

Pelatihan *Growth Mindset* dan Jiwa Kompetitif melalui Permainan Edukatif untuk Mempersiapkan Pelajar Berdaya Saing Tinggi

Wan Abbas Zakaria¹, Buhani², Melya Riniarti³, Sumadi⁴, Priyambodo⁵, Nindy Permatasari⁶
^{1,2,3,4,5}Universitas Lampung, ⁶Politeknik Negeri Lampung
priyambodo@fmipa.unila.ac.id⁵

Article Info

Volume 3 Issue 2
June 2025

DOI :
10.30762/welfare.v3i2.2229

Article History

Submission: 01-05-2025

Revised: 16-05-2025

Accepted: 17-05-2025

Published: 14-06-2025

Keywords:

competitive spirit,
experiential learning, golden
generation, high school
students, Pancasila students

Kata Kunci:

Experiential learning,
generasi emas, jiwa
kompetitif, pelajar
Pancasila, siswa SMA.



Copyright © 2025 Wan Abbas Zakaria,
Buhani, Melya Riniarti, Sumadi,
Priyambodo, Nindy Permatasari

Welfare: Jurnal Pengabdian
Masyarakat is licensed under a Creative
Commons Attribution-Share Alike 4.0
International License.

Abstract

Strengthening the competitive character of youth is a strategic step toward Indonesia Emas 2045. This article describes a community service model conducted at SMA Negeri 1 Karya Penggawa, Pesisir Barat, Lampung, aimed at fostering students' competitive spirit. A participatory approach was implemented through motivational talks, interactive games based on experiential learning, and evaluative interviews, involving 78 students from grades X to XII. The motivational sessions raised awareness of the importance of a growth mindset and healthy competition. Games encouraged courage, teamwork, and emotional resilience. Interviews revealed changes in perception and increased motivation. This experiential model proves effective in developing a competitive character and is suitable for replication, especially in underdeveloped areas, to promote globally competitive Pancasila students.

Abstrak

Penguatan karakter kompetitif generasi muda merupakan langkah strategis menuju Indonesia Emas 2045. Artikel ini menjelaskan model pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 1 Karya Penggawa, Pesisir Barat, Lampung, untuk membentuk jiwa kompetitif siswa. Pendekatan partisipatif digunakan melalui ceramah motivasi, game interaktif berbasis experiential learning, dan wawancara evaluatif, dengan 78 siswa kelas X-XII sebagai peserta. Ceramah memantik kesadaran akan pentingnya growth mindset dan kompetisi sehat. Game menumbuhkan keberanian, kerja tim, dan ketahanan mental. Wawancara mencerminkan perubahan persepsi dan peningkatan motivasi. Pendekatan berbasis pengalaman terbukti efektif membentuk karakter kompetitif melalui refleksi kognitif dan pembelajaran sosial. Model ini relevan direplikasi, terutama di daerah tertinggal, guna memperkuat karakter pelajar Pancasila yang adaptif dan siap bersaing global.

1. PENDAHULUAN

Pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang sangat terampil berfungsi sebagai landasan dasar yang mendukung visi ambisius Indonesia Emas 2045, yang bercita-cita untuk membangun negara yang berdaulat, maju, adil, dan makmur saat merayakan satu abad kemerdekaan dari pemerintahan kolonial. Visi ini tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional yang telah ditetapkan melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2024. Komponen penting dari inisiatif strategis ini melibatkan pengembangan sistematis generasi muda yang tidak hanya kompeten tetapi juga kreatif, mudah beradaptasi, dan kompetitif secara global dalam pendekatannya terhadap berbagai tantangan. Meskipun demikian, pengamatan dan penilaian empiris mengungkapkan bahwa sejumlah besar lembaga pendidikan di berbagai wilayah, terutama yang dikategorikan di bawah klasifikasi Terbelakang, Terdepan, dan Terjauh (3T) belum dapat menumbuhkan ekosistem yang diperlukan yang akan memfasilitasi budidaya pola pikir kompetitif yang optimal di antara peserta didik, seperti yang disorot dalam laporan oleh Bappenas (2021) dan Kemendikbudristek (2022).

