

BIMBINGAN TEKNIK KEPEMIMPINAN AGILE BAGI MAHASISWA PAPUA CALON WIRAUSAHA

Ami Purnamawati
Universitas Koperasi Indonesia
amipurnamawati@ikopin.ac.id

ABSTRAK

Agen perubahan (*agent of change*) melekat pada diri mahasiswa begitu pula kepada mahasiswa yang berasal dari Papua dan penerima beasiswa dari Yayasan Pemberdayaan Masyarakat Amungme dan Kamoro (YPMAM). Perubahan dimaknai sebagai kondisi menjadi lebih baik; dan untuk mengubah suatu kondisi menjadi lebih baik tersebut menuntut sejumlah kompetensi. Program pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2022 merupakan suatu upaya yang disediakan Pusat Inkubator Bisnis Ikopin (PiBi) bagi para mahasiswa penerima beasiswa tersebut dalam meningkatkan kompetensi yang diperlukan pada saat mengelola suatu organisasi, lembaga atau usaha sendiri terutama jika mereka telah lulus. Kegiatan untuk mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Universitas Koperasi Indonesia ini dikaitkan dengan kegiatan Sosialisasi Dan Restrukturisasi Organisasi Ikatan Mahasiswa Beasiswa Tujuh Suku (Imabetus). Salah satu materi yang diberikan adalah *Leadership* atau Kepemimpinan. Karena kegiatan berkaitan dengan program restrukturisasi organisasi kemahasiswaan maka penyampaian materi dilaksanakan dengan metode yang dapat menambah aspek pengetahuan dan kesadaran serta keinginan untuk menerapkannya seperti *ice breaking*, pemaparan materi dan diskusi serta bermain peran (*role play*). Mahasiswa yang menjadi peserta ikut berpartisipasi aktif dalam seluruh sesi kegiatan yang dirancang oleh pemateri.

Kata Kunci: *Kepemimpinan, Agile, Organisasi*

I. PENDAHULUAN

Mahasiswa merupakan agen perubahan (*agent of change*) yang bermakna mahasiswa adalah seseorang yang berinisiasi dan mengelola suatu perubahan dalam suatu organisasi. Para mahasiswa penerima beasiswa dari Yayasan Pemberdayaan Masyarakat Amungme dan Kamoro (YPMAM) memiliki organisasi yang disebut dengan Imabetus yaitu Ikatan mahasiswa Beasiswa Tujuh Suku dan memiliki tugas untuk mengelola organisasi kemahasiswaan tersebut.

Mahasiswa yang berasal dari Papua dan mendapatkan pembiayaan pendidikan di perguruan tinggi dari YPMAM tentu diharapkan akan menjadi individu-individu yang memiliki kompetensi untuk mengabdikan diri di kampung halamannya setelah mereka menyelesaikan pendidikannya. Tantangan akan sangat berat bagi lulusan yang tidak pernah aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan. Aktif dalam organisasi kemahasiswaan merupakan kesempatan emas bagi mahasiswa untuk terjun langsung memimpin atau mengelola berbagai aktivitas yang di kemudian hari akan

menjadi modal bagi mereka berhadapan dengan masyarakat.

Pengelolaan suatu organisasi mensyaratkan sejumlah kapasitas dari para pengurusnya, salah satu kapasitas yang penting adalah kepemimpinan. Kepemimpinan merupakan suatu sifat yang sudah tertanam dalam diri seseorang, namun kepemimpinan juga dapat dipelajari. Gaya kepemimpinan seorang individu dapat terbentuk dari berbagai elemen seperti karakter (*self concept*), pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya dan diimplementasikan dalam aktivitas pengelolaan organisasi. Gaya kepemimpinan (Thoha 2013: 49) merupakan “norma perilaku yang digunakan seseorang pada saat orang tersebut mencoba memengaruhi perilaku orang lain seperti yang ia lihat. Gaya kepemimpinan ideal adalah gaya kepemimpinan yang dapat diterima oleh para anggota organisasi, yang memungkinkan mereka mengembangkan dirinya sehingga mampu pula untuk mengembangkan organisasi tersebut.

Salah satu dari gaya kepemimpinan yang telah dikaji dan menjadi teori kepemimpinan adalah kepemimpinan *agile*. Gaya kepemimpinan *agile* merupakan gaya kepemimpinan yang berupaya untuk menghilangkan hambatan-hambatan untuk meraih keberhasilan yang akan menjadikan anggota organisasi bekerja secara efektif dan produktif. Gaya kepemimpinan yang lebih memfokuskan kepada kolaborasi bukan sekedar hanya memberi perintah kepada bawahannya atau anggotanya. Dengan demikian seorang pemimpin dengan gaya kepemimpinan *agile* akan dan harus memiliki kompetensi komunikasi untuk berkoordinasi.

