

LEADERSHIP CHARACTER BUILDING MELALUI PELATIHAN KEPEMIMPINAN BAGI SISWA SEKOLAH INDONESIA BANGKOK THAILAND

**Weni Rosdiana¹, Kunjung Ashadi², Anita Susanti³, Puguh Novi Prasetyono⁴, Ferly
Ismono Abdi⁵, Audi Faradilla Rachman⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Surabaya

¹wenirosdiana@unesa.ac.id

Abstract

The Indonesian School in Bangkok has a small number of students and teachers, making everyone feel close, like a family. In this case, every student here helps each other willingly. The potential for positive character that has grown still needs to be improved and developed to realize the vision of the Indonesian School in Bangkok. One way is through leadership training for Indonesian School students in collaboration with the PkM Team of the Faculty of Vocational Studies, Surabaya State University. This training method is carried out through group games such as the fastest form, captain says, and human chain. Overall, this game is effective in shaping the leadership character of students, with several aspects that still need improvement such as the school and teachers increasing the learning of student leadership soft skills through academic and non-academic activities, the school and teachers developing leadership role models in academic and non-academic activities, and the school and teachers collaborating with parents/guardians to improve and develop leadership soft skills outside of school.

Keywords: *training; leadership; games; sib*

Abstrak

Sekolah Indonesia Bangkok memiliki jumlah murid dan guru yang sedikit, hal itu membuat semua orang menjadi akrab seperti sebuah keluarga. Dalam hal ini, setiap siswa di sini saling membantu satu sama lain dengan sukarela. Potensi karakter positif yang telah tumbuh masih perlu ditingkatkan dan dikembangkan untuk mewujudkan visi Sekolah Indonesia Bangkok. Salah satunya adalah melalui pelatihan kepemimpinan bagi siswa Sekolah Indonesia Bangkok yang bekerjasama dengan Tim PkM Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya. Metode pelatihan ini dilakukan melalui permainan kelompok bentuk tercepat, kapten berkata, dan rantai manusia. Secara keseluruhan, permainan ini efektif dalam membentuk karakter kepemimpinan siswa, dengan beberapa aspek yang masih perlu dilakukan perbaikan seperti pihak sekolah dan guru meningkatkan pembelajaran softskills kepemimpinan siswa melalui kegiatan akademik dan non akademik, pihak sekolah dan guru mengembangkan role model kepemimpinan dalam kegiatan akademik dan non akademik, dan pihak sekolah dan guru bekerjasama dengan orang tua/wali siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan softskills kepemimpinan di luar sekolah.

Kata Kunci: *pelatihan; kepemimpinan; permainan; sib*

Submitted: 2025-10-06

Revised: 2025-10-19

Accepted: 2025-10-27

Pendahuluan

Karakter kepemimpinan adalah usaha seseorang secara sadar, terarah, dan terencana untuk dapat memberikan pengaruh bagi orang sekitar (Salu, 2022). Beberapa indikator yang diperlihatkan ketika seseorang memiliki jiwa karakter kepemimpinan adalah 1) senang memimpin kelompok, 2) sering merencanakan sesuatu untuk kelompok, 3) sering mendorong orang lain untuk melakukan sesuatu, 4) sering membantu orang lain menjalankan tugas, 5) mampu mengorganisir orang lain agar bekerja lebih efektif, 6) memiliki minat menyelesaikan masalah dengan baik, 7) mampu menjaga relasi yang baik terhadap sesama, 8) mewakili kelompok menyuarakan sesuatu, 9) sering mengambil inisiatif kelompok dan 10) berperan untuk mengatasi

masalah yang darurat (Peterson & Seligman, 2004). Indikator dari karakter kepemimpinan memiliki makna tersirat untuk mengajak seseorang menuju moralitas yang lebih baik.

