Prosiding Seminar Hasil
KKN, Vol 3 No 1 2026
E ISSN 3030-8895
Published by Research and Community Development Center

PROGRAM EDUKASI KEPEMIMPINAN "LEADER CILIK" PADA SDN 2 KUPANG

Nadya Mauliddina[1], Nova Fariatus Solikhah[2], Muhammad Roziq Maulana[3], Mohammad Ahyan Yusuf Sya'bani[3]

Correspondence
Universitas Muhammadiyah Gresik
Email : ahyanyusuf@umg.ac.id

Abstrak

Pendidikan abad ke-21 menuntut penguatan karakter kepemimpinan sejak sekolah dasar, namun implementasinya masih bersifat insidental dan belum terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas Program Edukasi Kepemimpinan "Leader Cilik" dalam menumbuhkan indikator awal kepemimpinan siswa kelas V sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain partisipatif. Data diperoleh melalui observasi langsung, dokumentasi kegiatan, dan refleksi verbal siswa selama dua kali pertemuan. Intervensi dirancang dalam bentuk simulasi kepemimpinan, permainan kerja sama, diskusi kolaboratif, proyek berbicara individu, serta pemanfaatan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dari keterlibatan terbatas menjadi partisipasi menyeluruh, peningkatan keberanian berbicara di depan kelas, penguatan tanggung jawab dalam kerja kelompok, serta perubahan pemahaman kepemimpinan dari orientasi struktural menuju orientasi karakter yang menekankan keteladanan dan tanggung jawab. Disimpulkan bahwa intervensi kepemimpinan berbasis experiential learning yang terstruktur, meskipun berdurasi singkat, efektif dalam membangun fondasi karakter kepemimpinan siswa sekolah dasar.
Keyword: Kepemimpinan Siswa, Pembelajaran Berbasis Pengalaman, Pembelajaran Partisipatif, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar.

Abstract

Twenty first century education requires the strengthening of leadership character from the elementary school level; howev=er, its implementation remains incidental and insufficiently integrated into classroom learning. This study aims to analyze the effectiveness of the "Leader Cilik" Leadership Education Program in fostering early leadership indicators among fifth-grade elementary school students through a participatory experiential learning approach. The research employed a descriptive qualitative method with a participatory design. Data were collected through direct classroom observation, activity documentation, and students' verbal reflections during two program sessions. The intervention was structured through leadership simulations, cooperative games, collaborative discussions, individual speaking projects, and the use of interactive media to create concrete and reflective learning experiences. The findings indicate increased student participation from limited involvement to full-class engagement, improved confidence in public speaking, strengthened responsibility in

group work, and a shift in leadership understanding from a structural orientation to a character-based orientation emphasizing role modeling and responsibility. The study concludes that a structured experiential leadership intervention, even within a short duration, is effective in building foundational leadership character among elementary school students.

Keyword: Student Leadership, Experiential Learning, Participatory Learning, Character Education, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan kognitif, tetapi juga perlu memperhatikan pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik. Perkembangan sosial dan teknologi menuntut siswa memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, bertanggung jawab, serta mampu mengambil keputusan sejak usia dini. Pembentukan karakter merupakan tanggung jawab seluruh tenaga pendidik dan kependidikan, bukan hanya guru pada mata pelajaran tertentu (Laili & Nisak, 2022). Hal ini sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan mampu berkontribusi dalam lingkungan sosialnya.

Salah satu karakter yang penting dikembangkan sejak sekolah dasar adalah kepemimpinan. Kepemimpinan tidak hanya berkaitan dengan jabatan atau kedudukan formal, tetapi juga kemampuan seseorang dalam memengaruhi, mengarahkan, dan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Pendidikan kepemimpinan pada siswa sekolah dasar dapat ditanamkan melalui kegiatan sederhana yang melatih tanggung jawab, keberanian mengambil keputusan, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kerja sama dalam kelompok. Keberanian berbicara di depan umum juga menjadi salah satu indikator awal kepercayaan diri yang mendukung pembentukan karakter kepemimpinan siswa.