Komunikasi tidak mungkin tidak terjadi dalam seluruh konteks manusia. Komunikasilah yang memungkinkan

interaksi terjadi, dengan demikian kesiapan mahasiswa untuk berkomunikasi yang efektif yang akan membuat mereka mampu berkoordinasi dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan organisasi.

II. METODE

Kegiatan sosialisasi berlangsung di *Entrepreneurial Room* Pusat Inkubator Bisnis Ikopin (PiBi) Universitas Koperasi Indonesia selama 3 x 45 menit, dan diikuti oleh 37 orang peserta. Dalam waktu tersebut kegiatan yang berkaitan dengan kepemimpinan (*leadership*) dilaksanakan dengan beberapa metode dengan tujuan untuk mencapai efektivitas kegiatan. Metode tersebut adalah:

1. *Ice breaking*. Kegiatan *ice breaking* menjadi penentu untuk membuat peserta kegiatan terlibat penuh selama kegiatan berlangsung dan mengikutinya dengan antusias. Kegiatan ini memerlukan persiapan, oleh karena itu pematiri harus mempertimbangkan tujuan kegiatan, topik kegiatan dan target *ice breaking*.
2. Pemaparan Materi. Pemberian materi sesuai dengan topik kegiatan merupakan upaya untuk membekali para peserta dengan pengetahuan-pengetahuan yang bersifat normatif dan teoritis. Materi yang bersifat teoritis disampaikan untuk memberikan pengetahuan berkaitan dengan kepemimpinan.
3. *Role Play*. Bermain peran (*role play*) memberikan kesempatan bagi peserta untuk menjadi yang memimpin dan yang dipimpin.
4. Diskusi. Kegiatan diskusi membuka peluang agar peserta

kegiatan berani dan dapat menyampaikan apa yang menjadi pendapatnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembukaan sesi Kepemimpinan diawali dengan kegiatan *ice breaking*. *Ice breaking* pada sesi ini ditujukan untuk melihat kemampuan mahasiswa menjadikan semua anggota kelompoknya memiliki kekompakan. Peserta dibagi menjadi tiga kelompok. Setiap peserta diberi satu kertas yang berisi satu angka dari 0 hingga 9. Kemudian fasilitator

menunjukkan kertas yang berisi sejumlah bilangan yang tersusun dari angka yang dimiliki peserta. Ketika fasilitator menunjukkan bilangan 1.867.539 maka setiap peserta yang memegang angka-angka itu harus berdiri sesuai dengan susunan yang ditunjukkan dalam bilangan. Kelompok yang dapat menyusun bilangan tersebut dengan cepat dan tepat menjadi kelompok pemenang.

Kegiatan ini dilakukan tiga kali dengan bilangan yang berbeda sehingga dapat terlihat bagaimana setiap peserta saling memimpin dan mengarahkan diri dan teman-teman kelompoknya untuk membentuk bilangan yang harus disusun.



Gambar 1.
Ice Breaking Kepemimpinan Menyusun Bilangan

Permainan ke-2 *Ice breaking* ditujukan untuk melihat kesiapan dan konsentrasi peserta. Dalam permainan ini fasilitator menyediakan kursi sebanyak delapan kursi (8) yang disusun empat baris setiap baris terdiri dari dua kursi dan diberi nomor 1 hingga 8. Masih di dalam kelompok yang sama, peserta pelatihan harus berkonsentrasi dan bergerak cepat untuk menduduki kursi jika nomor dirinya disebutkan. Setiap anggota kelompok memiliki pembeda dengan gerakan tangan,

kelompok 1 dengan gerakan tangan di kedua pinggang, kelompok 2 dengan gerakan tangan di atas kepala dan kelompok 3 dengan gerakan tangan menyilang di dada. Fasilitator akan menyebutkan nomor dari setiap anggota, kemudian anggota dengan nomor tersebut bergegas untuk duduk di kursi sesuai nomornya dengan gerakan tangannya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melihat kesiapan dan kesiagaan peserta dalam mengejar suatu target.