Upaya untuk mewujudkan perubahan karakter, terlebih pada karakter kepemimpinan. Meningkatkan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui aktivitas anak-anak dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan model pembelajaran yang mampu memberikan keefektifan dalam pembelajaran untuk membentuk karakter kepemimpinan. Peran dari guru maupun fasilitator dalam menciptakan pembelajaran efektif akan mempengaruhi pola berpikir anak (Yampap & Kaligis, 2022). Pembelajaran efektif dapat didukung melalui teori Brain Based Learning (BBL) yang diselaraskan dengan melihat cara kerja otak antara lain ketika mengolah, mengambil, serta menafsirkan informasi dari sumber tertentu (Jensen, 2011). Brain Based Learning dilakukan dengan tiga syarat yaitu pembelajaran yang bervariasi, kaya stimulasi, dan menimbulkan rasa senang (Jensen, 2011). Hal tersebut dibarengi dengan pendapat dari Piaget bahwa lingkungan yang nyata atau konkret dapat membantu suksesnya sebuah pembelajaran (Mu'min, 2013). Pembelajaran efektif mampu membentuk, mengubah, dan meningkatkan karakter seseorang melalui kebiasaan yang dibarengi dengan kompetensi abad 21 di antaranya berpikir secara kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultural, serta karakter kepemimpinan (World Economic Forum, 2015). Dengan demikian indikator dari pembelajaran yang efektif yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan karakter kepemimpinan.

Sekolah Indonesia Bangkok memiliki jumlah murid dan guru yang sedikit, hal itu membuat semua orang menjadi akrab seperti sebuah keluarga. Semuanya berteman dengan semua siswa. Tidak ada satupun dari mereka yang tidak menyukai, melecehkan atau menyerang satu sama lain. Ini karena setiap siswa terlibat dalam hampir semua kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah. Jadi, jika ada siswa yang memiliki masalah, siswa atau kelompok lain akan mendorong atau membantunya untuk menyelesaikannya. Dalam hal ini, setiap siswa di sini saling membantu satu sama lain dengan sukarela. Potensi karakter positif yang telah tumbuh masih perlu ditingkatkan dan dikembangkan untuk mewujudkan visi Sekolah Indonesia Bangkok.

Salah satunya adalah melalui pelatihan kepemimpinan bagi siswa Sekolah Indonesia Bangkok yang bekerjasama dengan Tim PKM Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya. Materi pelatihan kepemimpinan bagi siswa Sekolah Indonesia Bangkok yang diberikan adalah konsep soft skill kepemimpinan, studi kasus dan games kepemimpinan. Peserta PKM dengan background siswa diharapkan dapat mengenali sejauhmana kemampuan dan ketrampilan dalam memimpin dirinya sendiri maupun memimpin orang lain serta berlatih untuk meningkatkan kemampuan kepemimpinannya.

Metode

Metode pendekatan yang dilakukan pada pelaksanaan PKM melalui pelatihan keterampilan kepemimpinan bagi siswa Sekolah Indonesia Bangkok. Pelatihan kepemimpinan dilaksanakan dengan metode permainan (*games*) secara berkelompok. Adapun permainan untuk meningkatkan ketrampilan kepemimpinan adalah sebagai berikut:

1. Kelompok Bentuk Tercepat

Permainan ini sangat sederhana, kacau, dan membutuhkan kecepatan. Pemimpin akan meneriakkan sebuah angka, dan peserta harus membentuk kelompok dengan jumlah orang sesuai angka tersebut secepat mungkin. Tujuan dari permainan ini yaitu: (1) kepemimpinan situasional, siapa pun bisa mengambil inisiatif untuk memimpin dalam keadaan kacau, (2) kerja sama di bawah tekanan, tim harus bekerja sama dengan cepat dan efisien, (3) problem solving dengan cepat, menyelesaikan (membentuk kelompok dengan jumlah tertentu) secara instan.

2. Kapten Berkata

Ini adalah permainan "*Simon Says*" klasik, tetapi dengan twist: peran "Simon" (atau "Komandan") dirotasi di antara beberapa anak, memberi mereka kesempatan untuk merasakan langsung tanggung jawab memimpin. Tujuan dari permainan ini yaitu: (1) otoritas dan kejelasan, pemimpin harus memberi instruksi yang tegas dan mudah dimengerti, (2) keadilan, pemimpin harus adil dan jeli dalam mengawasi anggotanya, (3) kepercayaan diri, berbicara di depan umum dan memimpin sebuah kelompok besar.

3. Rantai Manusia: "Bangun rantai, Bangun Kepemimpinan!"

Permainan ini merupakan permainan kelompok yang dimana pemimpin memberikan perintah untuk membentuk kelompok dan anggota melakukan perpindahan tanpa melepaskan genggaman tangan. Nilai dari permainan ini yaitu: (1) kreativitas pemimpin harus berpikir kreatif untuk mengatasi hambatan fisik, (2) Kerjasama, anggota tim harus bekerja sama dan percaya pada instruksi pemimpin, (3) keputusan cepat, pemimpin harus bisa membuat keputusan yang tepat untuk kemajuan tim.