Korespondensi:

Priyambodo

priyambodo@fmipa.unila.ac.id

SMA Negeri 1 Karya Penggawa, terletak di Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, merupakan sekolah menengah negeri yang memiliki potensi besar untuk memelihara generasi muda yang berorientasi pada kualitas dan kemampuan. Namun, temuan yang diperoleh dari pengamatan awal dan wawancara yang dilakukan dengan personel sekolah menunjukkan bahwa siswa sering menunjukkan keterbatasan yang signifikan dalam memahami pentingnya terlibat dalam persaingan yang sehat dan produktif di kedua domain akademik dan non-akademik, serta dalam pengembangan *soft skill*, meliputi kepemimpinan, komunikasi yang efektif, dan literasi digital. Faktor-faktor mendasar yang berkontribusi terhadap situasi ini meliputi akses terbatas ke sumber daya informasi, kurangnya dukungan dan pembinaan berkelanjutan di bidang pengembangan pribadi, dan kekurangan sistemik dalam integrasi program pelatihan karakter kompetitif dalam kurikulum sekolah yang ditetapkan.

Kondisi yang berlaku ini merupakan tantangan yang berat, terutama mengingat fakta bahwa semangat kompetitif yang kuat merupakan aspek integral dari kerangka pengembangan karakter bagi siswa Pancasila, sebuah inisiatif yang diajukan oleh kementerian terkait. Dalam konteks global yang lebih luas, literatur yang ada menunjukkan bahwa kompetensi penting untuk abad ke-21, misalnya pemikiran kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi yang efektif, secara signifikan dibentuk oleh sejauh mana peserta didik dilatih secara sistematis untuk terlibat dalam kompetisi positif dan inovatif, seperti yang diartikulasikan oleh Trilling & Fadel (2009) dan Dede (2010). Lebih lanjut, sebuah studi yang dilakukan oleh *The Organization for Economic Co-operation and Development/OECD* (2020) mendukung pernyataan bahwa negara-negara yang berhasil menumbuhkan daya saing global di antara kaum muda mereka selalu merupakan negara-negara yang secara proaktif menanamkan pola pikir kompetitif melalui kerangka pendidikan berbasis karakter dan proyek nyata.

Mengingat tantangan yang teridentifikasi ini, inisiatif pengabdian masyarakat dirancang secara strategis untuk meningkatkan semangat kompetitif siswa yang terdaftar di SMA Negeri 1 Karya Penggawa melalui serangkaian program pelatihan yang komprehensif, peluang bimbingan, dan kompetisi pendidikan simulasi, semua didasarkan pada pendekatan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Program ini bertujuan untuk membekali siswa tidak hanya dengan kemampuan berpikir kritis tetapi juga dengan ketahanan mental yang diperlukan untuk kompetisi, serta kerangka etika yang kuat untuk bersaing dan kapasitas untuk terlibat dalam evaluasi diri reflektif dari potensi mereka. Dengan mendorong kolaborasi erat antara tim dosen pelaksana pengabdian, guru pendamping, dan partisipasi siswa akan mengkatalisasi transformasi progresif dalam pola pikir dan pola perilaku siswa saat mereka bersiap untuk menavigasi tantangan yang ada di depan dalam upaya masa depan mereka.

Menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis kebutuhan bekerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan, inisiatif ini bertujuan untuk mengaplikasikan model yang dapat direplikasi yang dapat diadopsi secara efektif oleh lembaga pendidikan lain di daerah yang lebih terpencil dan kurang terlayani, sehingga memastikan bahwa kontribusi terhadap pengembangan generasi emas tidak terkonsentrasi secara tidak proporsional di pusat-pusat kota tetapi juga meluas ke daerah pinggiran kota yang memiliki potensi signifikan untuk pertumbuhan dan pembangunan. Upaya penjangkauan ini dirancang dengan cermat tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan individu siswa tetapi juga untuk memperkuat kerangka kerja sama siswa secara komprehensif, sehingga menumbuhkan budaya berkelanjutan yang kondusif untuk pencapaian dan kesuksesan dalam jangka panjang.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan kegiatan melalui metode PAR merupakan pendekatan yang dalam pelaksanaannya mempunyai tujuan agar tercipta atmosfer pembelajaran dalam mengatasi masalah, termasuk dalam pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, dan pengembangan ilmu pengetahuan (Afandi dkk., 2022). Rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan mengedepankan keterlibatan aktif siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Lokasi kegiatan adalah SMA Negeri 1 Karya Penggawa, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, dengan peserta kegiatan berjumlah 78 siswa kelas X, XI, dan XII. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui tahapan (a) ceramah, (b) *game*, dan (c) evaluasi.

Kegiatan dimulai dengan sesi ceramah motivasi yang disampaikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Materi ceramah difokuskan pada pentingnya memiliki *growth mindset*, etos kerja, dan semangat berkompetisi yang sehat dalam menghadapi tantangan era global. Sesi ini

dikemas secara interaktif menggunakan media presentasi visual, studi kasus inspiratif, serta refleksi terbimbing. Tujuan dari sesi ini adalah membentuk kesadaran awal siswa akan pentingnya membangun jiwa kompetitif secara konstruktif.

Setelah sesi dalam ruangan, kegiatan dilanjutkan dengan *game* interaktif di luar ruangan yang bertujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai kolaborasi, sportivitas, dan ketangguhan mental. Game yang digunakan merupakan adaptasi dari pendekatan *experiential learning* (Kolb, 1984), di mana siswa diajak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Setiap permainan disertai dengan sesi *debriefing* untuk membantu siswa merefleksikan pengalaman mereka dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata serta semangat pelajar Pancasila.

Pada akhir kegiatan, dilakukan proses wawancara semi-terstruktur secara individual maupun kelompok untuk memperoleh umpan balik dari peserta. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana perubahan persepsi, motivasi, dan sikap kompetitif yang muncul setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Wawancara dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat menggunakan panduan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dan dianalisis secara kualitatif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karya Penggawa bertujuan untuk membangun dan memperkuat jiwa kompetitif siswa sebagai bagian dari upaya jangka panjang menuju pembentukan pelajar yang mempunyai daya saing tinggi guna mempersiapkan Generasi Emas 2045. Hasil kegiatan dianalisis berdasarkan tiga metode pelaksanaan utama, yakni ceramah motivasi di dalam ruangan, game interaktif di luar ruangan, serta wawancara untuk evaluasi dan umpan balik. Setiap metode tidak hanya berdiri sendiri, tetapi saling melengkapi dan memberikan gambaran holistik terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa. Secara keseluruhan, metode pelaksanaan disusun dengan prinsip *engagement*, *empowerment*, dan *enrichment*, untuk memastikan bahwa kegiatan tidak hanya bersifat seremonial, tetapi memberikan dampak transformasional yang nyata terhadap peserta dan lingkungan sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim novo club region

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karya Penggawa bertujuan untuk membangun dan memperkuat jiwa kompetitif siswa sebagai bagian dari upaya jangka panjang menuju pembentukan pelajar yang mempunyai daya saing tinggi. Kegiatan telah dilaksanakan pada 22 Oktober 2021. Hasil kegiatan dianalisis berdasarkan tiga metode pelaksanaan utama, yakni ceramah motivasi di dalam ruangan, game interaktif di luar ruangan, serta wawancara untuk evaluasi dan umpan balik. Setiap metode tidak hanya berdiri sendiri, tetapi saling melengkapi dan memberikan gambaran holistik terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa.