Pembentukan karakter kepemimpinan membutuhkan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman secara langsung. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah experiential learning, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan praktik, interaksi sosial, pengamatan, dan refleksi. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai konsep kepemimpinan, tetapi juga berkesempatan mempraktikkan sikap kepemimpinan dalam kegiatan sehari-hari. Simulasi kepemimpinan, permainan kolaboratif, diskusi kelompok, serta latihan berbicara dapat menjadi sarana untuk melatih komunikasi, tanggung jawab, keberanian, dan kemampuan bekerja sama.

Selain pendekatan berbasis pengalaman, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat mendukung keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Penyampaian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan media visual dapat membantu siswa memahami konsep kepemimpinan secara lebih menarik. Kegiatan yang disertai praktik langsung dan refleksi personal diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong siswa untuk mengenali peran dan tanggung jawabnya dalam kelompok.

Berdasarkan hal tersebut, Program Edukasi Kepemimpinan “Leader Cilik” dilaksanakan sebagai upaya menanamkan nilai-nilai kepemimpinan kepada siswa kelas V di SDN 2 Kupang, Mojokerto. Program ini mengintegrasikan simulasi kepemimpinan melalui kegiatan Peraturan Baris-Berbaris (PBB), permainan koordinatif, diskusi kolaboratif, refleksi personal, latihan berbicara individu, serta pemanfaatan media interaktif dalam

dua kali pertemuan. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan indikator awal karakter kepemimpinan siswa, terutama dalam aspek keberanian berbicara, tanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama kelompok.

METODE

Kegiatan Edukasi Kepemimpinan "Leader Cilik" dilaksanakan di SDN 2 Kupang, Mojokerto, dengan sasaran siswa kelas V sekolah dasar. Kegiatan ini menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman (experiential learning) yang dikemas dalam rangkaian aktivitas interaktif selama dua kali pertemuan. Pendekatan tersebut dipilih agar siswa dapat memahami nilai-nilai kepemimpinan melalui pengalaman langsung, keterlibatan aktif, dan interaksi dengan teman sebaya.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengertian kepemimpinan, karakter seorang pemimpin, serta pentingnya tanggung jawab, komunikasi, keberanian, dan kerja sama. Materi disampaikan menggunakan media interaktif berupa teks dan visual untuk membantu siswa memahami konsep kepemimpinan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selanjutnya, siswa dilibatkan dalam simulasi kepemimpinan melalui kegiatan Peraturan Baris-Berbaris (PBB) untuk melatih kedisiplinan, kemampuan mengikuti arahan, koordinasi, dan tanggung jawab dalam kelompok.

Tahap berikutnya dilakukan melalui permainan koordinatif dan aktivitas kolaboratif yang mengharuskan siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan pendapat, mendengarkan pandangan teman, serta memahami pentingnya komunikasi dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu, siswa diberikan kesempatan melakukan refleksi personal mengenai sikap kepemimpinan yang telah dipelajari dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap akhir, siswa mengikuti kegiatan latihan berbicara secara individu untuk melatih keberanian menyampaikan gagasan di depan teman-temannya. Seluruh rangkaian kegiatan diamati secara langsung untuk melihat keterlibatan siswa, keberanian berbicara, tanggung jawab dalam menjalankan tugas, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap dinamika kelas, dokumentasi kegiatan, dan refleksi verbal siswa selama dua kali pertemuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi pola partisipasi, perubahan perilaku yang teramati, serta pemahaman siswa mengenai konsep kepemimpinan setelah mengikuti program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Edukasi Kepemimpinan "Leader Cilik" pada siswa kelas V di SDN 2 Kupang Mojokerto yang melibatkan 33 siswa memberikan gambaran empiris mengenai proses awal pembentukan karakter kepemimpinan pada anak usia sekolah dasar. Program

ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yakni 1 pertemuan inti yang berfokus pada pengenalan konsep dan praktik awal kepemimpinan, serta 1 pertemuan aksi dan refleksi yang berorientasi pada penguatan keberanian berbicara dan internalisasi nilai. Meskipun waktu pelaksanaan relatif singkat, desain kegiatan disusun secara sistematis dengan pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman (experiential learning), sehingga memungkinkan siswa tidak hanya menerima materi secara kognitif, tetapi juga mengalami secara langsung praktik kepemimpinan dalam konteks nyata.

Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan sesi perkenalan individu. Tahap ini memiliki fungsi diagnostik sekaligus membangun iklim kelas yang inklusif. Dari hasil observasi, sebagian besar siswa masih menunjukkan sikap malu dan berbicara dengan volume suara rendah ketika memperkenalkan diri. Hanya beberapa siswa yang terlihat percaya diri dan mampu berbicara dengan intonasi jelas. Situasi ini mencerminkan bahwa kemampuan komunikasi publik siswa belum berkembang secara merata. Dalam konteks pendidikan kepemimpinan, kemampuan memperkenalkan diri dan menyampaikan identitas pribadi merupakan langkah awal pembentukan kepercayaan diri. Oleh karena itu, sesi ini menjadi fondasi penting sebelum siswa diarahkan pada aktivitas kepemimpinan yang lebih kompleks.

Kegiatan dilanjutkan dengan simulasi kepemimpinan melalui pasukan baris berbaris (PBB). Simulasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman konkret mengenai peran seorang pemimpin dalam mengatur, mengarahkan, dan mengambil keputusan. Kegiatan ini dipraktikan secara langsung oleh panitia. Pada tahap awal simulasi, pasukan melakukan gerakan dari instruksi yang bersumber bukan dari pemimpinnya. Sedangkan pada tahap kedua, pasukan melakukan gerakan dari instruksi pemimpinnya. Dari kedua tahap ini memberikan gambaran nyata pada siswa, perbedaan gerakan pasukan tanpa atau dengan instruksi dari pemimpin. Hasil dari simulasi ini memberikan urgenisitas seorang pemimpin dalam memandu segala aktivitas anggotanya.

Penyampaian materi kepemimpinan melalui PowerPoint interaktif dengan memanfaatkan fasilitas Interactive Flat Panel (IFP) sekolah memberikan kontribusi terhadap peningkatan perhatian dan keterlibatan siswa. Materi yang disampaikan meliputi: konsep dasar kepemimpinan, karakteristik seorang pemimpin, kontekstual kepemimpinan daalam lingkungan sekolah, aksi nyata seorang pemimpin, serta penguatan motivasi dan kepercayaan diri. Selain itu, visualisasi yang menarik membantu siswa secara efektif dalam memahami konsep kepemimpinan. Dalam sesi diskusi kolaboratif setelah penyampaian materi, teridentifikasi bahwa sekitar 25% siswa secara aktif mengemukakan pendapat untuk menanggapi pertanyaan dari pemateri, sementara sisanya masih pasif atau berbicara setelah ditunjuk. Meskipun partisipasi verbal belum merata, keterlibatan nonverbal seperti fokus perhatian dan respons terhadap pertanyaan menunjukkan bahwa siswa sebenarnya memahami materi, namun masih mengalami hambatan psikologis untuk berbicara secara terbuka.

Game-based learning mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu internalisasi nilai kepemimpinan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan

(Hamidaturrohmah et al., 2025). Game berbasis kerja sama dilaksanakan dengan membagi siswa ke dalam empat kelompok heterogen yang masing-masing membentuk lingkaran. Setiap anggota memegang satu ujung bolpoin yang sama sehingga seluruh anggota saling terhubung dalam satu titik koordinasi. Masing-masing kelompok menunjuk satu pemimpin yang menerima kertas berisi instruksi gerakan tertentu tanpa boleh memperlihatkannya kepada anggota lain. Pemimpin kemudian menyampaikan instruksi secara verbal agar seluruh anggota dapat melakukan gerakan secara serempak sesuai arahan. Tantangan utama dalam permainan ini adalah menjaga bolpoin tetap stabil selama melakukan rangkaian gerakan, sehingga dibutuhkan komunikasi yang jelas dan kekompakan tim. Pada pelaksanaannya, beberapa kelompok awalnya mengalami kesulitan dalam menjaga koordinasi karena perbedaan tempo dan pemahaman instruksi. Namun setelah beberapa kali percobaan, komunikasi antarsiswa menjadi lebih efektif, gerakan semakin teratur, dan kerja sama meningkat. Kepemimpinan dapat dilihat dari interaksi antar anggota kelompok. (Patiolo Purba et al., 2023). Aktivitas ini secara tidak langsung melatih kemampuan komunikasi, koordinasi, tanggung jawab, serta empati antaranggota kelompok. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih cair dan interaktif dibandingkan sebelumnya, sehingga siswa lebih percaya diri dan siap mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Perubahan paling signifikan terjadi pada pertemuan kedua yang difokuskan pada sesi refleksi dan proyek individu. Kegiatan refleksi diawali dengan pengulasan kembali materi kepemimpinan yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Beberapa siswa secara sukarela diminta menyampaikan kembali pemahaman mereka mengenai pengertian leader, ciri-ciri pemimpin hebat, contoh kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari, serta aksi kecil yang dapat dilakukan sebagai seorang leader. Pada tahap ini terlihat adanya peningkatan pemahaman konseptual, karena siswa mampu menjelaskan bahwa pemimpin bukan hanya orang yang memberi perintah, melainkan individu yang bertanggung jawab, berani berbicara, dan peduli terhadap teman. Aktivitas refleksi ini tidak hanya menguatkan daya ingat siswa terhadap materi, tetapi juga melatih keberanian mereka untuk berbicara di depan kelas.

