

Penguatan Nilai Kepemimpinan dan Perilaku Positif Melalui Program Character Building Leadership Bagi Anggota OSIS SMK Al-Amanah

Strengthening Leadership Values and Positive Behavior Through the Character Building Leadership Program for OSIS Members of SMK Al-Amanah

Nurhayati Djihadah, Abdul Latief, Listya Ningrum, Diana Ayu Dita, Sri Hastuti, Yandi Mulyawan, Wahyudi

Universitas Pamulang

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 05, 2025

Revised 10 November 2025

Accepted 25 November 2025

Available online 06 December 2025

Kata Kunci:

Character Building, Experiential Learning, Kepemimpinan, OSIS SMK Al-Amanah, Permainan Edukatif.

Keywords:

Character Building, Experiential Learning, Leadership, OSIS SMK Al-Amanah, Educational Games



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) merupakan laboratorium kepemimpinan siswa yang membutuhkan sumber daya manusia yang berkarakter kuat dan kompeten sebagai agen perubahan di sekolah. Program ini bertujuan untuk menguatkan nilai kepemimpinan dan membentuk perilaku positif bagi anggota OSIS SMK Al-Amanah melalui pendekatan Character Building Leadership yang dipadukan dengan metode experiential learning. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2025 yang melibatkan 42 siswa anggota OSIS (pengurus inti dan anggota aktif) melalui serangkaian workshop interaktif, diskusi, dan permainan edukatif (outbound leadership games). Metode pelaksanaan difokuskan pada tiga simulasi utama: Kalimat Berantai untuk melatih komunikasi efektif, Memasukkan Paku ke Botol untuk membangun koordinasi tim, dan Estafet Karet Gelang untuk melatih fokus serta kepercayaan (trust). Evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku selama permainan, refleksi nilai, serta pertanyaan pemantik pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman efektif meningkatkan pemahaman peserta tentang tanggung jawab, integritas, dan kerjasama tim. Secara kualitatif, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam solidaritas kelompok dan kemampuan komunikasi organisasi. Disimpulkan bahwa program ini berhasil menanamkan dasar kepemimpinan yang positif dan direkomendasikan untuk dilanjutkan melalui coaching leadership mingguan.

ABSTRACT

The Intra-School Student Organization (OSIS) serves as a leadership laboratory for students and requires strong, competent human resources to act as agents of change within the school. This program aims to strengthen leadership values and shape positive behavior among OSIS members at SMK Al-Amanah through a Character Building Leadership approach combined with experiential learning methods. The activity was carried out on October 30, 2025, involving 42 OSIS members (core administrators and active members) through a series of interactive workshops, discussions, and educational games (outbound leadership games). The implementation method focused on three main simulations: Chain Sentences to train effective communication, Nail-in-the-Bottle to build team coordination, and Rubber Band Relay to develop focus and trust. Evaluation was conducted through behavioral observation during the games, value reflection, and pre-test and post-test trigger questions. The results of the activity indicate that experiential learning methods effectively enhanced participants' understanding of responsibility, integrity, and teamwork. Qualitatively, participants showed significant improvement in group solidarity and organizational communication skills. It is concluded that the program successfully instilled positive leadership foundations and is recommended to be continued through weekly leadership coaching.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya bertujuan untuk mencetak lulusan yang kompeten secara teknis (hard skills), tetapi juga menuntut pembentukan karakter dan kepribadian unggul (soft skills). Dalam konteks pendidikan karakter di sekolah, Organisasi

*Corresponding author

Email: nuryatidjihadah@gmail.com, dianaayudita55@gmail.com, sri.geulis@gmail.com, listyan6@gmail.com, yandimulya26@gmail.com, abdullatief2024@gmail.com, lordwahyudi97@gmail.com

Siswa Intra Sekolah (OSIS) memegang peranan strategis sebagai laboratorium kepemimpinan siswa yang pertama dan utama. Di wadah inilah siswa belajar mengelola organisasi, membangun kerjasama tim, serta mengembangkan integritas sebelum terjun ke dunia profesional. Oleh karena itu, penguatan kapasitas pengurus OSIS menjadi sangat krusial untuk memastikan keberlanjutan regenerasi kepemimpinan yang berkualitas dan berkarakter di lingkungan sekolah. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya berbagai tantangan dalam dinamika organisasi kesiswaan. Berdasarkan observasi awal di SMK Al-Amanah, terdapat indikasi perlunya penguatan pada aspek manajerial dan solidaritas tim. Permasalahan seperti kurangnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi, kerjasama tim yang belum solid, serta pemahaman akan tanggung jawab yang masih perlu ditingkatkan, menjadi hambatan bagi pengurus OSIS dalam menjalankan fungsinya sebagai agen perubahan.