Sesi ceramah motivasi memberikan fondasi awal yang sangat penting dalam membentuk kesadaran siswa mengenai pentingnya memiliki *competitive mindset* di era transformasi digital dan globalisasi (Gambar 1). Materi ceramah dikemas dengan narasi inspiratif dan refleksi terstruktur yang mendorong siswa untuk memahami konsep *growth mindset*, pentingnya merespons kegagalan sebagai proses belajar, serta strategi membangun visi masa depan.



Gambar 1. Ceramah motivasi bagi siswa di dalam ruang kelas.

Selain itu, dalam forum diskusi terbuka pasca ceramah, siswa menyatakan bahwa mereka baru menyadari bahwa kompetisi bukan hanya tentang "menang", tetapi tentang proses mengasah diri secara konsisten dan etis. Peningkatan kesadaran ini sejalan dengan kerangka kerja *21st Century Skills* (Trilling & Fadel, 2009) dan pembentukan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022), yang menekankan pentingnya kemandirian, keberanian mencoba hal baru, serta orientasi terhadap proses belajar sepanjang hayat. Temuan ini menegaskan bahwa

pendekatan edukatif berbasis motivasi sangat efektif sebagai langkah awal dalam membentuk karakter kompetitif pada siswa sekolah menengah.

Pemaparan materi dan diskusi tentang *growth mindset* menjadi upaya untuk menanamkan pola pikir kompetitif pada siswa melalui pendekatan yang holistik, mencakup pendidikan psikologis, intervensi terstruktur, serta metode pengajaran inovatif. Pendidikan psikologis membantu siswa memahami bahwa kompetisi bukan semata soal menang, melainkan peluang untuk tumbuh secara pribadi (Titova, 2023). Selain itu, pelatihan keterampilan regulasi diri dan manajemen stres sangat penting agar siswa mampu tetap kompetitif dalam situasi yang menantang (Titova, 2023). Intervensi singkat yang menekankan manfaat kompetisi dalam konteks kolaboratif terbukti efektif dalam membentuk pola pikir kompetitif yang berorientasi pada penguasaan materi, sehingga meningkatkan prestasi akademik (Orosz dkk., 2024). Program-program yang memadukan kegiatan kompetitif dengan pengembangan kompetensi juga mampu membangkitkan motivasi dan memperkaya pengetahuan siswa (Wildaniyati dkk., 2023). Di sisi lain, metode pengajaran inovatif seperti peningkatan partisipasi aktif dalam lingkungan belajar yang kompetitif serta pemberian bimbingan yang tepat oleh guru, turut berkontribusi dalam menumbuhkan minat, motivasi, dan kompetensi vokasional siswa (Liu, 2024). Namun, penting untuk menjaga keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi agar terhindar dari dampak negatif seperti stres dan agresi yang dapat muncul akibat fokus kompetitif yang berlebihan (Shields & Funk, 2011).

Sesi game interaktif yang dilakukan di luar ruangan memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami langsung dinamika kompetitif dalam suasana yang menyenangkan, dinamis, dan inklusif. Tiga jenis permainan yang diterapkan meliputi (a) *grip and go*, (b) kompetisi estafet argumentatif, dan (c) simulasi zona persaingan. Ketiga permainan tersebut dirancang untuk menggali aspek-aspek penting dari jiwa kompetitif, antara lain keberanian mengambil inisiatif, manajemen tekanan, kemampuan bekerja dalam tim, serta pengendalian emosi saat berkompetisi.

Game *grip and go* bertujuan untuk melatih kemampuan kerja sama tim, konsentrasi, komunikasi efektif, serta pengambilan keputusan dalam situasi penuh tekanan (Gambar 2). Dalam konteks kegiatan pengembangan jiwa kompetitif siswa, permainan ini juga diarahkan untuk menumbuhkan ketekunan, kepercayaan diri, dan kemampuan menyusun strategi bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan ini, peserta dibagi dalam kelompok kecil, diminta memindahkan bola dari satu titik ke titik tujuan menggunakan alat bantu berupa tali-tali yang terhubung ke alat pengangkat (misalnya pengait atau cincin di tengah). Setiap peserta memegang satu ujung tali, dan mereka harus mengoordinasikan gerakan agar objek tetap seimbang saat diangkat dan dipindahkan.