Sesi refleksi berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan proyek individu berupa bercerita tentang pengalaman pribadi selama liburan. Aktivitas ini bertujuan melatih kemampuan berbicara di depan umum sekaligus memperkuat rasa percaya diri. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) bersedia maju ke depan kelas untuk menyampaikan cerita mereka. Meskipun beberapa siswa masih berbicara dengan volume suara yang pelan dan menunjukkan tanda-tanda gugup, tidak ada siswa yang menolak atau menghindari tugas tersebut. Perubahan dari partisipasi sekitar 25% pada diskusi awal pertemuan pertama menjadi 100% pada sesi bercerita menunjukkan adanya peningkatan keberanian yang signifikan dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan sisi lain berupa perkembangan dalam kemampuan menyusun ide secara runtut. Sebagian besar siswa mampu menyampaikan cerita dengan struktur yang cukup jelas, mulai dari pengenalan peristiwa hingga penutup. Selain itu, siswa terlihat lebih percaya diri ketika teman-teman memberikan apresiasi dalam bentuk tepuk tangan. Suasana reflektif yang diciptakan pada akhir sesi membantu siswa menyadari bahwa

keberanian berbicara dapat dilatih dan ditingkatkan melalui praktik yang berulang. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran. Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan (Yani et al., 2023).

Hasil dari proyek individu ini terciptanya pemahaman konseptual, terjadi pergeseran makna kepemimpinan yang cukup jelas. Pada awal program, pemimpin dipahami sebagai sosok yang memberi perintah atau menjadi ketua kelas. Setelah mengikuti rangkaian kegiatan, siswa mulai mendefinisikan pemimpin sebagai individu yang bertanggung jawab, berani berbicara, memberi contoh, dan mampu bekerja sama. Pergeseran ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kepemimpinan mulai terinternalisasi tidak hanya sebagai konsep struktural, tetapi sebagai karakter yang dapat dimiliki setiap individu. Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran sekolah dasar dapat membangun dasar kepemimpinan siswa melalui pengembangan tanggung jawab, empati, serta keterampilan sosial (Haslita Maharani et al., 2023).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini secara kuat menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif yang memadukan media interaktif, simulasi praktik, diskusi kolaboratif, permainan berbasis kerja sama, serta refleksi personal terbukti efektif dalam menumbuhkan indikator awal kepemimpinan pada siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut tercermin secara nyata melalui peningkatan keberanian berbicara di depan kelas, kesiapan siswa mengambil peran sebagai pemimpin dalam berbagai aktivitas, perubahan pemahaman konseptual tentang makna kepemimpinan dari sekadar posisi menjadi tanggung jawab dan keteladanan, serta meningkatnya kualitas interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok. Perubahan ini tidak bersifat sporadis, melainkan terlihat konsisten sepanjang rangkaian kegiatan berlangsung. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang relatif singkat serta tidak menggunakan instrumen kuantitatif formal, bukti observasional yang diperoleh menunjukkan transformasi perilaku yang jelas, terukur secara partisipatif, dan dapat diamati secara langsung dalam dinamika kelas. Lonjakan partisipasi aktif siswa dari sebagian kecil menjadi seluruh siswa, peningkatan ketegasan dalam praktik kepemimpinan, serta perubahan sikap yang lebih percaya diri dan kolaboratif menjadi indikator konkret bahwa intervensi yang dilakukan memberikan dampak signifikan. Dengan demikian, pendekatan ini memiliki validitas praktis yang kuat sebagai strategi awal dalam membangun fondasi kepemimpinan pada jenjang pendidikan dasar.

