



PENINGKATAN KETERAMPILAN KEPEMIMPINAN REMAJA MELALUI PROGRAM *YOUTH SELF-LEADERSHIP* DI LINGKUNGAN SEKOLAH

Ade Ikbal Pauji^a, Andiana^b, Anisa Rafi Zakya Rachmat^c, Ardi Firmansyah^d, Azmi Shaoqi Showahid^e, A'la Ilmiah^f, Balif Firdaus Adhi Muhyis^g, Maya Wijayanti^h, Muhammad Tsani Ramadhaniⁱ, Naila Nur Jamil^j, Parhan Nujul Gufron^k, Rahma Maulidia^l, Siti Tazkia Jannatul Ma'wa^m, Tiara Khoirunnisaⁿ, Yannur Fadilah Khofifah^o

ab,c,e,o Institut Agama Islam Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

adeikbalpauji@gmail.com

Abstrak

Keterampilan kepemimpinan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan kemandirian remaja. Program *Youth Self-Leadership* dirancang untuk meningkatkan kesadaran diri, kemandirian, dan kemampuan mengambil keputusan siswa melalui aktivitas praktis di lingkungan sekolah. Workshop ini mengintegrasikan sesi materi dan diskusi, simulasi, *game/role play*, serta refleksi diri, sehingga peserta belajar secara aktif dan menyenangkan. Pelaksanaan program melibatkan siswa remaja sebagai peserta, dengan penilaian dilakukan secara kualitatif melalui observasi perilaku peserta selama workshop, termasuk partisipasi dalam diskusi, simulasi, dan refleksi diri. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan percaya diri, kemampuan mengambil keputusan, dan keterampilan kerja sama tim. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis workshop dalam program *Youth Self-Leadership* efektif dalam memberdayakan remaja dan mengembangkan keterampilan kepemimpinan secara praktis, serta dapat menjadi model pengembangan kepemimpinan remaja yang dapat diterapkan di sekolah lain.

Kata Kunci : *self-leadership*, kepemimpinan remaja, pemberdayaan, *workshop*, sekolah

PENDAHULUAN

Kepemimpinan merupakan keterampilan penting yang tidak hanya terkait dengan kemampuan memimpin orang lain, tetapi juga kemampuan untuk mengelola diri sendiri secara efektif dalam berbagai situasi kehidupan. Keterampilan ini menjadi aspek fundamental dalam pembangunan karakter remaja karena berkontribusi pada rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kesiapan menghadapi tantangan sosial serta akademik masa depan (Arbitera et al., 2024; Perets et al., 2025).

Masa remaja dipandang sebagai fase kritis bagi pembentukan identitas personal dan sosial. Pada fase ini, individu sedang mengalami proses pembelajaran intensif terhadap nilai-nilai hidup, interaksi sosial, serta cara mengambil keputusan secara mandiri (A'yun et al., 2023). Pendekatan pembelajaran yang bersifat praktis dan interaktif, seperti melalui diskusi, simulasi, dan pengalaman langsung, lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan kepemimpinan dibanding pendekatan normatif semata.

Namun dalam praktiknya di lingkungan sekolah banyak remaja yang belum maksimal mengaktualisasikan potensi kepemimpinan mereka. Beberapa siswa terindikasi kurang inisiatif dalam diskusi kelompok, cenderung pasif dalam mengambil keputusan, serta belum mampu memanfaatkan kesempatan berperan aktif secara kolektif. Temuan ini sejalan dengan hasil studi yang menunjukkan kebutuhan untuk intervensi pengembangan kepemimpinan yang lebih kontekstual, humanis, dan aplikatif pada remaja.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah pengembangan *self-leadership*, yaitu kemampuan individu untuk mengendalikan dan memimpin dirinya sendiri dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian menunjukkan bahwa *self-leadership* berkorelasi dengan peningkatan kemandirian dan kapabilitas akademik siswa, sehingga berkontribusi pada pembentukan perilaku kepemimpinan yang positif dalam konteks Pendidikan (Jamaluddin et al., 2025; Junita Utami et al., 2024).

