



Penguatan Karakter Kepemimpinan Siswa melalui Game Edukasi di SDN Susukanrejo 1 Pasuruan

Laily Zunaida^{1*}, Maulidiah Amirul Aulia²

^{1,2} Universitas Islam Internasional Darullughah Wadda'wah, Pasuruan, Indonesia

Email: ¹l.zunaida15@gmail.com, ²maulidiahmirulaulia@uiidalwa.ac.id

*Correspondence

Article History:

Received: 4 June 2026

Revised: 10 July 2026

Accepted: 13 July 2026

Published: 15 July 2026

Keywords: Leadership Character, Educational Games, Character Education, Elementary School Students, Experiential Learning.

Kata Kunci: Karakter Kepemimpinan, Game Edukasi, Pendidikan Karakter, Siswa Sekolah Dasar, Pembelajaran Berbasis Pengalaman.

Abstract: Strengthening leadership character from the elementary school level is important for developing students' self-confidence, teamwork, communication, responsibility, and problem-solving skills. However, character development requires activities that provide students with opportunities to directly experience and practice leadership values. This community service program aimed to strengthen the leadership character of students at SDN Susukanrejo 1 Pasuruan through active, participatory, and experience-based educational games. The program was conducted in one day through three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The implementation stage consisted of a leadership orientation, a series of educational games—Tower Challenge, Puzzle Strategy, Leader Rotation Game, and Communication Relay—and guided reflection. Evaluation was conducted through behavioral observation, simple assessments before and after the activities, and classroom teacher reflection, focusing on self-confidence, teamwork, communication, and responsibility. The results showed improvements in all evaluated aspects. Self-confidence increased from 48% to 82%, teamwork from 55% to 88%, communication from 50% to 79%, and responsibility from 46% to 85%. The greatest improvement was found in responsibility, with an increase of 39 percentage points. During the activities, students also demonstrated active involvement in giving instructions, dividing roles, developing strategies, communicating, and completing group tasks. These findings indicate that educational games can serve as an alternative activity that provides concrete experiences for elementary students to practice leadership values. Similar programs may be implemented periodically and integrated into classroom learning and school character-development activities.

Abstrak: Penguatan karakter kepemimpinan sejak jenjang sekolah dasar penting untuk mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan keterampilan menyelesaikan masalah. Namun, pengembangan karakter tersebut memerlukan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai kepemimpinan secara langsung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat karakter kepemimpinan siswa SDN Susukanrejo 1 Pasuruan melalui penggunaan game edukasi yang aktif,

partisipatif, dan berbasis pengalaman. Program dilaksanakan selama satu hari melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pelaksanaan mencakup orientasi kepemimpinan, rangkaian permainan Tower Challenge, Puzzle Strategy, Leader Rotation Game, dan Communication Relay, serta refleksi terbimbing. Evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku, tes sederhana sebelum dan sesudah kegiatan, serta refleksi guru kelas dengan memfokuskan pada aspek kepercayaan diri, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek yang diamati. Kepercayaan diri meningkat dari 48% menjadi 82%, kerja sama dari 55% menjadi 88%, komunikasi dari 50% menjadi 79%, dan tanggung jawab dari 46% menjadi 85%. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek tanggung jawab sebesar 39 poin persentase. Selama kegiatan, siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam memberikan instruksi, membagi peran, menyusun strategi, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas kelompok. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang memberikan pengalaman konkret bagi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai kepemimpinan. Program serupa dapat dikembangkan secara berkala dan diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran maupun pengembangan karakter di sekolah.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Pendahuluan

Pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan personal dan sosial siswa sejak dini. Pada tahap ini, pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan sikap, tanggung jawab, kemampuan berinteraksi, serta kesiapan siswa dalam menghadapi berbagai situasi sosial. Salah satu karakter yang penting untuk dikembangkan adalah kepemimpinan. Kepemimpinan pada siswa sekolah dasar tidak semata-mata dimaknai sebagai kemampuan menjadi ketua atau memimpin kelompok, tetapi juga tercermin dalam kemampuan mengambil inisiatif, bertanggung jawab, bekerja sama, berkomunikasi, dan mengorganisasi kegiatan bersama. Yusuf dan Fajari (2025),¹ misalnya, menemukan bahwa karakter kepemimpinan siswa sekolah dasar tercermin melalui kejujuran, rasa tanggung jawab, dan kemampuan mengorganisasi. Pengembangan karakter di sekolah dasar juga memerlukan keterlibatan lingkungan pendidikan yang mampu memberikan ruang bagi siswa untuk melatih kolaborasi, keterampilan sosial, tanggung jawab personal, dan kemandirian.²

¹ Furtasan Ali Yusuf dan Laksmi Evasufi Widi Fajari, "Character Quality Development in Future-Oriented Education: A Case Study of Indonesian Nature-Based Schools," *Educational Process International Journal* 14, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.29>.