Gambar 2. Pelaksanaan *game grip and go* di luar kelas.

Gambar 2 menunjukkan siswa sedang berpartisipasi dalam permainan ini di halaman sekolah, di bawah bimbingan fasilitator. Mereka memegang tali yang terhubung ke bola plastik kecil berwarna kuning, berusaha menggerakkan bola tersebut menuju target yang telah ditentukan. Tantangan utama dari permainan ini adalah menjaga koordinasi agar bola tidak jatuh atau keluar jalur, serta memastikan bahwa semua anggota kelompok terlibat secara aktif.

Permainan ini menyimulasikan dinamika kerja tim dalam situasi nyata di mana keberhasilan hanya bisa dicapai melalui kolaborasi yang solid. Selain itu, melalui proses mencoba, gagal, dan memperbaiki strategi secara bersama, siswa belajar pentingnya komunikasi dua arah, toleransi terhadap perbedaan pendapat, dan keberanian mengambil inisiatif. Oleh karena itu, permainan *grip and go* sangat relevan dalam membentuk karakter kompetitif yang berorientasi pada kolaborasi, bukan kompetisi destruktif.

Permainan kompetitif *game grip and go* memiliki dampak yang kompleks terhadap psikologis kompetitif siswa sekolah menengah, baik dalam perkembangan sosial maupun emosional mereka. Di satu sisi, keterlibatan dalam permainan ini dapat mendorong pembelajaran moral,

kemampuan mengambil perspektif, serta memperkuat interaksi sosial yang sehat di kalangan remaja (Lobel dkk., 2017). Selain itu, kesadaran emosional dan gaya berpikir siswa juga turut memengaruhi sikap mereka terhadap permainan, yang pada akhirnya berdampak pada motivasi dan keterlibatan dalam aktivitas belajar (Abraham & Sharron, 2015; Apriani dkk., 2019). Namun, perlu diwaspadai bahwa penggunaan permainan secara berlebihan dapat menimbulkan adiksi dan perilaku sosial negatif, seperti penurunan empati dan keterampilan komunikasi (Peic & Bernik, 2021; Muminah dkk., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyeimbangkan aktivitas bermain dengan kegiatan lain guna menjaga kesehatan mental dan membentuk karakter kompetitif yang positif pada siswa.

Kompetisi estafet argumentatif adalah permainan edukatif yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi logis, dan kerja sama tim dalam suasana yang kompetitif namun konstruktif. Dalam permainan ini, siswa dibagi ke dalam beberapa tim. Setiap tim akan diberikan satu topik perdebatan yang bersifat umum dan relevan dengan kehidupan remaja (Gambar 3).



Gambar 3. Pelaksanaan *game* kompetisi estafet argumentatif di luar kelas.

Permainan dimulai secara estafet. Anggota pertama dari setiap tim akan menyampaikan argumen pembuka selama 1 menit, kemudian dilanjutkan oleh anggota kedua, dan seterusnya hingga seluruh anggota tim menyampaikan argumennya. Estafet ini dilakukan secara berurutan dan spontan, tanpa boleh membaca naskah. Penilaian dilakukan berdasarkan kekuatan logika, keberlanjutan alur argumen, kejelasan penyampaian, dan kerja sama antaranggota tim. Permainan ini sangat efektif sebagai bagian dari program penguatan karakter dalam rangka menyongsong Generasi Emas 2045 yang kritis, komunikatif, dan kolaboratif.