Jika tidak ditangani melalui pembinaan yang tepat, kondisi ini dikhawatirkan dapat menurunkan kinerja organisasi dan memudahkan nilai-nilai positif di kalangan siswa. Guna menjawab tantangan tersebut, diperlukan metode pembinaan yang tidak lagi bersifat satu arah atau doktriner, melainkan metode yang partisipatif dan menyentuh aspek emosional siswa. Program *Character Building Leadership* yang dipadukan dengan pendekatan *Experiential Learning* (pembelajaran berbasis pengalaman) hadir sebagai solusi yang relevan. Melalui pendekatan ini, proses internalisasi nilai-nilai kepemimpinan dilakukan melalui simulasi langsung dan permainan edukatif (games) yang menyenangkan namun sarat makna, seperti simulasi komunikasi dan kerjasama tim.

Metode ini memungkinkan siswa untuk 'mengalami' sendiri konsekuensi dari sebuah keputusan kepemimpinan, sehingga nilai-nilai tersebut tertanam lebih kuat dalam ingatan dan perilaku mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan dampak dari program penguatan nilai kepemimpinan serta perilaku positif bagi anggota OSIS SMK Al-Amanah. Melalui serangkaian kegiatan yang meliputi workshop dan simulasi lapangan, diharapkan dapat terbentuk kader-kader pemimpin muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kematangan emosional dan sosial yang baik.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan *Character Building Leadership* SMK Al Amanah Bantani

Pelaksanaan kegiatan Penguatan Nilai Kepemimpinan dan Perilaku Positif melalui Program *Character Building Leadership* bagi Anggota OSIS SMK Al Amanah diharapkan memberikan manfaat yang luas, tidak hanya bagi siswa sebagai peserta, tetapi juga bagi guru

pembina, pihak sekolah, dan mahasiswa pelaksana program. Manfaat ini mencakup aspek pembelajaran, karakter, dan pengembangan organisasi siswa secara berkelanjutan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Konsep Kepemimpinan dalam Konteks Pendidikan

Kepemimpinan merupakan kemampuan seseorang untuk memengaruhi, mengarahkan, dan menggerakkan orang lain guna mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pendidikan, kepemimpinan tidak hanya berorientasi pada kemampuan mengatur dan mengambil keputusan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, tanggung jawab, dan keteladanan.

Menurut Northouse (2018), kepemimpinan adalah proses di mana seorang individu memengaruhi sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama. Dalam dunia pendidikan, kepemimpinan berperan penting dalam membentuk budaya positif, memperkuat kolaborasi, dan mendorong perubahan ke arah yang lebih baik. Kepemimpinan yang baik di kalangan siswa juga dapat memperkuat semangat servant leadership, yakni kepemimpinan yang berorientasi pada pelayanan dan keteladanan. Konsep ini mengajarkan bahwa pemimpin sejati bukanlah mereka yang ingin dilayani, melainkan mereka yang mau melayani dan menjadi teladan bagi orang lain.

2. Perilaku Positif dan Pembentukan Karakter Siswa

Perilaku positif merupakan manifestasi dari karakter yang baik dan terinternalisasi dalam diri individu. Dalam konteks pendidikan, perilaku positif mencakup sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, menghargai orang lain, dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

Menurut Lickona (2013), pendidikan karakter adalah upaya sadar dan terencana untuk menanamkan kebiasaan berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral yang luhur. Sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku siswa melalui teladan guru, budaya sekolah, dan kegiatan pembelajaran.

3. Character Building Leadership Sebagai Strategi Pembinaan

Character Building Leadership merupakan pendekatan pembinaan kepemimpinan yang menekankan integrasi antara pengetahuan, pengalaman, dan refleksi nilai. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep kepemimpinan, tetapi juga mengalami langsung bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata. Menurut Covey (2004), kepemimpinan yang

efektif berawal dari karakter yang kuat, karena karakter menentukan arah, prioritas, dan keputusan seorang pemimpin. Oleh karena itu, *Character Building Leadership* tidak hanya bertujuan membentuk pemimpin yang cakap, tetapi juga pemimpin yang memiliki integritas moral dan kesadaran sosial tinggi.