Gambar 2.
Ice Breaking Pencapaian Target

Permainan ketiga adalah bermain peran (*role play*) menjadi pemimpin dan yang dipimpin untuk melihat bagaimana peserta memimpin peserta lainnya. Fasilitator menunjuk empat orang untuk berperan sebagai pemimpin. Mereka diajak ke luar ruangan untuk diberikan instruksi dan diberi bahan untuk mengerjakan suatu proyek. Instruksi yang diberikan adalah para pemimpin ini diminta bersama-sama anggota kelompoknya untuk membuat rantai yang terbuat dari kertas dengan target membuat rantai sepanjang mungkin dengan catatan mereka memberikan instruksi dan berkoordinasi hanya menggunakan komunikasi nonverbal atau

tidak boleh menggunakan kata-kata atau tulisan.

Kelompok yang mencapai target dan menjadi pemenang adalah kelompok yang dipimpin oleh pemimpin yang memberikan contoh secara jelas dan sistematis meskipun dengan menggunakan bahasa nonverbal. Mereka yang tidak mencapai target adalah mereka yang merasakan kebingungan karena informasi tentang tugas diberikan hanya dengan komunikasi nonverbal dan tidak efektif menyampaikannya sehingga terlambat dalam melaksanakannya.



Gambar 3.
Role Play Mengerjakan Proyek Rantai Kertas

Sesi berikutnya adalah sesi pemaparan materi. Materi yang berkaitan dengan Kepemimpinan disampaikan dengan

menggunakan bahan presentasi dengan *Power Point* untuk tema-tema:

• Perbedaan Bos dan Pemimpin

Istilah atau sebutan bos dimaknai sebagai pemimpin namun sering kali memiliki konotasi yang cenderung negatif. Sebenarnya kata bos berasal dari Bahasa Inggris yaitu *Boss* yang berarti seseorang yang memiliki peran dan tanggung jawab yang penting di dalam suatu organisasi atau perusahaan. Kata sifat dari *boss* adalah *bossy*. Kata *bossy* yang berarti suka memerintah inilah yang dominan digunakan sehingga mengacu ke pemaknaan negatif kata boss. Seperti:

- *Boss* lebih sering menggunakan kata 'saya' atau 'aku' dibanding kata 'kita' atau 'kami'
- *Boss* lebih fokus memerintah dibandingkan memberi contoh

- *Boss* lebih dianggap memunculkan rasa takut dibandingkan memberikan inspirasi
- *Boss* tidak memberikan bantuan ketika bawahan mendapatkan kesulitan

Berbeda dengan seorang *Boss*, seorang pemimpin adalah yang memberikan motivasi dan inspirasi bagi anggota atau bawahannya dan terlibat bersama dalam melaksanakan kegiatan atau proyek, memberikan solusi ketika terdapat kendala. Seseorang yang memiliki jiwa kepemimpinan tidak harus memiliki otoritas atau jabatan ketika menggerakkan orang untuk bersama mencapai suatu target.



Gambar 4.

Sesi Paparan Materi Kepemimpinan

• Ciri pemimpin yang ideal

Seorang pemimpin (*leader*) menjadi penentu maju mundurnya suatu organisasi. Pemimpin yang dapat menentukan kemajuan organisasinya adalah pemimpin yang dapat menginspirasi orang sehingga orang tersebut dapat memiliki visi atau cita-cita lebih banyak, mau belajar lebih banyak, mau melakukan atau mengimplementasikannya dan berkeinginan untuk menjadi yang tidak biasa. Secara umum pemimpin yang ideal memiliki ciri-ciri seperti:

1. Cerdas, mampu mencari solusi dan menyelesaikan masalah

2. Bertanggung jawab
3. Dapat dipercaya
4. Jujur
5. Disukai oleh anggota yang dipimpinya
6. Mampu menciptakan situasi kondusif
7. Dan lain sebagainya

• Delapan (8) Kecerdasan Majemuk

Pada dasarnya individu memiliki kecerdasan (*intelligence*) yang majemuk. Seseorang tidak dapat meraih keberhasilan hanya dengan menekankan pada satu jenis kecerdasan

seperti yang selama ini sering dianggap sebagai penentu keberhasilan seseorang yaitu kecerdasan intelektual (IQ). Permasalahan tidak hanya dapat diselesaikan oleh satu kecerdasan. Mengutip pendapat Howard Garner bahwa keberhasilan individu dapat ditentukan oleh kecerdasan majemuk yang terdiri dari delapan (8) kecerdasan yaitu:

1. Kecerdasan logika/matematika
2. Kecerdasan bahasa/verbal
3. Kecerdasan spasial/visual
4. Kecerdasan musikal
5. Kecerdasan kinetik/jasmani
6. Kecerdasan interpersonal
7. Kecerdasan intrapersonal
8. Kecerdasan spiritual

• **Kepemimpinan Agile**

Kata *agile* memiliki makna tangkas atau lincah. Kemunculan istilah *agile* menurut beberapa sumber berasal dari *software developer* (pengembang perangkat lunak) di mana mereka memperbaharui cara mengembangkan perangkat lunak yang lamban dan membutuhkan biaya lebih banyak¹. Pengembangan istilah ini lebih jauh dikaitkan dengan konteks gaya kepemimpinan di mana dikatakan kepemimpinan *agile* adalah gaya kepemimpinan yang memerlukan pengambilan keputusan secara fleksibel dan mudah beradaptasi dan cepat.