Program *Youth Self-Leadership* dirancang sebagai intervensi pembelajaran kepemimpinan yang mengintegrasikan sesi materi, diskusi, simulasi, *game/role play*, dan refleksi diri. Dengan pendekatan ini, diharapkan remaja tidak hanya menerima teori kepemimpinan, tetapi juga mengalami langsung proses pembelajaran yang memacu keaktifan, kreativitas, dan keberanian mengambil peran dalam kelompok sosialnya. Aktivitas berbasis pengalaman seperti ini juga terbukti memperkuat inisiatif dan kemampuan pemecahan masalah di kalangan remaja.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kepemimpinan remaja secara praktis di lingkungan sekolah, menciptakan perubahan sosial berupa meningkatnya kepercayaan diri, kemampuan mengambil keputusan, dan keterampilan kerja sama tim peserta. Melalui pelaksanaan program *Youth Self-Leadership* yang terstruktur dan

humanis, diharapkan remaja dapat menjadi agen perubahan positif yang lebih percaya diri, proaktif, dan siap menghadapi dinamika kehidupan sekolah maupun masyarakat.

2. METODE ABDIMAS

Pengabdian masyarakat melalui program Youth Self-Leadership dilaksanakan pada 27–28 Desember 2025 di SMP IT Wasilatul Huda Kota Tasikmalaya, dengan sasaran siswa kelas 7 hingga 9. Subjek pengabdian dipilih karena berada pada fase remaja awal hingga menengah, periode kritis bagi perkembangan kemandirian, pengambilan keputusan, dan kompetensi kepemimpinan. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas, aula, serta area terbuka sekolah yang mendukung proses pembelajaran interaktif dan kolaboratif.

Metode pengabdian ini menekankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) sebagai strategi utama untuk meningkatkan kesadaran diri, kemandirian, dan keterampilan kepemimpinan remaja. Pendekatan ini meliputi beberapa komponen kunci:

- a. Sesi materi dan diskusi: Materi dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam terkait tiga domain utama: 1) Psikologi remaja: Memberikan wawasan tentang karakteristik psikologis, perkembangan emosi, dan identitas diri pada usia remaja, sehingga peserta dapat memahami diri mereka secara lebih kritis. 2) *Self-discovery*: Aktivitas yang mendorong eksplorasi nilai, minat, serta potensi individu untuk membangun kesadaran diri yang lebih kuat, dan 3) Kepemimpinan dan *self-leadership*: Pengenalan konsep kepemimpinan, strategi pengambilan keputusan, dan tanggung jawab sosial dalam konteks kelompok.
- b. Simulasi dan *game/role play*: Memberikan pengalaman praktis yang memungkinkan peserta melakukan praktik kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam situasi yang menuntut kolaborasi, kreativitas, dan problem-solving secara aman dan menyenangkan.
- c. Refleksi diri: Peserta melakukan evaluasi kritis terhadap keputusan dan tindakan mereka selama kegiatan, meningkatkan kesadaran diri, tanggung jawab, dan kemampuan beradaptasi dengan dinamika kelompok.

Tahapan pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis:

- a. Persiapan (*Pra-Workshop*): Tim pengabdian melakukan identifikasi kebutuhan peserta, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan modul materi, serta pengaturan fasilitas yang mendukung pembelajaran aktif.
- b. Pelaksanaan *Workshop* (27–28 Desember 2025):
 - 1) Hari Pertama (27 Desember 2025): Sesi materi psikologi remaja dan *self-discovery* dilaksanakan, dilanjutkan dengan simulasi dan *game/role play* awal. Fokus pada pengenalan diri, karakteristik remaja, dan praktik kerja sama tim.
 - 2) Hari Kedua (28 Desember 2025): Simulasi lanjutan, *game/role play* lebih kompleks, dan sesi refleksi diri. Peserta melakukan praktik kepemimpinan dan pengambilan keputusan, serta mengevaluasi kompetensi yang diperoleh.
- c. Observasi dan Penilaian: Tim pengabdian melakukan observasi sistematis terhadap partisipasi, interaksi sosial, dan keterampilan kepemimpinan peserta, dengan fokus pada indikator inisiatif, kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan kepercayaan diri.
- d. Evaluasi dan Tindak Lanjut: Hasil observasi digunakan untuk memberikan umpan balik, mendiskusikan pencapaian keterampilan, serta merancang tindak lanjut yang memperkuat kemandirian, kesadaran sosial, dan kapasitas kepemimpinan peserta.