Hasil dan Pembahasan

Pada awal kegiatan, tim PkM melakukan sesi refleksi bersama para siswa Sekolah Indonesia Bangkok. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para siswa terhadap konsep kepemimpinan, baik dari sisi teori maupun pengalaman pribadi mereka. Melalui sesi ini, siswa diajak untuk berbagi pandangan tentang makna menjadi seorang pemimpin, karakteristik pemimpin yang ideal, serta pengalaman mereka dalam mengambil peran kepemimpinan di lingkungan sekolah maupun kegiatan sehari-hari. Hasil dari refleksi ini menjadi dasar bagi tim PKM dalam menyesuaikan pendekatan dan materi kegiatan berikutnya, sehingga proses pembelajaran tentang kepemimpinan dapat berlangsung lebih relevan, interaktif, dan sesuai dengan konteks pemahaman peserta.



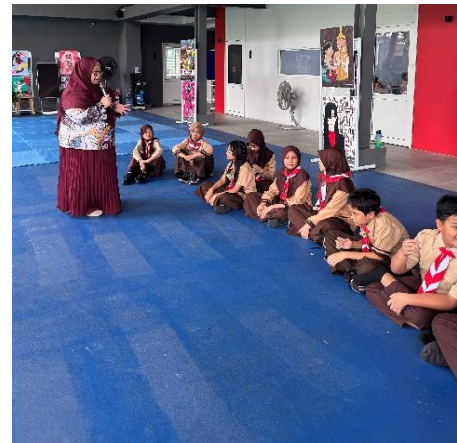
Gambar 1 Sesi pengenalan dengan Tim PkM



Gambar 1 Sesi tanya jawab



Gambar 3 Sesi diskusi



Gambar 2 Penjelasan mendalam oleh Tim

Berdasarkan gambar-gambar dokumentasi tersebut, terlihat suasana saat tim PKM melakukan sesi refleksi bersama para siswa Sekolah Indonesia Bangkok. Para siswa tampak antusias dan fokus mengikuti kegiatan. Pada gambar 1 terlihat pengenalan dan penjelasan awal yang dilakukan oleh Tim PKM. Pada gambar 2 terlihat beberapa siswa aktif menjawab dan menyampaikan pendapatnya, sementara yang lain memperhatikan dengan saksama. Pada gambar 3 dan gambar 4 terlihat sesi diskusi yang mencerminkan interaksi dua arah yang hangat antara Tim PKM dan peserta. Melalui kegiatan refleksi ini, siswa dapat mendeskripsikan karakteristik pemimpin yang ideal, serta berbagi pengalaman pribadi dalam memimpin atau bekerja sama di sekolah.

Games pertama yang dilakukan oleh Tim PKM adalah *games* membuat kelompok tercepat. Permainan ini sangat sederhana dan membutuhkan kecepatan. Pemimpin akan meneriakan sebuah angka dan peserta harus membentuk kelompok dengan jumlah orang sesuai angka tersebut secepat mungkin. Tujuan dari game ini adalah untuk mempelajari terkait kepemimpinan situasional, di mana setiap individu harus mampu menyesuaikan peran dan gaya kepemimpinannya sesuai kondisi yang berubah-ubah. Selain itu, permainan ini juga melatih kerja sama tim di bawah tekanan, meningkatkan kemampuan *problem solving*.



Gambar 5 Sesi briefing permainan



Gambar 6 Arahan oleh pemimpin



Gambar 7 Pembentukan kelompok



Gambar 3 Sesi dinamika kelompok

Berdasarkan dokumentasi tersebut, terlihat kegiatan games membuat kelompok tercepat yang dipandu oleh Tim PKM bersama para siswa Sekolah Indonesia Bangkok. Pada gambar 5 terlihat para siswa diberikan penjelasan terkait peraturan permainan oleh Tim PKM. Pada gambar 6 terlihat pemimpin memberikan arahan terkait jumlah kelompok yang harus dibentuk oleh para siswa. Pada gambar 7 terlihat para siswa berdiri membentuk lingkaran di area kegiatan dan dengan cepat bergerak menyesuaikan jumlah kelompok sesuai angka yang diteriakkan oleh pemimpin permainan. Setiap siswa berusaha cepat dalam mengambil keputusan dan berkoordinasi dengan teman-temannya untuk membentuk kelompok dengan jumlah yang tepat. Pada gambar 8 terlihat para siswa yang telah terbentuk menjadi beberapa kelompok kecil sedang berdiri saling berhadapan dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Melalui permainan ini, peserta tidak hanya belajar tentang pentingnya kepemimpinan situasional, tetapi juga mengasah kerja sama tim dan *problem solving* dalam menghadapi situasi yang berubah dengan cepat. Berdasarkan dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa permainan yang dilakukan dapat menjadi sarana efektif dalam membangun karakter kepemimpinan yang tanggap dan kolaboratif di kalangan siswa.