Dengan demikian, Program “Leader Cilik” dapat dinilai efektif secara kualitatif dalam membangun fondasi kepemimpinan pada siswa kelas V, khususnya pada aspek keberanian memimpin, tanggung jawab, kemampuan komunikasi, serta keteladanan dalam kelompok. Program pengembangan kepemimpinan siswa memberikan dampak positif terhadap keterampilan komunikasi, tanggung jawab, serta kemampuan mengambil keputusan (Purwoko et al., 2025). Perubahan yang teramati tidak hanya menunjukkan peningkatan partisipasi, tetapi juga kesiapan siswa untuk mengambil peran sebagai pengarah dan penggerak dalam aktivitas bersama. Melalui simulasi, permainan kelompok, dan refleksi, siswa belajar bahwa kepemimpinan bukan sekadar posisi formal,

melainkan kemampuan memengaruhi, mengoordinasikan, dan memastikan kelompok dapat mencapai tujuan secara teratur. Pengalaman menjadi pemimpin dalam kelompok kecil melatih siswa untuk memberi instruksi dengan jelas, mengambil keputusan sederhana, serta bertanggung jawab atas keberhasilan timnya.

Program ini menegaskan bahwa karakter kepemimpinan dapat mulai dibentuk sejak usia sekolah dasar melalui pengalaman langsung yang terstruktur. Nilai-nilai kepemimpinan seperti keberanian berbicara, kepedulian terhadap anggota kelompok, kemampuan bekerja sama, dan kesediaan memberi contoh positif mulai terlihat dalam dinamika kelas. Pergeseran pemahaman siswa dari melihat pemimpin sebagai "orang yang menyuruh" menjadi "orang yang bertanggung jawab dan memberi contoh" menunjukkan adanya internalisasi makna kepemimpinan yang lebih substantif. Jika dikembangkan secara berkelanjutan, pendekatan ini berpotensi memperkuat kompetensi kepemimpinan siswa secara lebih matang, sehingga mereka tidak hanya percaya diri berbicara, tetapi juga mampu menjadi pribadi yang proaktif, bertanggung jawab, dan mampu memimpin dalam berbagai konteks sosial di lingkungan sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, menganalisis efektivitas Program Edukasi Kepemimpinan "Leader Cilik" dalam membangun fondasi karakter kepemimpinan siswa kelas V di SDN 2 Kupang, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis experiential learning yang dipadukan dengan simulasi, permainan kolaboratif, diskusi reflektif, proyek berbicara individu, serta media interaktif terbukti efektif dalam menumbuhkan indikator awal kepemimpinan pada siswa sekolah dasar.

Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman mampu meningkatkan partisipasi aktif, keberanian berbicara, kemampuan komunikasi, kerja sama kelompok, serta menggeser pemahaman konseptual tentang kepemimpinan dapat diterima secara kualitatif. Transformasi yang terjadi tidak hanya terlihat pada peningkatan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas, tetapi juga pada munculnya kesiapan mengambil peran sebagai pemimpin dalam kelompok kecil, meningkatnya koordinasi dan tanggung jawab dalam kerja tim, serta perubahan cara pandang terhadap makna kepemimpinan dari sekadar jabatan formal menjadi karakter yang mencerminkan tanggung jawab, keteladanan, dan kepedulian.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pembentukan karakter kepemimpinan pada jenjang sekolah dasar dapat dilakukan secara efektif melalui desain intervensi yang terstruktur meskipun dalam durasi relatif singkat. Program "Leader Cilik" menunjukkan bahwa pengalaman langsung, praktik nyata, dan refleksi personal memiliki peran penting dalam mempercepat internalisasi nilai kepemimpinan pada anak. Dengan demikian, pendekatan ini memiliki validitas praktis sebagai strategi awal dalam membangun fondasi kepemimpinan siswa sejak usia dini..