² Warni Tune Sumar dkk., "Collaborative Roles in Character Education: Contributions and Challenges of Principals, Teachers, and Parents in Elementary Schools," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 17, no. 2 (2025):

Pengembangan karakter kepemimpinan akan lebih bermakna apabila siswa memperoleh kesempatan untuk mengalaminya secara langsung melalui aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pembentukan karakter tidak cukup hanya melalui penyampaian nilai secara verbal, tetapi perlu diwujudkan dalam aktivitas yang memungkinkan siswa berinteraksi, mengambil keputusan, menyelesaikan tugas, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman yang mereka peroleh. Dalam konteks ini, pendekatan berbasis permainan memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Görün et al. (2025)³ menunjukkan bahwa program pendidikan karakter berbasis permainan dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku anak. Temuan tersebut diperkuat oleh systematic review dan meta-analysis Alotaibi (2024),⁴ yang menunjukkan bahwa game-based learning memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi dapat dirancang sebagai media pembelajaran yang mendorong perkembangan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Penggunaan game-based learning juga memiliki relevansi khusus dalam pengembangan kapasitas kepemimpinan siswa sekolah dasar. Hamidaturrohman et al. (2025)⁵ menunjukkan bahwa interactive game-based learning dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai nilai kepemimpinan, antara lain tanggung jawab, kerja sama, kepercayaan diri, berpikir kritis, empati, kejujuran, dan berpikir kreatif. Dalam penelitian tersebut, 83% dari 53 siswa menunjukkan peningkatan kemampuan kepemimpinan setelah mengikuti rangkaian permainan interaktif. Hasil serupa dalam konteks kegiatan pengabdian ditunjukkan oleh Umam et al. (2025),⁶ yang menemukan bahwa pelatihan kepemimpinan berbasis aktivitas partisipatif, simulasi, diskusi kelompok, dan refleksi dapat mendorong keberanian berbicara, kemampuan bekerja sama, pembagian peran, empati, disiplin, dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa karakter kepemimpinan lebih mudah dikembangkan ketika siswa diberikan pengalaman konkret untuk menjalankan peran, berinteraksi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan bersama.

Berdasarkan kondisi tersebut, SDN Susukanrejo 1 Pasuruan dipilih sebagai lokasi kegiatan pengabdian karena terdapat kebutuhan untuk memperkuat karakter kepemimpinan siswa sekaligus mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Siswa memerlukan ruang yang lebih luas untuk mempraktikkan

3433–51, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6636>.

³ Levent Görün dkk., "I Am a Child, i Learn through Play; Play-Based Character Education," *Frontiers in Psychology* 16 (September 2025), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613650>.

⁴ Manar S. Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Frontiers in Psychology* 15 (April 2024), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.

⁵ Hamidaturrohman Hamidaturrohman dkk., "Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program," *Journal of Leadership in Organizations* 7, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.22146/jlo.83252>.

⁶ Akhmad Hairul Umam dkk., "Menumbuhkan Pemimpin Muda Berkarakter Melalui Latihan Kepemimpinan Bagi Siswa SD Negeri Ulujami Kecamatan Pesanggrahan Jakarta Selatan," *IKRA-ITH ABDIMAS* 9, no. 3 (2025): 503–11.

kemampuan memimpin, mengambil keputusan, berkomunikasi, bertanggung jawab, dan bekerja sama melalui pengalaman yang konkret. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan serangkaian game edukasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman kepemimpinan secara langsung dalam suasana belajar yang menyenangkan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan karakter kepemimpinan siswa SDN Susukanrejo 1 Pasuruan melalui permainan edukatif yang berorientasi pada pengembangan kepercayaan diri, kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan kemampuan menyelesaikan masalah.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Susukanrejo 1 Pasuruan selama satu hari dengan menggunakan pendekatan partisipatif melalui permainan edukatif. Kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mempraktikkan nilai-nilai kepemimpinan, khususnya kepercayaan diri, kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Pelaksanaan program dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap persiapan diawali dengan observasi kebutuhan siswa yang berkaitan dengan penguatan karakter kepemimpinan. Tim pengabdian kemudian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas untuk menentukan teknis pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil persiapan tersebut, disusun empat jenis permainan edukatif, yaitu *Tower Challenge*, *Puzzle Strategy*, *Leader Rotation Game*, dan *Communication Relay*. Permainan tersebut dipilih untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam menjalankan peran sebagai pemimpin, memberikan instruksi, bekerja sama, menyusun strategi, serta bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas kelompok. Pada tahap ini juga dilakukan persiapan logistik dan penyusunan skenario kegiatan.⁷