4. Peran *Game* Edukatif Dalam Penguatan Nilai Kepemimpinan

Salah satu metode yang efektif dalam pembinaan karakter dan kepemimpinan siswa adalah melalui permainan edukatif (*educational games*). Bahri (2021) memaparkan permainan bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang mampu menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan, kerja sama, dan komunikasi dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Kolb (1984), pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu mengalami sendiri suatu proses dan kemudian merefleksikan makna dari pengalaman tersebut. Prinsip ini dikenal sebagai *experiential learning* belajar melalui pengalaman.

5. Osis sebagai wadah pengembangan leadership

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) merupakan wadah resmi di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan potensi kepemimpinan, tanggung jawab sosial, dan semangat kebersamaan di kalangan siswa. OSIS menjadi sarana pembelajaran demokrasi dan latihan kepemimpinan bagi peserta didik agar dapat mengaktualisasikan diri dalam kegiatan sekolah.

Menurut Permendikbud Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan, OSIS memiliki peran strategis dalam membina siswa agar memiliki sikap sosial, nasionalisme, dan semangat gotong royong. Dengan demikian, kegiatan pembinaan seperti *Character Building Leadership* selaras dengan misi OSIS untuk mencetak siswa yang berkarakter, berdaya saing, dan berjiwa kepemimpinan (Sakti, 2024).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini berbentuk pelatihan dan penguatan karakter kepemimpinan siswa melalui pendekatan *Character Building Leadership* yang dipadukan dengan metode *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman. Pendekatan ini memungkinkan peserta tidak hanya memahami teori kepemimpinan dan perilaku positif, tetapi juga mengalami secara langsung nilai-nilai tersebut melalui kegiatan reflektif dan permainan edukatif.

Pelaksanaan kegiatan akan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, partisipatif, dan kolaboratif. Kegiatan dikemas dalam bentuk workshop interaktif, diskusi kelompok kecil, dan permainan yang memiliki nilai filosofis, sehingga peserta belajar melalui praktik dan pengalaman bersama teman-teman mereka. Menurut Arifin (2025) Pengembangan diri yang menyenangkan dimulai dari lingkungan terdekat atau kelompok terdekat. Sasaran kegiatan ini adalah 42 siswa anggota OSIS SMK Al Amanah yang terpilih berdasarkan hasil seleksi dan rekomendasi pembina OSIS. Peserta terdiri dari pengurus inti dan anggota aktif yang diharapkan menjadi agen perubahan dalam menumbuhkan budaya kepemimpinan positif di lingkungan sekolah.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah: *Experiential Learning*: siswa belajar melalui pengalaman langsung dalam permainan dan refleksi. Terlibat dalam pengalaman langsung Penerapan model *experiential learning* menurut Nurhasanah (2017) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Participatory Approach* : peserta dilibatkan aktif dalam seluruh proses kegiatan, berdasarkan penelitian Felani (2025) metode ini tepat untuk peserta didik guna membangun dinamika. *Reflective Learning* : setiap kegiatan diakhiri

dengan refleksi nilai dan pembelajaran moral. *Team Building Strategy*: memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi antar anggota OSIS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan jiwa yang memperkuat peserta didik dan kemampuan kepemimpinan siswa secara praktis, tetapi juga membangun budaya positif dan kolaboratif di lingkungan sekolah. Harapannya, OSIS SMK Al Amanah dapat menjadi organisasi siswa yang dinamis, solid, dan inspiratif, serta menjadi wadah efektif dalam mencetak generasi muda yang berkarakter kuat, berjiwa pemimpin, dan mampu memberikan pengaruh positif bagi lingkungannya. Pada awalnya kurangnya rasa tanggung jawab dan komitmen dalam menjalankan tugas organisasi dalam pelaksanaan program kerja OSIS, masih ditemukan perilaku kurang disiplin, seperti keterlambatan, kurangnya partisipasi aktif, serta lemahnya koordinasi antar anggota. Kondisi ini menunjukkan bahwa semangat kerja sama dan rasa memiliki terhadap organisasi belum tertanam dengan kuat di kalangan siswa. Setelah 42 siswa melakukan tahapan berupa kegiatan yang berisi serangkaian aktivitas pembelajaran, diskusi, dan permainan edukatif.