Kepemimpinan *agile* dapat diartikan sebagai kepemimpinan yang lebih mengutamakan kolaborasi daripada hanya sekadar memberi perintah. Pemimpin yang *agile* harus mampu mengubah strategi untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di tengah kondisi yang *Volatility* (perubahan/gejolak), *Uncertainty*

(ketidakpastian), *Complexity* (kerumitan), dan *Ambiguity* (ketidakjelasan).

Pemimpin yang *agile* adalah mereka yang menjalankan organisasi dengan gaya kepemimpinan yang lebih fleksibel, mampu membangun tim, memiliki kompetensi sebagai pemimpin, memiliki kelincahan dalam berbagai sudut pandang, mampu beradaptasi di segala kondisi, mampu bergerak cepat untuk menangani berbagai masalah maupun peluang yang datang. Untuk menjadi seorang pemimpin yang *agile* dapat berlatih dengan menerapkan formula **HAVE** yaitu yang berasal dari *Humble* (rendah hati), *Adaptable* (mampu beradaptasi), *Visionary* (memandang ke depan) dan *Engaged* (mau mendengar). Secara ringkas pemahaman **HAVE** adalah sebagai berikut:

Humble (rendah hati) berarti mau menerima masukan dan mengakui dirinya juga memiliki kelemahan.

Adaptable (mampu beradaptasi) adalah menyadari perubahan sebagai proses yang terus berlangsung dan mau mengubah keputusan berdasarkan informasi terbaru

Visionary (memandang ke depan) memiliki pandangan ke depan dan memiliki strategi untuk masa depan

Engaged (mau mendengarkan) artinya mau mendengarkan, berkomunikasi dengan pihak internal maupun eksternal dan memiliki minat dan rasa ingin tahu untuk keadaan yang terjadi

¹ <https://trustco.co/7-cara-terbaik-untuk-menjadi-pemimpin-yang-agile/>

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kegiatan sosialisasi yang berlangsung dalam satu hari merupakan kegiatan untuk memotivasi mahasiswa penerima beasiswa dari YPMAK mau terlibat aktif dalam organisasi kemahasiswaan. Sebagai salah satu aktivitas yang sangat penting maka mahasiswa diharapkan agar aktif berorganisasi dan mempelajari serta mengalami secara nyata aktivitas-aktivitas yang dapat menjadi bekal jika mereka sudah menyelesaikan studinya. Mahasiswa adalah seorang calon atau sesungguhnya sudah menjadi pemimpin, mahasiswa adalah seorang agen perubahan yang tidak semata-mata harus fokus pada kegiatan atau aspek akademik namun aktif dalam berbagai kegiatan non akademik. Kedua bidang ini menjadi saling melengkapi untuk menyiapkan dan membentuk kompetensi diri mahasiswa terutama bagi yang disiapkan untuk memiliki jiwa dan sika serta perilaku wirausaha. Arahan yang diberikan dalam kegiatan Sosialisasi setidaknya dapat memberikan stimulus bagi mahasiswa agar berupaya untuk memiliki karakteristik dan bersikap dalam memimpin yang *agile* yang tanggap dan antisipatif pada perubahan-perubahan.

Saran

Kegiatan sosialisasi pada dasarnya memberikan informasi yang dapat menggugah para peserta untuk akhirnya menerima, mempelajari dan mengimplementasikannya. Oleh karena itu diperlukan waktu yang tidak singkat untuk melihat hasil nyatanya. Dengan kondisi tersebut diharapkan tim pembina tetap melakukan pemantauan kepada mereka dan menciptakan suasana yang dapat mendorong mereka berkeinginan untuk menjalankannya. Kegiatan yang akan memberikan inspirasi perlu untuk dilakukan secara rutin.

V. BIBLIOGRAFI

- Adair, John, 2008. *Kepemimpinan yang memotivasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Miftah, Thoha. 2013. *Kepemimpinan Dalam Manajemen*. Jakarta: Rajawali Press
- Robbins, SP. 1996. *Perilaku Organisasi: Konsep Kontroversi, Aplikasi*. Jakarta: PT. Prenhallindo.