Tahap pelaksanaan terdiri atas tiga sesi. Sesi pertama berupa pembukaan dan orientasi kepemimpinan yang berisi pengenalan sederhana mengenai kepemimpinan, tanggung jawab, komunikasi, dan kerja sama. Sesi kedua berupa pelaksanaan game edukasi. Siswa mengikuti rangkaian permainan yang dirancang untuk menstimulasi perilaku kepemimpinan melalui aktivitas memimpin kelompok, memberikan instruksi, berkomunikasi dengan anggota kelompok, membagi tugas, menentukan strategi, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Dalam beberapa kegiatan, siswa diberikan kesempatan untuk bergantian menjalankan peran kepemimpinan sehingga setiap peserta dapat memperoleh pengalaman dalam memimpin maupun bekerja sebagai anggota kelompok. Setelah seluruh permainan selesai, kegiatan dilanjutkan

⁷ Muhajir Sulthonul Aziz dkk., "Enhancing Public Speaking Skills of Village Youth Through Service Learning and Participatory Action Research Models in Suko Village, Sidoarjo," *Filantropis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2025): 46–58, <https://doi.org/10.38073/filantropis.v1i1.3202>; Ach Nizam Rifqi dkk., "Kegiatan Pendampingan Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Upaya Penguatan Kapasitas Staf Di Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang," *Al Mu'azarah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2025): 32–45, <https://doi.org/10.38073/almuazarah.v3i1.3402>.

dengan sesi refleksi terbimbing. Siswa diminta menceritakan pengalaman selama mengikuti permainan, tantangan yang dihadapi, serta nilai-nilai yang mereka peroleh dari kegiatan tersebut.

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengamati perubahan perilaku siswa sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi perilaku selama kegiatan, tes sederhana sebelum dan sesudah kegiatan, serta refleksi dari guru kelas. Aspek yang dievaluasi meliputi kepercayaan diri, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Hasil evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan dibandingkan secara deskriptif dalam bentuk persentase untuk melihat kecenderungan perubahan pada setiap aspek karakter kepemimpinan. Hasil pengamatan selama permainan dan refleksi guru digunakan sebagai informasi pendukung untuk memperkuat gambaran mengenai respons dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Susukanrejo 1 Pasuruan dilaksanakan melalui rangkaian kegiatan yang menggabungkan orientasi kepemimpinan, permainan edukatif, interaksi kelompok, dan refleksi. Sejak sesi awal, siswa diperkenalkan pada pemahaman sederhana mengenai kepemimpinan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab, bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, berani mengambil peran, serta membantu kelompok menyelesaikan suatu tugas. Orientasi ini menjadi tahap awal sebelum siswa memasuki aktivitas permainan, sehingga nilai-nilai yang hendak dikembangkan tidak hanya muncul secara spontan, tetapi telah diarahkan melalui tujuan kegiatan yang jelas.

Setelah sesi orientasi, siswa mengikuti rangkaian permainan edukatif yang terdiri atas *Tower Challenge*, *Puzzle Strategy*, *Leader Rotation Game*, dan *Communication Relay*. Permainan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan kelompok sehingga setiap siswa harus berinteraksi dengan anggota lain untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Pola kegiatan seperti ini memungkinkan siswa mengalami secara langsung situasi yang menuntut adanya pembagian peran, penyampaian instruksi, pengambilan keputusan, penyusunan strategi, serta tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima materi, tetapi sebagai peserta aktif yang harus menggunakan kemampuan sosial dan kepemimpinannya selama permainan berlangsung.

Pada *Tower Challenge*, siswa diarahkan untuk bekerja sama menyelesaikan sebuah tantangan dengan menggunakan strategi yang disepakati kelompok. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berdiskusi, menentukan pembagian tugas, serta menyesuaikan tindakan masing-masing anggota agar tujuan kelompok dapat tercapai. Sementara itu, *Puzzle Strategy* lebih banyak memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir strategis dan pemecahan masalah melalui penyelesaian tugas bersama. Dalam proses tersebut, siswa dituntut untuk menyampaikan gagasan, mempertimbangkan masukan teman, dan mengambil keputusan kelompok secara lebih terarah.