Games selanjutnya yang dilakukan tim PKM bersama dengan seluruh siswa SIB adalah *games* kapten berkata. *Games* kapten berkata ialah permainan "*Simon Says*", yang di mana dirotasi di antara beberapa anak, memberi mereka kesempatan untuk erasakan langsung tanggung jawab untuk memimpin. Tujuan dari adanya game ini adalah siswa dapat mempelajari terkait otoritas dan kejelasan, keadilan, dan kepercayaan diri.



Gambar 9 Pemberian arahan oleh Tim PKM



Gambar 10 Pemimpin permainan memberikan perintah



Gambar 11 Pelaksanaan permainan



Gambar 12 Sesi relaksasi permainan

Berdasarkan dokumentasi pada gambar, tampak kegiatan game “Kapten Berkata” yang dipandu oleh Tim PKM bersama siswa Sekolah Indonesia Bangkok (SIB). Pada gambar 9 terlihat para siswa diberikan penjelasan awal terkait jalannya permainan oleh Tim PKM. Pada gambar 10 terlihat siswa yang menjadi pemimpin dalam permainan tersebut memberikan perintah ke siswa lainnya yang menjadi peserta. Pada gambar 11 terlihat para siswa sudah mulai melakukan permainan dengan aktif. Pada gambar 12 terlihat para siswa bersama dengan Tim PKM melakukan relaksasi permainan. Sesi relaksasi permainan ini bertujuan untuk mencairkan suasana, mengembalikan fokus, dan meningkatkan semangat peserta melalui aktivitas yang ringan dan menyenangkan. Selain sebagai hiburan, sesi ini juga memiliki nilai pembelajaran penting, yaitu melatih konsentrasi, kedisiplinan, serta kemampuan mendengarkan dan mengikuti arahan dengan tepat.

Games selanjutnya yang dilakukan oleh Tim PKM bersama SIB adalah *game* rantai manusia “bangun rantai, bangun kepemimpinan”. Nilai dari *games* ini adalah meningkatkan kreativitas yang di mana pemimpin harus berpikir kreatif untuk mengatasi hambatan fisik, meningkatkan kerjasama tim yang dimana anggota tim harus bekerja sama dan percaya pada instruksi pemimpin, dan membuat keputusan dengan cepat yang dimana pemimpin harus bisa membuat keputusan yang tepat untuk kemajuan tim.



Gambar 13 Pemimpin memberikan perintah



Gambar 4 Pelaksanaan permainan



Gambar 15 Pemimpin membantu mengatur anggota



Gambar 16 Hasil dari permainan

Berdasarkan dokumentasi pada gambar, terlihat kegiatan game rantai manusia “Bangun Rantai, Bangun Kepemimpinan” yang dilaksanakan oleh Tim PKM bersama siswa Sekolah Indonesia Bangkok (SIB). Pada gambar 13 terlihat pemimpin memberikan perintah ke siswa lainnya yang menjadi anggota untuk membuat salah satu bentuk huruf. Pada gambar 14 para siswa tampak saling berpegangan tangan membentuk rantai dan berusaha menjaga kekompakan sambil mengikuti instruksi dari pemimpin permainan. Pada gambar 15 pemimpin permainan membantu dan mengarahkan para anggota untuk membentuk huruf sesuai yang diperintahkan. Pada gambar 16 terlihat huruf yang diperintahkan oleh pemimpin sudah terbentuk. Dari dokumentasi terlihat bahwa para siswa mengikuti kegiatan dengan antusias dan semangat tinggi. Para siswa bekerja sama dengan baik, saling mendukung, dan menunjukkan rasa percaya terhadap pemimpin kelompoknya. Permainan ini mengandung nilai pembelajaran penting tentang kepemimpinan, kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan di bawah tekanan. Seorang pemimpin dituntut untuk berpikir kreatif dalam mengatasi hambatan, mengambil keputusan cepat dan tepat, serta menjaga koordinasi tim agar tujuan bersama dapat tercapai.

