data yang tersedia berupa skor rata-rata empat komponen evaluasi, yaitu edukatif, objektif, akuntabel, dan transparan. Data tersebut

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

menggambarkan penilaian responden terhadap pelaksanaan *workshop*, tetapi tidak secara langsung mengukur peningkatan keterampilan kepemimpinan. Selain itu, belum tersedia informasi mengenai distribusi skor individu, hasil observasi terstruktur selama *role-play*, atau hasil post-test pengetahuan yang dapat dianalisis dalam pembahasan ini. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat dinilai telah terlaksana dengan hasil evaluasi peserta yang relatif konsisten, tetapi efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan kepemimpinan perlu diuji melalui pengukuran lanjutan. Secara praktis, *workshop Leadership – Lead with Purpose* berpotensi menjadi kegiatan pendukung bagi SMA Tunas Harapan Bogor dalam memperkenalkan nilai-nilai kepemimpinan kepada siswa baru pada masa pengenalan lingkungan sekolah (Lyons & Brasof, 2020; Wahyudi et al., 2023). Materi mengenai komunikasi, tanggung jawab, kerja sama, dan pencapaian tujuan bersama dapat digunakan sebagai dasar pembinaan karakter serta pengenalan perilaku yang diharapkan dalam interaksi dan kegiatan pembelajaran di sekolah (Lee & Chan, 2023; Waskito et al., 2026). Pengalaman mengikuti simulasi bermain peran juga dapat dijadikan bahan refleksi untuk membantu siswa memahami penerapan konsep kepemimpinan dalam situasi kelompok, termasuk ketika mereka mulai terlibat dalam kegiatan organisasi siswa (Egan, 2024; Lasley, 2022). Sebagai tindak lanjut, sekolah dapat mengintegrasikan latihan kepemimpinan ke dalam kegiatan pengenalan lingkungan sekolah, pembinaan OSIS, atau program pengembangan karakter melalui simulasi pengambilan keputusan, diskusi kelompok, dan penyelesaian masalah (Lyons & Brasof, 2020; Wahyudi et al., 2023). Pemanfaatan tersebut merupakan rekomendasi pengembangan program, bukan bukti bahwa *workshop* yang telah dilaksanakan menghasilkan perubahan perilaku atau peningkatan keterampilan kepemimpinan siswa (Lee & Chan, 2023).

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui *workshop Leadership – Lead with Purpose* berbasis *role-play* di SMA Tunas Harapan Bogor telah dilaksanakan pada 16 Juli 2025 dengan melibatkan 66 siswa baru. Hasil evaluasi peserta menunjukkan bahwa komponen objektif dan akuntabel memperoleh nilai rata-rata tertinggi, masing-masing sebesar 3,39, diikuti komponen edukatif sebesar 3,33 dan transparan sebesar 3,31, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,36. Temuan tersebut menggambarkan penilaian peserta terhadap pelaksanaan *workshop* berdasarkan empat komponen evaluasi yang digunakan dan tidak secara langsung menunjukkan peningkatan pengetahuan atau keterampilan kepemimpinan. Integrasi penyampaian materi dan simulasi bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif edukasi kepemimpinan bagi siswa baru untuk memperkenalkan konsep komunikasi, tanggung jawab, dan kerja sama dalam lingkungan sekolah. Pengembangan kegiatan berikutnya dapat diarahkan pada pembinaan kepemimpinan yang berkelanjutan dan dilengkapi instrumen pengukuran pengetahuan serta rubrik observasi keterampilan agar hasil pembelajaran dapat dievaluasi secara lebih terstruktur. Untuk pengembangan kegiatan PKM selanjutnya, program edukasi kepemimpinan dapat dilanjutkan melalui pelatihan yang lebih aplikatif dan berkelanjutan, seperti simulasi pengambilan keputusan, penyelesaian konflik, komunikasi efektif, kerja sama tim, serta perencanaan dan pelaksanaan program kerja OSIS. Kegiatan dapat dilengkapi dengan diskusi reflektif setelah *role-play*, pendampingan oleh guru atau pembina OSIS, serta proyek kepemimpinan sederhana yang memungkinkan siswa menerapkan hasil pembelajaran dalam situasi nyata di sekolah. Evaluasi berikutnya disarankan menggunakan post-test yang terukur, rubrik observasi keterampilan selama simulasi, serta pemantauan penerapan perilaku kepemimpinan setelah kegiatan. Pendekatan tersebut diharapkan dapat membantu sekolah dan pelaksana pengabdian mengevaluasi manfaat program secara lebih komprehensif sekaligus menjadi dasar untuk mengembangkan model edukasi kepemimpinan yang partisipatif, kontekstual, dan berkelanjutan bagi siswa baru.

Vol. 10 (No.2):no 131-140. Th.2026
p-ISSN: 2581-2718
e-ISSN: 2620-3480

Daftar Pustaka

Anatasia, V., Tannia, T., Susilo, S. R., Siratan, E. D., & Florencia, L. E. (2025). Mengenali Teknik Pemecahan Masalah melalui Permainan Rantai Kertas - Studi Kasus Siswa Menengah Atas. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *8*(2), 276–292. https://doi.org/0009-0000-8112-0116

Egan, J. D. (2024). Situational Leadership Role-Play and Debrief: An Exploration of Useful Components and Limitations. *Management Teaching Review*, *9*(2), 129–146. https://doi.org/10.1177/23792981231199695

Lacanienta, A. (2022). Live Action Role-Play as Pedagogy for Experiential Learning. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, *37*(1–2), 70–76. https://doi.org/10.1080/1937156X.2020.1718035

Lasley, J. (2022). Role-playing games in leadership learning. *New Directions for Student Leadership*, *2022*(174), 73–87. https://doi.org/10.1002/yd.20501

Lee, K. K. W., & Chan, C. K. Y. (2023). Establishing a dynamic understanding of factors that influence university students' leadership approaches, perceptions, and skills through a systematic literature review. *Educational Research Review*, *41*, 100570. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100570

Lyons, L., & Brasof, M. (2020). Building the capacity for student leadership in high school: a review of organizational mechanisms from the field of student voice. *Journal of Educational Administration*, *58*(3), 357–372. https://doi.org/10.1108/JEA-05-2019-0077

Suhaimi, S., Ghani, M. F. A., & Radzi, N. M. (2025). Does Student-centred Leadership Integrate with Collaborative, Distributive, and Instructional Leadership? A Recent Systematic Review (2021–2025). *International Research-Based Education Journal*, *7*(2), 238–272. https://doi.org/10.17977/10.17977/um043v7i22025p238-272

Tortosa Martínez, B. M., Pérez-Fuentes, M. del C., & Jurado, M. del M. M. (2022). Addressing leadership effectiveness for student academic engagement: a systematic review. *School Leadership & Management*, *42*(4), 366–380. https://doi.org/10.1080/13632434.2022.2111412

Wahyudi, T. A., Iskandar, D. A., Tun Ganyang, M., & Ritonga, W. (2023). Implementasi Program Pengembangan Kepemimpinan bagi Siswa Sekolah Menengah Atas. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(3), 255–262. https://doi.org/10.36407/berdaya.v5i3.1340

Waskito, A., Wulandari, P., Widya Puteri, I. A., Kartasamita, A. M., & Nardo, R. (2026). Basic Leadership Training as An Effort to Strengthen the Character and Leadership Competencies of High School Students. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education): Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, *6*(2), 660–669. https://doi.org/10.46306/jub.v6i2.553