Permainan *Leader Rotation Game* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergantian menjalankan peran sebagai pemimpin. Pergantian peran menjadi bagian penting karena pengalaman kepemimpinan tidak hanya diberikan kepada siswa tertentu yang sejak awal terlihat lebih dominan atau percaya diri. Setiap siswa memperoleh kesempatan untuk memberikan arahan, mengorganisasi anggota kelompok, dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan tugas. Sementara itu, *Communication Relay* diarahkan terutama pada kemampuan menyampaikan dan menerima informasi secara tepat. Melalui aktivitas ini siswa belajar bahwa keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh kejelasan komunikasi, kemampuan mendengarkan, serta ketepatan dalam meneruskan informasi kepada anggota lain.

Penggunaan beberapa jenis permainan tersebut memberikan pengalaman kepemimpinan yang relatif beragam. Kepemimpinan tidak dipraktikkan hanya dalam bentuk memberikan perintah, melainkan juga melalui kemampuan mendengarkan, bekerja sama, menyesuaikan strategi, menerima pendapat, serta menyelesaikan tanggung jawab yang menjadi bagian dari tugas kelompok. Pola semacam ini sejalan dengan temuan Schrier et al. (2024)⁸ yang menjelaskan bahwa permainan dapat menjadi media untuk melatih keterampilan kepemimpinan karena menyediakan ruang untuk mempraktikkan pengambilan keputusan, berpikir strategis, refleksi, dan kemampuan melihat perspektif orang lain. Walaupun penelitian tersebut dilakukan pada konteks pendidikan yang berbeda, prinsip penggunaan permainan sebagai lingkungan simulatif untuk melatih keterampilan kepemimpinan memiliki relevansi dengan pelaksanaan kegiatan ini.

Selama permainan berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan yang cukup tinggi. Mereka aktif mengikuti instruksi, berusaha menyelesaikan tantangan, berkomunikasi dengan anggota kelompok, serta berpartisipasi dalam menentukan strategi. Dalam beberapa aktivitas, siswa yang pada awal kegiatan lebih pasif mulai berani mengambil peran ketika memperoleh kesempatan untuk memimpin atau memberikan instruksi. Kegiatan kelompok juga memungkinkan siswa belajar bahwa penyelesaian tantangan membutuhkan kontribusi setiap anggota. Temuan lapangan tersebut memperlihatkan bahwa bentuk pembelajaran yang aktif dan kolaboratif dapat menciptakan ruang yang lebih luas bagi munculnya perilaku kepemimpinan dibandingkan kegiatan yang hanya mengandalkan penjelasan secara verbal.

Hal tersebut memiliki kesesuaian dengan kajian Rizal et al. (2025),⁹ yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dan kontekstual pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan kompetensi sosial seperti kerja sama, komunikasi, pengambilan keputusan, dan kepemimpinan. Meskipun penelitian tersebut menggunakan pendekatan *Project-Based Learning*, terdapat kesamaan prinsip pedagogis

⁸ Karen Schrier dkk., "Playful Approaches to Leadership Development: Three Innovative Uses of Games in the Classroom," *Journal of Management Education* 48, no. 4 (2024): 777-801, <https://doi.org/10.1177/10525629231215065>.

⁹ Muhammad Syahrul Rizal dkk., "The Effectiveness of Project-Based Learning in Enhancing Social Competence Among Elementary School Students," *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 2 (2025): 269-85, <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.28047>.

dengan kegiatan pengabdian ini, yaitu siswa ditempatkan dalam situasi yang mengharuskan mereka berinteraksi, membagi peran, menyelesaikan tugas bersama, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, penguatan kepemimpinan siswa tidak berdiri sendiri, tetapi berkembang bersama kemampuan sosial lainnya.

Kegiatan kemudian diakhiri dengan refleksi terbimbing. Setelah seluruh permainan selesai, siswa diminta menceritakan pengalaman selama mengikuti kegiatan, terutama mengenai peran yang dijalankan, kesulitan yang dihadapi, cara kelompok menyelesaikan masalah, serta nilai yang mereka pelajari. Tahap refleksi penting karena pengalaman permainan tidak berhenti pada aktivitas yang bersifat menyenangkan, tetapi diarahkan menjadi pengalaman belajar yang disadari oleh siswa. Melalui refleksi, siswa dapat menghubungkan aktivitas permainan dengan nilai tanggung jawab, komunikasi, kerja sama, keberanian, dan kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan kegiatan tersebut juga didokumentasikan dalam bentuk foto sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1. Dokumentasi memperlihatkan keterlibatan siswa, guru, dan tim pelaksana selama kegiatan penguatan karakter kepemimpinan melalui permainan edukatif. Foto tersebut tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi administratif, tetapi juga menggambarkan bahwa kegiatan dilaksanakan secara partisipatif dan melibatkan interaksi langsung antara siswa dengan tim pengabdian.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Susukanrejo 1 Pasuruan