Tahapan selanjutnya adalah presentasi dan evaluasi peserta hasil pelatihan. Kegiatan difokuskan pada proses refleksi akhir dari seluruh rangkaian pelatihan kepemimpinan yang telah dilaksanakan oleh Tim PKM bersama siswa Sekolah Indonesia Bangkok (SIB).



Gambar 17 Foto bersama Tim PKM dan siswa SIB



Gambar 5 Foto bersama Tim PkM dan siswa SIB



Gambar 6 Diskusi evaluasi hasil pelatihan



Gambar 7 Presentasi evaluasi hasil pelatihan

Berdasarkan dokumentasi pada gambar 17 dan 18 terlihat Tim PkM bersama siswa Sekolah Indonesia Bangkok (SIB) melakukan foto bersama sebagai penutup dari rangkaian kegiatan pelatihan kepemimpinan. Pada gambar 19 terlihat Tim PkM melakukan diskusi evaluasi dari hasil pelatihan kepemimpinan. Pada gambar 20 terlihat Tim PkM melakukan presentasi hasil evaluasi kegiatan pelatihan kepemimpinan. Tahap ini menunjukkan komitmen Tim PkM dalam memastikan bahwa kegiatan yang telah dilaksanakan tidak hanya berhenti pada pelaksanaan, tetapi juga menghasilkan pembelajaran berkelanjutan dan perbaikan program secara akademik maupun praktis. Hasil analisis dari masing – masing permainan yang telah dilakukan oleh Tim PkM bersama siswa SIB dapat dijabarkan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Permainan Kelompok Bentuk Tercepat

Games	Nilai	Uraian Nilai	Analisis	Kekurangan	Solusi
Kelompok Bentuk Tercepat	Kepemimpinan Situasional	Pengambilan keputusan di bawah tekanan	Terlihat haanya beberapa individu yang lebih percaya diri untuk mengambil keputusan, sementara lainnya pasif	Tidak semua anak merasakan tingkat urgensi yang sama sehingga beberapa tampak santai atau menunggu instruksi, bukan mengambil inisiatif	Perlu mekanisme untuk meningkatkan partisipasi aktif seluruh peserta
		Evaluasi dan refleksi terhadap situasi	Evaluasi dan refleksi sudah dilakukan di akhir game	-	-
	Kerjasama	Partisipasi aktif anggota tim	Hanya sebagian siswa yang terlibat aktif dan masih ada beberapa yang pasif	Partisipasi tidak merata sehingga kesempatan belajar untuk bekerja sama	Mendorong partisipasi aktif siswa melalui strategi pembagian

				tidak merata	peran
		Saling menghargai dan mendukung	Beberapa peserta tampak lebih dominan sedangkan lainnya cenderung pasif	Nilai saling menghargai dan mendukung belum sepenuhnya terinternalisasi selama permainan berlangsung	Modeling oleh fasilitator
	Problem Solving	Identifikasi masalah	Sebagian peserta masih mengandalkan arahan dari teman atau fasilitator	Belum semua siswa menunjukkan kemampuan identifikasi masalah yang optimal	Melakukan refleksi
		Pengembangan alternatif solusi	Sudah terlihat mampu menunjukkan kreativitas dalam mencari solusi	-	-

Games pertama ialah membuat kelompok tercepat dengan fokus tujuan kepemimpinan situasional, kerjasama, dan *problem solving*. Menurut Paul dalam Siagian et al (2022) kepemimpinan situasional adalah tentang bagaimana seorang pemimpin yang efektif dengan mengkoordinasikan perilaku directive dan supportif. Dalam konteks kepemimpinan siswa usia 7 – 12 tahun yang di mana anak – anak masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang membutuhkan arahan yang jelas sekaligus dukungan emosional. Penerapan kepemimpinan situasional pada usia 7 – 12 tahun dapat membantu siswa dalam memahami kepemimpinan khususnya dalam menghargai perbedaan kemampuan serta menciptakan suasana kolaboratif. Selanjutnya, kerjasama menurut Baron & Byane dalam Yulmi et al (2017) adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu hasil. Bagi siswa, kerja sama bukan hanya tentang menyelesaikan tugas bersama, tetapi juga tentang belajar mendengarkan pendapat teman, menghargai perbedaan, serta berbagi tanggung jawab. Sementara itu, *problem solving* adalah kemampuan individu atau kelompok untuk menganalisis permasalahan, penyebab, serta menentukan tindakan yang tepat untuk mencapai solusi optimal dalam kontes organisasi atau kelompok kerja (Robbins & Judge, 2019). Dalam kegiatan kelompok, seperti permainan atau proyek sekolah, kemampuan ini muncul saat siswa harus berdiskusi, mengambil keputusan bersama, dan mengatasi hambatan dengan cara yang kreatif dan kooperatif yang kemudian siswa akan belajar mengelola emosi, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Tabel 2. Hasil Analisis Permainan Kapten Berkata