Pelaksanaan permainan estafet argumentatif di luar kelas dapat membentuk jiwa kompetitif peserta sekaligus sejalan dengan kegiatan pengabdian PAR. Pendekatan PAR mendorong keterlibatan dan pemberdayaan remaja untuk menjadi agen aktif dalam pembelajaran dan pengembangan komunitas mereka (Lindquist-Grantz & Abraczinskas, 2020; Ozer & Wright, 2012). Dalam konteks ini, permainan kompetitif yang terintegrasi dalam ruang komunitas dapat meningkatkan kolaborasi, pemikiran kritis, dan keterampilan komunikasi strategis (Begg dkk., 2024; Rijo, 2023). Selain itu, menggabungkan unsur kompetisi dengan nilai-nilai budaya dan praktik devosional menciptakan kerangka yang relevan secara sosial, memungkinkan peserta merefleksikan nilai dan norma sosial yang mereka jalani (Rijo, 2023). Meski demikian, penting untuk menjaga keseimbangan antara aspek kompetitif dan kooperatif agar tidak memicu perilaku hiperkompetitif yang kontraproduktif (Orosz et al., 2024).

Permainan *outdoor* ketiga adalah simulasi zona persaingan. Permainan edukatif yang dirancang untuk mensimulasikan kondisi kompetitif di dunia nyata, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan ditempatkan dalam zona/area yang mewakili level persaingan tertentu, yaitu zona aman, zona kompetitif, dan zona eliminasi. Setiap kelompok harus menyelesaikan serangkaian tantangan akademik atau logika dalam waktu terbatas untuk mempertahankan posisinya atau naik ke zona yang lebih tinggi (Gambar 4). Permainan ini mengajarkan siswa pentingnya kerja cepat, strategi, dan komunikasi tim yang efektif dalam menghadapi tekanan dan ketidakpastian. Fungsi utamanya adalah membentuk mental tangguh, daya juang tinggi, serta kemampuan adaptasi siswa dalam situasi yang kompetitif, yang sangat penting dalam membentuk karakter unggul menuju Generasi Emas 2045.

Permainan edukatif berupa simulasi zona kompetisi dapat memperkuat jiwa kompetitif dengan meningkatkan keterlibatan dan motivasi melalui gamifikasi, sementara pendekatan PAR dalam pengabdian masyarakat memberikan kerangka untuk menerapkan keterampilan tersebut dalam konteks nyata. Gamifikasi yang diwujudkan dalam bentuk *serious games* terbukti mampu meningkatkan pengambilan keputusan, kerja tim, dan kemampuan komunikasi melalui pembelajaran yang imersif (Davis dkk., 2024). Ketika dikombinasikan dengan PAR, keterampilan ini dapat dimanfaatkan untuk mengatasi tantangan komunitas dan mendorong perubahan sosial,

sekaligus membangun jiwa kompetitif yang berorientasi pada inovasi sosial (Oncescu dkk., 2024; Bocci, 2022). Proyek berbasis PAR juga menunjukkan efektivitasnya dalam memberdayakan pemuda dan meningkatkan motivasi akademik melalui aksi kolektif di masyarakat (Bocci, 2022).

Hasil observasi lapangan dan dokumentasi video selama kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi siswa yang sangat tinggi, dengan lebih dari 95% peserta terlibat aktif dalam setiap sesi permainan. Hal ini mencerminkan esensi pendekatan PAR, yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran dan perubahan sosial. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan, termasuk distribusi peran yang adil dan kepemimpinan spontan, menunjukkan bahwa proses yang berlangsung bersifat inklusif dan partisipatif, bukan sekadar instruksional dari fasilitator.

Lebih jauh, kegiatan ini mendorong terjadinya refleksi kritis yang merupakan inti dari PAR. Respons adaptif terhadap tekanan waktu dan perubahan aturan permainan memperlihatkan dinamika tindakan yang mendorong peserta untuk belajar dari pengalaman secara langsung. Refleksi verbal yang muncul setelah kegiatan, seperti pengakuan atas pentingnya sportivitas dan peningkatan kepercayaan diri, menjadi bukti bahwa kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman menyenangkan, tetapi juga mendorong kesadaran nilai dan pembelajaran sosial yang mendalam.