Selain pengamatan selama pelaksanaan, evaluasi dilakukan untuk melihat

kecenderungan perubahan pada beberapa aspek karakter kepemimpinan siswa. Empat aspek yang diamati meliputi kepercayaan diri, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Hasil evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Karakter Kepemimpinan Siswa

Aspek Karakter	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan
Kepercayaan diri	48	82	34
Kerja sama	55	88	33
Komunikasi	50	79	29
Tanggung jawab	46	85	39

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dievaluasi mengalami peningkatan setelah pelaksanaan kegiatan. Perubahan terbesar terdapat pada aspek tanggung jawab, yang meningkat dari 46% menjadi 85% atau sebesar 39 poin persentase. Hasil ini dapat dikaitkan dengan karakter kegiatan yang secara konsisten memberikan tugas dan peran kepada setiap siswa. Dalam permainan kelompok, siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap tugas pribadinya, tetapi juga terhadap keberhasilan kelompok. Ketika seorang anggota tidak menjalankan perannya, proses penyelesaian tantangan dapat terganggu. Situasi tersebut memberikan pengalaman konkret bahwa tanggung jawab individu merupakan bagian penting dari keberhasilan bersama.

Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Yani et al. (2026)¹⁰ mengenai aktivitas *outbound Bamboo Bridge* pada siswa madrasah ibtidaiyah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang bersifat konkret, menyenangkan, dan melibatkan pengalaman langsung dapat mendukung berkembangnya keberanian, tanggung jawab, disiplin, kesabaran, dan kepedulian sosial. Yani et al. juga menekankan pentingnya perencanaan kegiatan, pendampingan, refleksi nilai, dan evaluasi yang berkelanjutan agar aktivitas permainan tidak berhenti sebagai kegiatan rekreatif semata. Hal ini memperkuat pelaksanaan kegiatan di SDN Susukanrejo 1 bahwa permainan edukatif akan lebih bermakna apabila setiap tantangan diarahkan pada nilai karakter tertentu dan diikuti dengan proses refleksi.

Aspek kepercayaan diri mengalami peningkatan dari 48% menjadi 82%, atau sebesar 34 poin persentase. Perubahan ini dapat dipahami karena siswa memperoleh kesempatan berulang untuk berbicara, menyampaikan gagasan, memberikan instruksi, memimpin kelompok, maupun mengambil keputusan selama permainan. Aktivitas semacam ini menciptakan ruang yang relatif aman bagi siswa untuk mencoba peran yang mungkin jarang mereka lakukan dalam pembelajaran reguler. Pengalaman berhasil menyelesaikan tugas kelompok juga dapat memberikan penguatan terhadap keberanian siswa untuk mengambil peran yang lebih aktif.

Hasil tersebut sejalan dengan temuan Mawardini et al. (2025)¹¹ mengenai

¹⁰ Uci Rahma Yani dkk., "Optimization of Bamboo Bridge Outbound Activities in Shaping the Religious Character of Grade II Students of Madrasah Ibtidaiyah Alam Ya Bunayya Bungo," *Journal Emerging Technologies in Education* 4, no. 3 (2026): 217–30, <https://doi.org/10.70177/jete.v4i3.3921>.

¹¹ Annissa Mawardini dkk., "The Role of Scouting Education in Building the Character of Elementary School

pendidikan kepramukaan pada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang bersifat aktif, dilakukan secara berkelompok, dan dikemas melalui permainan dapat berkontribusi terhadap pembentukan karakter keberanian, kemandirian, kepemimpinan, tanggung jawab, dan kerja sama. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran non-konvensional yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami langsung sebuah peran dapat menjadi ruang penting dalam pembentukan kepemimpinan sejak usia sekolah dasar.

Peningkatan juga terjadi pada aspek kerja sama, dari 55% menjadi 88% atau sebesar 33 poin persentase. Aspek ini memiliki nilai sesudah kegiatan paling tinggi dibandingkan tiga aspek lainnya. Hasil tersebut cukup masuk akal apabila dikaitkan dengan desain permainan yang sebagian besar dilakukan secara berkelompok. Siswa tidak dapat menyelesaikan tantangan hanya dengan mengandalkan kemampuan individu, melainkan harus berkoordinasi, membagi tugas, mendengarkan anggota lain, dan menyesuaikan tindakan dengan strategi kelompok.