Games	Nilai	Uraian Nilai	Analisis	Kekurangan	Solusi
Kapten Berkata	Otoritas dan Kejelasan	Ketegasan dalam mengambil keputusan	Siswa sudah mampu memberikan instruksi dengan jelas	-	-
		Konsistensi sikap dan tindakan	Siswa sudah menunjukkan konsistensi yang baik dalam memberikan perintah	-	-
	Keadilan	Objektivitas dalam pengambilan keputusan	Siswa sudah mengambil keputusan secara objektif sesuai dengan aturan permainan	-	-
		Transparansi dalam tindakan dan keputusan	Siswa sudah menyampaikan perintah secara terbuka dan dapat dipertanggungjawabkan	-	-
	Kepercayaan Diri	Keyakinan dalam berbicara dan bertindak	Siswa sudah berani dan percaya diri dalam memberikan perintah atau mengambil keputusan	-	-
		Inisiatif dan keberanian mengambil peran	Beberapa siswa masih nampak kurang menunjukkan inisiatif sebagai pemimpin	Belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri yang cukup untuk mengambil peran aktif sebagai pemimpin	Diberikan dorongan untuk membangun rasa percaya diri dan keberanian dalam mengambil keputusan secara mandiri

Games kedua yang dilakukan adalah game kapten berkata. *Games* kapten berkata ialah permainan "*Simon Says*", yang di mana dirotasi di antara beberapa anak, memberi mereka kesempatan untuk erasakan langsung tanggung jawab untuk memimpin. Tujuan dari adanya *games* ini adalah siswa dapat mempelajari terkait otoritas dan kejelasan, keadilan, dan kepercayaan diri. Otoritas diartikan sebagai kekuasaan untuk mempengaruhi dan mengontrol orang lain (Chairi et al., 2019). Sementara itu, kejelasan adalah kemampuan dalam memahami pesan, informasi, serta makna yang disampaikan. Maka dari itu, melalui *games* kapten berkata siswa dapat belajar mengenai otoritas dan kejelasan yang di mana siswa tidak hanya melatih keterampilan komunikasi, namun juga belajar tentang pengaruh, kepercayaan, dan pengambilan keputusan yang bijak. Keadilan menurut W.J.S. Poerwadarmint dalam Januri & Lita (2023) berarti tidak berat sebelah dan tidak adanya keberpihakan kepada salah satu pihak. Diharapkan melalui *games* kapten berkata siswa sebagai pemimpin tidak hanya memberikan perintah ke salah satu pihak saja namun dapat memberikan perintah atau informasi ke seluruh anggotanya secara adil. Nilai selanjutnya yang dapat dipetik dalam game kapten berkata ialah kepercayaan diri. Kepercayaan diri adalah rasa percaya pada kemampuan dan penilaian diri sendiri untuk dapat melakukan suatu pekerjaan serta mencari keefektifan pendekatan yang diperlukan (Adawiyah, 2020). *Games* Kapten Berkata menjadi media yang tepat untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa usia 7–12 tahun, karena memberikan mereka kesempatan untuk memimpin dan mengambil keputusan di hadapan teman-temannya. Aktivitas ini mendorong mereka untuk mengatasi rasa malu, mengambil inisiatif, dan mempercayai kemampuan berbicara serta memimpin kelompok.

Tabel 3. Hasil Analisis Permainan Rantai Manusia

Games	Nilai	Uraian Nilai	Analisis	Kekurangan	Solusi
Rantai Manusia: "Bangun Rantai, Bangun Kepemimpinan"	Kreativitas	Keberanian mencoba hal baru	Para siswa sudah menunjukkan keberanian mencoba hal baru sesuai dengan perintah yang diberikan pemimpin	-	-
		Orientasi terhadap inovasi dan hasil	Pemimpin sudah menunjukkan kemampuannya dalam mengarahkan strategi secara efektif	-	-
	Kerjasama	Partisipasi aktif anggota tim	Siswa sudah memiliki partisipasi yang aktif, namun terlihat beberapa siswa hanya menunggu perintah dari pemimpin	Kurangnya inisiatif di beberapa siswa	Memberikan motivasi kepada siswa untuk mulai berpartisipasi dengan aktif
		Saling menghargai dan mendukung	Siswa sudah menunjukkan sikap menghargai dan mendukung keputusan dan	-	-