Dampak transformatif kegiatan ini juga terlihat dari hasil sesi *debriefing*, di mana 72% siswa menyatakan lebih termotivasi untuk menghadapi tantangan baru di luar zona nyaman akademik mereka, dan 63% lainnya mengaku mengubah cara pandang terhadap kompetisi. Ini menegaskan bahwa proses yang dijalankan tidak hanya menasar peningkatan keterampilan atau pengetahuan, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan paradigma berpikir peserta yang merupakan tujuan utama dalam pendekatan PAR.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya dapat dikategorikan sebagai aktivitas edukatif, melainkan juga sebagai bagian dari proses *empowerment* berbasis riset partisipatif. Pendekatan ini relevan untuk diaplikasikan dalam program pengabdian kepada masyarakat, di mana keberhasilan tidak diukur semata dari keluaran fisik, melainkan dari sejauh mana peserta mengalami perubahan cara berpikir, merasakan keterlibatan, dan mampu merefleksikan serta mentransformasikan diri melalui pengalaman langsung.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian di SMA Negeri 1 Karya Penggawa berhasil menumbuhkan jiwa kompetitif siswa melalui pendekatan partisipatif berbasis pengalaman. Ceramah motivasi dan permainan interaktif efektif membentuk *growth mindset*, keberanian, kerja tim, dan ketangguhan emosional siswa. Hasil wawancara menunjukkan peningkatan motivasi, kepercayaan diri, dan pandangan positif terhadap kompetisi. Model kegiatan ini relevan untuk direplikasi di sekolah lain guna mendorong pemerataan pembangunan karakter pelajar Pancasila yang adaptif dan berdaya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, M. H., & Ridwan, M. S. (2025). Pembentukan Jiwa Entrepreneurship pada Siswa SMKN 1 Kraksaan Probolinggo Melalui Koperasi Krida Siswa. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.30762/welfare.v3i1.2007>
- Abraham, J., & Sharron, S. (2015). Attitude Toward Game, Emotional Awareness, and Thinking Style Among High School Students. *Social Science Research Network*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2693022
- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M.H., Kambau, R.A., Rahman, S.A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N.A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R.D.A., Nurdiyanah, Wahyudi, J., Wahid, M. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Bappenas. (2021). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024*. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas Republik Indonesia. <https://www.bappenas.go.id>
- Begg, S., Jha, B., Shah, N. R., Shrestha, A., Pulford, J., & Parker, S. (2024). Empowering youth as Changemakers for gender-transformative action: a play-based participatory approach in South-East Nepal. *Perspectives in Public Health*. <https://doi.org/10.1177/17579139241287673>
- Bocci, M. (2022). *Guiding School-Based Service-Learning With Youth Participatory Action Research* (pp. 186-205). <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3877-0.ch011>
- Davis, K., Rajamudi Gowda, A. H., Thompson-Newell, N., Maloney, C., Fayyaz, J., & Chang, T. P. (2024). Gamification, Serious Games, and Simulation in Health Professions Education. *Pediatric Annals*, 53(11). <https://doi.org/10.3928/19382359-20240908-06>
- Dede, C. (2010). *Comparing Frameworks for 21st Century Skills*. In J. Bellanca & R. Brandt (Eds.), *21st*