Temuan ini diperkuat oleh Saha et al. (2026)¹² melalui systematic review mengenai *collaborative and game-based pedagogies*. Kajian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan kolaborasi memiliki potensi pedagogis karena mendorong keterlibatan aktif, kerja bersama, dan pengalaman belajar yang berorientasi pada penyelesaian tugas. Walaupun kajian Saha et al. berfokus pada pendidikan jasmani dan hasil gerak, prinsip kolaborasi dan keterlibatan aktif yang ditemukan tetap relevan untuk menjelaskan mengapa aktivitas permainan dalam PKM ini dapat menjadi ruang latihan kerja sama siswa.

Kajian Insanistyo et al. (2025)¹³ juga menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan, *cooperative learning*, dan permainan tradisional dapat berkontribusi terhadap pengembangan *soft skills* seperti kepemimpinan, kerja sama, komunikasi, pengendalian diri, dan pemecahan masalah. Hal ini memperlihatkan bahwa kegiatan fisik maupun permainan kelompok memiliki nilai pendidikan yang melampaui aspek rekreatif, terutama ketika dirancang dengan tujuan pembelajaran dan karakter yang jelas.

Aspek komunikasi meningkat dari 50% menjadi 79%, yaitu sebesar 29 poin persentase. Meskipun peningkatan ini merupakan yang paling rendah dibandingkan aspek lainnya, perubahan tersebut tetap menunjukkan adanya kecenderungan positif. Kemampuan komunikasi selama kegiatan muncul ketika siswa harus menjelaskan strategi, memberikan instruksi, menyampaikan informasi, mendengarkan anggota kelompok, dan melakukan klarifikasi jika terjadi kesalahpahaman. *Communication Relay*

Students: A Scout Leader's Perspective," *EduBase: Journal of Basic Education* 6, no. 1 (2025): 34–41, <https://doi.org/10.47453/edubase.v6i1.3094>.

¹² Sohom Saha dkk., "How Do Students Learn to Move? A Systematic Review of Collaborative and Game-Based Pedagogies in Physical Education," *Frontiers in Sports and Active Living* 8 (Juli 2026), <https://doi.org/10.3389/fspor.2026.1830716>.

¹³ Bayu Insanistyo dkk., "The Role of Physical Education in Building Students' Soft Skills: A Literature Study," *Journal of Pedagogy and Education Science* 4, no. 03 (2025): 512–29, <https://doi.org/10.56741/IISTR.jpes.001151>.

memberikan ruang yang lebih khusus bagi siswa untuk menyadari bahwa informasi yang tidak disampaikan secara jelas dapat memengaruhi keberhasilan kelompok.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa komunikasi merupakan keterampilan yang sangat terkait dengan kepemimpinan. Pemimpin tidak hanya dituntut memiliki gagasan, tetapi juga mampu menyampaikan gagasan tersebut kepada anggota kelompok. Karena itu, peningkatan komunikasi yang relatif lebih rendah dibandingkan tanggung jawab atau kerja sama dapat menjadi catatan penting bagi pengembangan program selanjutnya. Aktivitas komunikasi kemungkinan membutuhkan latihan yang lebih berulang dan tidak cukup dikembangkan hanya dalam satu kali pelaksanaan kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi media yang potensial untuk memberikan pengalaman kepemimpinan yang konkret kepada siswa sekolah dasar. Kekuatan pendekatan ini terletak pada keterlibatan langsung siswa dalam situasi yang mengharuskan mereka mengambil keputusan, bekerja bersama, memberikan dan menerima instruksi, menyelesaikan masalah, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Temuan ini sejalan dengan Hamidaturrohman et al. (2025),¹⁴ yang menunjukkan bahwa *interactive game-based learning* dapat digunakan untuk menstimulasi nilai kepemimpinan seperti tanggung jawab, kerja sama, kepercayaan diri, berpikir kritis, empati, dan kreativitas pada siswa sekolah dasar.

Hasil kegiatan juga mendukung penelitian Görün et al. (2025),¹⁵ yang menunjukkan bahwa pendidikan karakter berbasis permainan dapat memengaruhi perilaku anak karena nilai-nilai karakter dipraktikkan melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, permainan berfungsi sebagai media untuk membawa konsep abstrak seperti kepemimpinan, tanggung jawab, dan kerja sama ke dalam pengalaman konkret yang dapat dilakukan dan dirasakan oleh siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan temuan Alotaibi (2024)¹⁶ bahwa *game-based learning* memberikan manfaat tidak hanya terhadap aspek kognitif, tetapi juga terhadap perkembangan sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan anak.