Pendekatan metodologis ini menekankan integrasi antara pengalaman praktis, pembelajaran interaktif, dan refleksi diri, sehingga remaja tidak hanya memahami konsep kepemimpinan secara teoretis, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan keterampilan kepemimpinan serta *self-awareness* dalam konteks kehidupan sekolah dan sosial mereka sehari-hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program *Youth Self-Leadership* di SMP IT Wasilatul Huda Tasikmalaya pada 27–28 Desember 2025 melibatkan siswa kelas 7 hingga 9. Kegiatan ini dirancang berbasis experiential learning dan terdiri dari empat sesi utama: materi dan diskusi, simulasi, game/role play, serta refleksi diri. Tim pengabdian melakukan observasi sistematis terhadap partisipasi, interaksi, dan keterampilan kepemimpinan peserta selama pelaksanaan program.

Dalam sesi materi dan diskusi, peserta memperoleh pemahaman mengenai psikologi remaja, *self-discovery*, dan konsep kepemimpinan. Hasil observasi menunjukkan sebagian besar peserta mulai memperlihatkan kesadaran diri yang lebih tinggi, motivasi untuk berpartisipasi aktif, dan pemahaman lebih mendalam mengenai karakteristik diri mereka sebagai remaja.



Gambar 1. Sesi Pemaparan Materi

Pada sesi simulasi dan game/role play, peserta mempraktikkan kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam konteks kelompok. Observasi menunjukkan adanya peningkatan inisiatif, kerja sama tim, dan kemampuan mengambil keputusan secara kolektif. Beberapa peserta yang sebelumnya pasif mulai berperan sebagai fasilitator atau pemimpin kelompok, menandai kemunculan pemimpin lokal (*local leader*) di antara siswa.



Gambar 2. Kegiatan Simulasi

Refleksi diri mendorong peserta untuk mengevaluasi tindakan dan keputusan mereka, sehingga meningkat kesadaran diri, tanggung jawab, dan keterampilan interpersonal. Terlihat pula perubahan perilaku positif, termasuk partisipasi aktif dalam diskusi, kemampuan kolaborasi yang lebih baik, dan komunikasi efektif.



Gambar 3. Sesi Refleksi Diri

Secara keseluruhan, program ini menghasilkan perubahan sosial yang diharapkan, antara lain:

- Munculnya pemimpin lokal yang mampu memimpin kelompok kecil.
- Terbentuknya kesadaran baru terkait kemandirian, kolaborasi, dan tanggung jawab sosial.
- Peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas dan lingkungan sekolah.
- Penguatan keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama tim sebagai dasar transformasi sosial di tingkat kelas maupun sekolah.

Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung, simulasi, dan refleksi diri efektif dalam memberdayakan remaja serta menumbuhkan kesadaran sosial dan keterampilan kepemimpinan praktis.

Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* secara signifikan meningkatkan kompetensi kepemimpinan remaja. Lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif berperan

penting dalam membentuk leadership self-efficacy pada remaja (Hajja Ristianti, 2023; Perets et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan observasi di SMPIT Wasilatul Huda, di mana peserta menunjukkan peningkatan inisiatif, kerja sama tim, dan kemampuan pengambilan keputusan dalam konteks kelompok.

Materi psikologi remaja memberikan dasar bagi peserta untuk memahami diri mereka secara kritis. Literatur perkembangan remaja menekankan pentingnya pemahaman identitas diri untuk membentuk kemandirian dan perilaku prososial (Aquino & Jann, 2025; Ulfah, 2023) Sementara itu, materi *self-discovery* memfasilitasi peserta dalam mengenali nilai, minat, dan potensi diri, yang mendukung pengembangan self-leadership secara berkelanjutan (Aristayudha et al., 2024).

Sesi simulasi dan *game/role play* memungkinkan peserta untuk menerapkan kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam situasi nyata namun aman. Hal ini konsisten dengan teori *experiential learning*, yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan refleksi diri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan keterampilan interpersonal (Arbitera et al., 2024; Junita Utami et al., 2024; Laili & Nisak, 2022)

Hasil refleksi diri menunjukkan munculnya kesadaran sosial baru, di mana peserta mulai memahami pentingnya kolaborasi, tanggung jawab terhadap kelompok, dan peran mereka sebagai agen perubahan dalam lingkungan sekolah. Temuan menekankan bahwa *self-leadership* berkontribusi pada munculnya perilaku kepemimpinan proaktif dan partisipatif di kalangan remaja (Arbitera et al., 2024; Perets et al., 2025).

Secara teoritik, integrasi materi psikologi remaja, *self-discovery*, dan kepemimpinan dalam satu program memberikan pendekatan holistik untuk pengembangan kepemimpinan remaja. Kombinasi pembelajaran aktif, simulasi, dan refleksi diri tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis kepemimpinan, tetapi juga membangun kesadaran diri, kemandirian, dan tanggung jawab sosial peserta.

Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini berhasil menciptakan transformasi sosial dalam skala kelas dan sekolah, berupa peningkatan keterampilan kepemimpinan praktis, kemunculan pemimpin lokal, dan kesadaran baru untuk berkolaborasi. Temuan ini mendukung literatur terkini yang menekankan bahwa pendekatan berbasis pengalaman dan refleksi diri efektif dalam pemberdayaan remaja dan pengembangan kapasitas kepemimpinan yang berkelanjutan (A'yun et al., 2023; Jamaluddin et al., 2025).

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan program Youth Self-Leadership menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan kepemimpinan remaja melalui pendekatan experiential learning, simulasi, *game/role play*, dan refleksi diri. Observasi selama kegiatan mengindikasikan adanya peningkatan inisiatif, kerja sama tim, kemampuan pengambilan keputusan, dan kepercayaan diri peserta, serta munculnya pemimpin lokal yang mampu memfasilitasi kelompok secara efektif.

Secara teoritik, temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan refleksi diri dapat menumbuhkan self-leadership, kemandirian, dan kesadaran sosial pada remaja. Integrasi materi psikologi remaja, *self-discovery*, dan kepemimpinan memberikan pendekatan holistik dalam pengembangan kepemimpinan praktis, yang tidak hanya memperkuat kompetensi teknis tetapi juga membangun kesadaran diri, tanggung jawab sosial, dan kemampuan berkolaborasi.

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa program berbasis workshop seperti ini dapat memberdayakan remaja secara individu sekaligus memberikan dampak sosial positif, berupa peningkatan partisipasi aktif, pengembangan pemimpin lokal, dan transformasi budaya kolaboratif. Dengan demikian, implementasi program Youth Self-Leadership dapat menjadi model strategis untuk pengembangan kapasitas kepemimpinan remaja yang berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Aquino, K., & Jann, M. (2025). Social Influences and the Development of Leadership Self-Efficacy among Students. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, VIII(IX), 7350–7363. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Arbitera, C., Mizaniah, S., Aristya Safitriani, V., Safira, D., Larasati, A., Pertiwi, H., Athalia Fakhrunnisa, R., Salma, P., Raisa Zharfan, F., Andini, G., & Jasmine, D. (2024). Upaya Membangun Generasi Unggul dengan Menanamkan Unsur Kepemimpinan pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18853–18861.
- Aristayudha, A., Widnyani, N. M., Rettobjaan, V., Richadinata, K., & Internasional, U. B. (2024). Literature Review of Leadership for Youth: Identifying the Most Effective Styles for Change Agents. In *West Science Business and Management* (Vol. 2, Issue 02).
- A'yun, Q., Novitasari, D., & Darmayanti, E. (2023). Self Leadership: Mengendalikan dan Memimpin Kehidupan Pribadi yang Ideal. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 355–360.
- Hajja Ristianti, D. (2023). The Self-Esteem of Generation Z As Leaders: A Study on The Student Council Board for the 2022/2023 School Year at SMA 1 Rejang Lebong. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 8(1), 344–350.
- Jamaluddin, F., Zabidi, A., Razak, A., Syrene, S., & Rahim, A. (2025). THE ROLE OF SELF-LEADERSHIP BEHAVIOR-FOCUSED STRATEGIES IN ENHANCING ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS AT HIGHER EDUCATION. *Malaysian Online Journal of Educational Management (MOJEM)*, 13(2), 28–49. <http://mojom.um.edu.my>
- Junita Utami, I., Andri Setiawan, M., & Istati, M. (2024). PENGARUH SELF LEADERSHIP TERHADAP PENYESUAIAN AKADEMIK PADA MAHASISWA BARU PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING FKIP ULM. *JPBK: Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 2024.
- Laili, R. N., & Nisak, Z. H. (2022). Peningkatan Self-Leadership Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Experiential Learning. *Journal of Integrated Elementary Education*, 2(1), 63–71. <https://doi.org/10.21580/jieed.v2i1.10725>
- Perets, S., Davidovitch, N., & Lewin, E. (2025). Students' perceptions of schools' influence on the leadership self-efficacy of adolescent girls: religious and secular post-primary schools in Israel. *Frontiers in Psychology*, 16, 01–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1488270>
- Ulfah, B. S. (2023). Hubungan Self Efficacy dan Self Leadership dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(6), 421–428.