			arahan dari pemimpin		
	Keputusan Cepat	Ketepatan Keputusan	Pemimpin sudah memberikan keputusan yang tepat dalam memberi arahan dan anggota sudah mengikuti keputusan pemimpin	-	-
		Kemampuan menganalisis cepat	Sebagian siswa masih terlihat ragu dalam menganalisis	Koordinasi tim belum optimal	Pelatihan berpikir kritis dan situasional

Games ketiga yang dilakukan oleh Tim PKM bersama SIB adalah Rantai Manusia: "Bangun Rantai, Bangun Kepemimpinan". Nilai dari *games* ini adalah kreativitas, kerjasama, dan membuat keputusan dengan cepat. Kreativitas menurut Semiawan dalam Yuni et al (2020) adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Dalam *games* rantai manusia, siswa dapat belajar memecahkan masalah sesuai dengan perintah yang diberikan oleh pemimpin. Tantangan dalam bergerak dan berkoordinasi menuntut siswa untuk berpikir kreatif dalam menemukan solusi, misalnya bagaimana mengubah posisi tanpa memutus "rantai" yang telah terbentuk. Selain itu, *games* rantai manusia juga menuntut siswa untuk dapat melakukan kerjasama tim dengan baik agar permasalahan yang dihadapi dapat cepat terselesaikan sehingga *games* ini juga sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat keputusan dengan cepat. Setelah kegiatan pelatihan selanjutnya dilakukan survey respon peserta PKM dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa SIB

Games	Nilai	Uraian Nilai	Jumlah Siswa yang Mampu	Jumlah Siswa yang Kurang Mampu	Presentase Ketercapaian Nilai
Kelompok Bentuk Tercepat	Kepemimpinan Situasional	Pengambilan keputusan di bawah tekanan	11	4	73%
		Evaluasi dan refleksi terhadap situasi	15	0	100%
	Kerjasama	Partisipasi aktif anggota tim	12	3	80%
		Saling menghargai dan mendukung	12	3	80%
	Problem Solving	Identifikasi masalah	10	5	67%
		Pengembangan alternatif solusi	15	0	100%
Kapten Berkata	Otoritas dan Kejelasan	Ketegasan dalam mengambil keputusan	15	0	100%

		Konsistensi sikap dan tindakan	15	0	100%
	Keadilan	Objektivitas dalam pengambilan keputusan	15	0	100%
		Transparansi dalam tindakan dan keputusan	15	0	100%
	Kepercayaan Diri	Keyakinan dalam berbicara dan bertindak	15	0	100%
		Inisiatif dan keberanian mengambil peran	12	3	80%
Rantai Manusia: "Bangun Rantai, Bangun Kepemimpinan"	Kreativitas	Keberanian mencoba hal baru	15	0	100%
		Orientasi terhadap inovasi dan hasil	15	0	100%
	Kerjasama	Partisipasi aktif anggota tim	13	2	87%
		Saling menghargai dan mendukung	15	0	100%
	Keputusan Cepat	Ketepatan Keputusan	15	0	100%
		Kemampuan menganalisis cepat	10	5	67%

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap tiga jenis permainan edukatif, terlihat bahwa setiap game memberikan kontribusi yang signifikan dalam menumbuhkan karakter kepemimpinan pada siswa usia 7 – 12 tahun. Permainan yang dilakukan tidak hanya menekankan aspek kognitif dan motorik, namun juga nilai karakter seperti kepemimpinan, kerjasama, kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan mengambil keputusan cepat. Pada *games* membuat kelompok tercepat pada aspek evaluasi dan refleksi terhadap situasi sudah mendapat respon 100% baik, namun pengambilan keputusan masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa karena hanya mendapat respon 73% baik. Nilai kerjasama sudah cukup kuat dan mendapat respon 8% baik dalam partisipasi aktif dan saling menghargai. Pada penilaian *problem solving* sudah mendapat 100% respon baik pada pengembangan alternatif solusi, namun masih mendapat 67% pada kemampuan identifikasi masalah siswa.