Dari perspektif yang lebih luas, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa karakter kepemimpinan pada siswa sekolah dasar lebih tepat dikembangkan melalui pengalaman yang bersifat partisipatif daripada hanya melalui penyampaian konsep. Permainan memberikan situasi yang memungkinkan siswa mengalami konsekuensi dari keputusan, memahami pentingnya kontribusi anggota kelompok, serta belajar menjalankan peran secara bergantian. Pola tersebut relevan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, yaitu bahwa pengalaman langsung menjadi sumber penting dalam proses pembentukan pemahaman dan perilaku.

Respons guru selama kegiatan turut memperkuat hasil evaluasi. Guru memberikan tanggapan positif karena aktivitas permainan membuka kesempatan untuk

¹⁴ Hamidaturrohman dkk., "Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program."

¹⁵ Görün dkk., "I Am a Child, I Learn through Play; Play-Based Character Education."

¹⁶ Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education."

melihat karakter dan potensi kepemimpinan siswa yang mungkin tidak selalu tampak dalam pembelajaran kelas sehari-hari. Melalui aktivitas kelompok, guru dapat mengamati siswa yang mampu mengambil inisiatif, membantu anggota lain, memberikan instruksi, bertahan ketika menghadapi kesulitan, maupun menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu aktivitas pendukung bagi guru dalam mengenali potensi sosial dan kepemimpinan siswa.

Meskipun menunjukkan kecenderungan hasil yang positif, capaian kegiatan perlu dipahami dalam konteks pelaksanaan program yang berlangsung selama satu hari. Perubahan persentase yang diperoleh menggambarkan hasil evaluasi pada saat kegiatan dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa perubahan karakter kepemimpinan telah menetap dalam jangka panjang. Pembentukan karakter pada dasarnya membutuhkan proses yang berulang dan berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan serupa akan lebih optimal apabila dikembangkan menjadi program yang dilakukan secara periodik, diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran atau kegiatan sekolah, serta disertai pengamatan lanjutan oleh guru.

Dengan demikian, kontribusi kegiatan PKM ini tidak hanya terletak pada peningkatan hasil evaluasi setelah permainan, tetapi juga pada penyediaan model aktivitas yang relatif sederhana dan dapat diterapkan kembali oleh sekolah. Rangkaian permainan dapat dikembangkan atau dimodifikasi sesuai usia dan karakteristik siswa, sementara nilai yang dilatih dapat diarahkan pada aspek kepemimpinan tertentu. Keberlanjutan program menjadi penting agar pengalaman memimpin, bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab tidak berhenti pada satu kegiatan, tetapi menjadi bagian dari pembiasaan karakter siswa di lingkungan sekolah.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui game edukasi di SDN Susukanrejo 1 Pasuruan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berbasis pengalaman dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam penguatan karakter kepemimpinan siswa sekolah dasar. Rangkaian permainan *Tower Challenge*, *Puzzle Strategy*, *Leader Rotation Game*, dan *Communication Relay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan secara langsung kemampuan memimpin, bekerja sama, berkomunikasi, mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek karakter yang diamati. Kepercayaan diri meningkat dari 48% menjadi 82%, kerja sama dari 55% menjadi 88%, komunikasi dari 50% menjadi 79%, dan tanggung jawab dari 46% menjadi 85%. Peningkatan terbesar terdapat pada aspek tanggung jawab sebesar 39 poin persentase, sedangkan kerja sama memperoleh capaian akhir tertinggi sebesar 88%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memberikan ruang yang konkret bagi siswa untuk mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai kepemimpinan dalam interaksi bersama teman sebaya.

Selain perubahan hasil evaluasi, keterlibatan siswa selama permainan serta respons positif guru menunjukkan bahwa kegiatan berbasis permainan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sekaligus membuka kesempatan bagi guru untuk mengenali potensi kepemimpinan siswa yang tidak selalu terlihat dalam pembelajaran reguler. Meskipun demikian, hasil kegiatan ini menggambarkan perubahan selama pelaksanaan program dan belum dapat menunjukkan keberlanjutan karakter kepemimpinan dalam jangka panjang karena kegiatan dilaksanakan dalam waktu yang terbatas.