Rangkaian kegiatan meliputi:

- a. Pembukaan dan *Ice Breaking*. Kegiatan diawali dengan sambutan dari pembina OSIS dan penjelasan tujuan program. Dilanjutkan dengan ice breaking sederhana untuk membangun suasana kebersamaan dan antusiasme peserta.
- b. Sesi 1 – Materi “Kepemimpinan dan Karakter Positif”. Pemateri memberikan wawasan interaktif tentang konsep kepemimpinan sejati, tanggung jawab, integritas, dan empati. Sesi ini bersifat partisipatif—peserta diajak berdialog dan berbagi pengalaman dalam berorganisasi.
- c. Sesi 2 – *Character Building Leadership Games*. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dan mengikuti tiga permainan edukatif utama permainan-permainan tersebut dirancang untuk menggugah kesadaran siswa bahwa kepemimpinan bukanlah tentang siapa yang paling kuat atau dominan, tetapi tentang siapa yang mampu membangun sinergi, komunikasi, dan kepercayaan dalam sebuah tim.

SIMPULAN

Kegiatan Penguatan Nilai Kepemimpinan dan Perilaku Positif melalui Program Character Building Leadership bagi Anggota OSIS SMK Al Amanah merupakan upaya konkret dalam membentuk generasi muda yang berjiwa pemimpin, memiliki karakter kuat, dan berperilaku positif. Melalui kegiatan ini, anggota OSIS tidak hanya diajak memahami teori kepemimpinan, tetapi juga mengalami langsung proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Permainan edukatif yang dirancang dalam kegiatan ini menjadi media reflektif untuk menanamkan nilai-nilai penting seperti komunikasi efektif, kerja sama, tanggung jawab, kesabaran, dan empati. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam berorganisasi maupun di luar sekolah. Dengan dukungan pembina OSIS, guru, dan pihak sekolah, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi program berkelanjutan yang rutin dilaksanakan sebagai bagian dari pembinaan karakter di SMK Al Amanah. Melalui program ini, OSIS dapat bertransformasi menjadi organisasi yang inspiratif, kolaboratif, dan menjadi teladan bagi seluruh siswa di lingkungan sekolah. Akhirnya, melalui kegiatan Character Building Leadership ini, diharapkan akan lahir generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat secara moral, tangguh dalam menghadapi tantangan, dan siap menjadi pemimpin masa depan yang berintegritas tinggi.

REFERENSI

- Arifin, A., Cuga, C., Tuasikal, J. M. S., & Lakadjo, M. A. (2025). Smart Outbound Untuk Pengembangan Kapasitas Dan Penguatan Kesehatan Mental Calon Pemimpin Muda Di Sekolah. *ABDI SABHA (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(2), 72-86.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan nilai-nilai pendidikan karakter melalui game edukasi icando di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23-41.
- Covey, S. R. (2004). *The 7 Habits of Highly Effective People: Powerful Lessons in Personal Change*. New York: Free Press
- Felani, E., Istiqomah, K. F., Sari, I. N. I., & Hidayatullah, R. (2025). Implementasi Strategi Participatory Action Research (Par) Untuk Mengoptimalkan Pengelolaan Sampah Berbasis Sekolah: Sebuah Pendekatan Inovatif Dan Berkelanjutan. *AN NAJAH (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 4(3), 21-27.
- Lickona, T. (2013). *Education for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Northouse, P. G. (2018). *Leadership: Theory and Practice* (8th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications
- Nurhasanah, S., Malik, A., & Mulhayatiah, D. (2017). Penerapan model experiential learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal wahana pendidikan fisika*, 2(2), 58-62.
- Rais, M., Anwar, B., & Aryani, F. (2015). Penguatan nilai karakter mahasiswa baru berbasis pembelajaran reflektif (reflection learning). *Journal Of Educational Science and Technology*, 1(3), 10-20.
- Sakti, A. B., Wingkolatin, W., & Marwiah, M. (2024). Analisis Peran OSIS Sebagai Pembentuk Karakter Kepemimpinan Siswa Di SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(3), 317-330.
- Ulfa, M., Suswandari, S., & Purwanto, S. E. (2024). Analisis Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Sebagai Penguatan Karakter Melalui Mata Pelajaran PLBJ. *Jurnal Holistika*, 8(2), 59-67.