Pada *games* kedua yaitu kapten berkata menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Para siswa memberikan respon 100% baik pada nilai otoritas dan kejelasan, termasuk ketegasan, konsistensi, serta keadilan dan kepercayaan diri kecuali inisiatif dan keberanian mengambil peran yang mencapai 80%. Pada *games* ketiga yaitu rantai manusia seluruh siswa menunjukkan keberanian mencoba hal baru dan orientasi terhadap hasil dengan respon 100% baik. Nilai kerjasama juga tinggi, terutama pada aspek saling menghargai dan mendukung 100% respon baik, sementara partisipasi aktif masih bisa ditingkatkan yaitu hanya mendapat respon baik sebesar 87%. Untuk nilai keputusan cepat, ketepatan dalam mengambil keputusan mencapai

100%, namun kemampuan menganalisis dengan cepat hanya tercapai pada 67% siswa, menunjukkan perlunya latihan tambahan dalam berpikir cepat dan logis di situasi dinamis.

Kesimpulan

Pelatihan kepemimpinan dilakukan di Sekolah Indonesia Bangkok oleh Tim PKM. Materi pelatihan kepemimpinan bagi siswa Sekolah Indonesia Bangkok yang diberikan adalah konsep *soft skill* kepemimpinan, studi kasus dan games kepemimpinan. Hasil observasi menunjukkan bahwa ketiga permainan, yaitu membuat kelompok tercepat, kapten berkata, dan rantai manusia secara umum berhasil menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa usia 7–12 tahun. *Games* Kapten Berkata menunjukkan hasil paling optimal dengan tingkat ketercapaian 100% pada hampir semua aspek, seperti ketegasan, kejelasan, keadilan, dan kepercayaan diri. Sementara itu, Rantai Manusia juga memberikan kontribusi kuat pada pengembangan kreativitas dan kerjasama, meskipun kemampuan menganalisis cepat masih perlu ditingkatkan (67%). *Games* Membuat Kelompok Tercepat mengembangkan kepemimpinan situasional dan *problem solving*, namun beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan di bawah tekanan dan mengidentifikasi masalah. Secara keseluruhan, permainan ini efektif dalam membentuk karakter kepemimpinan siswa, dengan beberapa aspek yang masih perlu dilakukan perbaikan seperti pihak sekolah dan guru meningkatkan pembelajaran softskills kepemimpinan siswa melalui kegiatan akademik dan non akademik, pihak sekolah dan guru mengembangkan role model kepemimpinan dalam kegiatan akademik dan non akademik, dan pihak sekolah dan guru bekerjasama dengan orang tua/wali siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan softskills kepemimpinan di luar sekolah.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Chairi, E., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2019). *Ketiadaan Otoritas Terpusat dalam Fenomena Kontemporer di Indonesia: Kritik Terhadap Teori Otoritas Max Weber*.
- Januri, J., & Lita, N. (2023). HAKEKAT KEADILAN DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT HUKUM. *Audi Et AP: Jurnal Penelitian Hukum*, 2(02), 128–134. <https://doi.org/10.24967/jaeap.v2i02.2324>
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran Berbasis Otak: Paradigma Pengajaran Baru (Edisi Kedua)*. Indeks.
- Mu'min, S. A. (2013). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification, Volume 1*. Oxford University Press.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2019). *Organizational Behavior (18th ed.)*. Pearson Education.
- Salu, V. S. (2022). *MEMBANGUN PENDIDIKAN KARAKTER KEPEMIMPINAN ANAK SEJAK DINI*.
- Siagian, H. M., Lubis, M. J., & Darwin, D. (2022). Penerapan Gaya Kepemimpinan Situasional Kepala Sekolah SD Swasta. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3821–3829. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2747>
- World Economic Forum. (2015). *World Economic Forum Annual Meeting*. <https://www.weforum.org/meetings/world-economic-forum-annual-meeting-2015/>

- Yampap, U., & Kaligis, D. A. (2022). Penerapan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.186>
- Yulmi, D., Efeni, C. F., Ulfah Syifa, Nizhomy Rif'aty, Dinung Amalia, & Krimah Hasnah. (2017). *KERJASAMA PERSONIL SEKOLAH DALAM PELAYANAN BK DI SEKOLAH*. 2(2), 1–5. <http://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>
- Yuni, R., Hayat, F., & Amelia, L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KREATIF BARANG BEKAS UNTUK MELATIH KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK CUT MEUTIA BANDA ACEH. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* (Vol. 1, Issue 1).