Oleh karena itu, kegiatan penguatan karakter kepemimpinan melalui game edukasi dapat dikembangkan secara lebih berkelanjutan melalui pelaksanaan berkala dan integrasi dengan kegiatan pembelajaran maupun program pengembangan karakter di sekolah. Pendampingan dan pengamatan lanjutan oleh guru juga diperlukan agar nilai kepercayaan diri, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab yang telah dilatih melalui kegiatan dapat berkembang menjadi kebiasaan positif dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* 15 (April 2024). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Aziz, Muhajir Sulthonul, Reiza Praselanova, Mohammad Rofiuddin, dan Novianto Puji Raharjo. "Enhancing Public Speaking Skills of Village Youth Through Service Learning and Participatory Action Research Models in Suko Village, Sidoarjo." *Filantropis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2025): 46–58. <https://doi.org/10.38073/filantropis.v1i1.3202>.
- Görün, Levent, Hande Baba Kaya, Rumeysa Alper, dkk. "I Am a Child, i Learn through Play; Play-Based Character Education." *Frontiers in Psychology* 16 (September 2025). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613650>.
- Hamidaturrohmah, Hamidaturrohmah, Muhammad Alie Muzakki, Aprilia Riyana Putri, dan Nihlatun Niswah. "Building Leadership Capacity in Elementary Students through Interactive Game-Based Learning in the Kampus Mengajar Program." *Journal of Leadership in Organizations* 7, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.22146/jlo.83252>.
- Insanisty, Bayu, Dian Pujiyanto, dan Ali Radhi Abdul Hussein. "The Role of Physical Education in Building Students' Soft Skills: A Literature Study." *Journal of Pedagogy and Education Science* 4, no. 03 (2025): 512–29. <https://doi.org/10.56741/IISTR.jpes.001151>.
- Mawardini, Annissa, Rachmah Amalia, Ummi Rasyida Syafawani, dan Aurellia Septiara Az Zahra. "The Role of Scouting Education in Building the Character of Elementary School Students: A Scout Leader's Perspective." *EduBase: Journal of Basic Education* 6, no. 1 (2025): 34–41. <https://doi.org/10.47453/edubase.v6i1.3094>.
- Rifqi, Ach Nizam, Ganis Chandra Puspitadewi, dan Annisa Fajriyah. "Kegiatan

- Pendampingan Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Upaya Penguatan Kapasitas Staf Di Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang." *Al Mu'azarah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2025): 32-45. <https://doi.org/10.38073/almuazarah.v3i1.3402>.
- Rizal, Muhammad Syahrul, Nurul Murtadho, Yusuf Hanafi, Rizki Ananda, dan Mufarizuddin Mufarizuddin. "The Effectiveness of Project-Based Learning in Enhancing Social Competence Among Elementary School Students." *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 2 (2025): 269-85. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.28047>.
- Saha, Sohom, İsmail İlbağ, Ellie Abdi, dkk. "How Do Students Learn to Move? A Systematic Review of Collaborative and Game-Based Pedagogies in Physical Education." *Frontiers in Sports and Active Living* 8 (Juli 2026). <https://doi.org/10.3389/fspor.2026.1830716>.
- Schrier, Karen, Anne Zahradnik, dan David Shaenfield. "Playful Approaches to Leadership Development: Three Innovative Uses of Games in the Classroom." *Journal of Management Education* 48, no. 4 (2024): 777-801. <https://doi.org/10.1177/10525629231215065>.
- Sumar, Warni Tune, Intan Abdul Razak, dan Fachrudin Akadji. "Collaborative Roles in Character Education: Contributions and Challenges of Principals, Teachers, and Parents in Elementary Schools." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 17, no. 2 (2025): 3433-51. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6636>.
- Umam, Akhmad Hairul, Muhammad Femy Mulyana, Randy Dwiyan Delyuzir, Annisa Annisa, Narti Eka Putri, dan Fahri Haikal. "Menumbuhkan Pemimpin Muda Berkarakter Melalui Latihan Kepemimpinan Bagi Siswa SD Negeri Ulujami Kecamatan Pesanggrahan Jakarta Selatan." *IKRA-ITH ABDIMAS* 9, no. 3 (2025): 503-11.
- Yani, Uci Rahma, Muhammad Zaki, dan Siti Khamim. "Optimization of Bamboo Bridge Outbound Activities in Shaping the Religious Character of Grade II Students of Madrasah Ibtidaiyah Alam Ya Bunayya Bungo." *Journal Emerging Technologies in Education* 4, no. 3 (2026): 217-30. <https://doi.org/10.70177/jete.v4i3.3921>.
- Yusuf, Furtasan Ali, dan Laksmi Evasufi Widi Fajari. "Character Quality Development in Future-Oriented Education: A Case Study of Indonesian Nature-Based Schools." *Educational Process International Journal* 14, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.29>.