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya. Pertama, program edukasi kepemimpinan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran rutin agar pembentukan karakter kepemimpinan tidak bersifat temporer, melainkan berkembang secara konsisten dan sistematis.

Kedua, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain campuran (mixed methods) dengan menambahkan instrumen kuantitatif seperti angket atau skala pengukuran kepemimpinan anak untuk memperkuat validitas empiris temuan. Pengukuran longitudinal juga penting dilakukan untuk mengetahui keberlanjutan dampak program dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Ketiga, pengembangan program dapat diperluas dengan melibatkan guru kelas sebagai fasilitator utama agar pendekatan experiential learning dan refleksi personal dapat menjadi bagian dari budaya sekolah. Selain itu, integrasi program dengan kegiatan ekstrakurikuler atau proyek berbasis komunitas dapat memperkaya pengalaman kepemimpinan siswa dalam konteks yang lebih luas.

Keempat, penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi penerapan model ini pada jenjang kelas yang berbeda atau pada sekolah dengan karakteristik sosial yang beragam guna menguji konsistensi efektivitas program dalam konteks yang lebih luas.

Dengan pengembangan yang berkelanjutan dan berbasis evaluasi sistematis, program pendidikan kepemimpinan di sekolah dasar berpotensi menjadi salah satu strategi strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter kepemimpinan yang kuat, kolaboratif, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Destriana, N., & Karmudiandri, A. (n.d.). Cultivating Leadership Character For Elementary Students. Retrieved https://ijcsnet.id

Dike, D., & Parida, L. (2020). The micro leadership strategy of the principal to implementing character education in elementary school. Jurnal Prima Edukasia, 8(1), 51–66. https://doi.org/10.21831/jpe.v8i1.29920

Hamidaturrohmah, H., Muzakki, M. A., Putri, A. R., & Niswah, N. (2025). Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program. Journal of Leadership in Organizations, 7(1). https://doi.org/10.22146/jlo.83252

Haslita Maharani, N., Sriyunianti, N. L., & Arta Margawati, L. (2023). MEMBANGUN

KEPEMIMPINAN MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. In JSES: Jurnal Sultra Elementary School (Vol. 4, Number 1).

Jannah, F., Suriansyah, A., & Lambung Mangkurat, U. (2025). MEMBANGUN KARAKTER SISWA MELALUI KEPEMIMPINAN INKLUSIF DI SEKOLAH DASAR. jurnal kadir. (n.d.).

Laili, R. N., & Nisak, Z. H. (2022a). 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

Laili, R. N., & Nisak, Z. H. (2022b). 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

O', A. M., Cailen, S., & O'shea, M. (2024). Hope and School Leadership for Elementary School Students. Journal of School Administration Research and Development, 9(1), 12–24.

Patiolo Purba, L., Novalin Bako, E., Marthin Yunus Situmorang, J., & Dedi Ansarika Ginting, R. (2023). MANAJEMEN KEPEMIMPINAN DI SDN 173115 SITOMPUL. English Language Teaching Prima Journal, 5(1).

Purwoko, L. F., Juwita, R., & Hariyati, N. (2025). DESIGN AND IMPLEMENTATION OF STUDENT LEADERSHIP DEVELOPMENT AT SMAIT NFBS BOGOR. Journal of Learning on History and Social Sciences, 2(7), 441–451. https://doi.org/10.61796/ejlhss.v2i7.1355

Rina, L. (2019). STUDENT LEADERSHIP IN SCHOOL: INTERNALIZATION OF ENTREPRENEURIAL COMPETENCE AND CHARACTER. Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan, 21(1), 1–8. https://doi.org/10.9744/jmk.21.1.1-8

Wahdiat, I. S., Hannagara, H. A., Rahman, R. A., Pratamana, F. A., & Farhan, M. (2025). Belajar Public Speaking sebagai Komunikasi Efektif di Sekolah Dasar. Jurnal Mahasiswa Humanis, 5(1), 1–8.

Yani, M., Rahmawati, A., & Wijayanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Partisipatif Di Sekolah Dasar. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 2(2), 219–226. https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.875