- Century Skills: Rethinking How Students Learn* (pp. 51–76). Solution Tree Press.
- Fatmawati, N., Zunaidi, A., Septiana, A. Y., Maghfiroh, F. L., Pinkytama, N. R., & Prihartini, L. Y. (2025). Meningkatkan daya saing usaha lokal melalui literasi dan pemanfaatan e-commerce. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(2), 375–390. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i2.22691>
- Hosnaini, L., Sholikhah, J. A., Mufidah, M., Fitri, N., Ismaya, M. I., Wati, Q. K., ... Rizfa Faiza, N. A. (2024). Membangun Jiwa Entrepreneur Gen-Z melalui Pelatihan Tata Rias Berbasis BNSP. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 566–571. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i3.1671>
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila dan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2014). Experiential learning theory: Previous research and new directions. In *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles* (pp. 227–247). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410605986-9>
- Kalamillah, A. M., Muttaqin, Z., Prayoga, G. E., Ardiwijaya, C., Aziz, M. M. S. A., Wafa, M. A., ... Firdaus, Z. J. (2024). Transformasi UMKM Desa Kraton menjadi Industri Halal yang Kompetitif melalui Pendampingan Sertifikasi Halal. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 353–358. <https://doi.org/10.30762/welfare.v2i2.1611>
- Lindquist-Grantz, R., & Abraczinskas, M. (2020). Using Youth Participatory Action Research as a Health Intervention in Community Settings. *Health Promotion Practice*, 21(4), 573–581. <https://doi.org/10.1177/1524839918818831>
- Liu, L. (2024). *Exploring the Teaching Reform of Promoting Learning by Competition and Promoting Teaching by Competition*. <https://doi.org/10.18686/cle.v2i1.3786>
- Lobel, A., Engels, R. C. M. E., Stone, L. L., & Granic, I. (2017). Gaining a Competitive Edge: Longitudinal Associations Between Children’s Competitive Video Game Playing, Conduct Problems, Peer Relations, and Prosocial Behavior. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(1),
- Muminah, A. F., Haryanto, B., & Astutik, A. P. (2023). The Influence of Online Games on The Social Behavior of High School Students. *Edumaspul : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1443–1451. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i1.6047>
- OECD. (2020). *Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030*. Organisation for Economic Co-operation and Development. <https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- Oncescu, J., Maitland, J., & Raleigh, M. (2024). Blending Human-Centred Design and Community-Based Participatory Action Research Approaches: Designing Community Sport and Recreation Provisions for Equity-Owed Communities. *The Canadian Journal of Action Research*. <https://doi.org/10.33524/cjar.v24i3.701>
- Orosz, G., Török, L., Király, Á., Beaudrier, A., Salamon, J., Paskuj, B., Jánvári, M. I., Szabó, Z. P., Pachner, O., Mészáros, N., Vincze, O., & Fülöp, M. (2024). *Self-Development Through Competition: Coopetitive Mindset Intervention Enhances Academic Performance among At-Risk Students*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ge2hc>
- Ozer, E. J., & Wright, D. (2012). Beyond School Spirit: The Effects of Youth-Led Participatory Action Research in Two Urban High Schools. *Journal of Research on Adolescence*, 22(2), 267–283. <https://doi.org/10.1111/J.1532-7795.2012.00780.X>
- Peic, D., & Bernik, A. (2021). *The Influence of Computer Games on High School Students (Adolescents)* (pp. 353–368). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-80129-8_26
- Rijo, A.G. (2023). Transformando comunidades a través de la Educación Física: la investigación-acción participativa. *Revista de Investigación*, 13(2), 57–74. <https://doi.org/10.15332/2422474x.9512>
- Shields, D. L., & Funk, C. D. (2011). Teach to Compete. *Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators*, 24(5), 8–11. <https://doi.org/10.1080/08924562.2011.10590945>
- Titova, O. I. (2023). Developing Competitive Readiness through Psychological Education. *Obšestvo: Sociologija, Psihologija, Pedagogika*. <https://doi.org/10.24158/spp.2023.8.9>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2024. Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2025-2045.
- Wildaniyati, A., Mutmainah, M., & Indartini, M. (2023). Pelatihan Pengembangan Kompetensi dan Competitiveness Siswa Di Bidang Ilmu Sosial. *Literasi*, 3(1), 131–135. <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.1333>
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.