



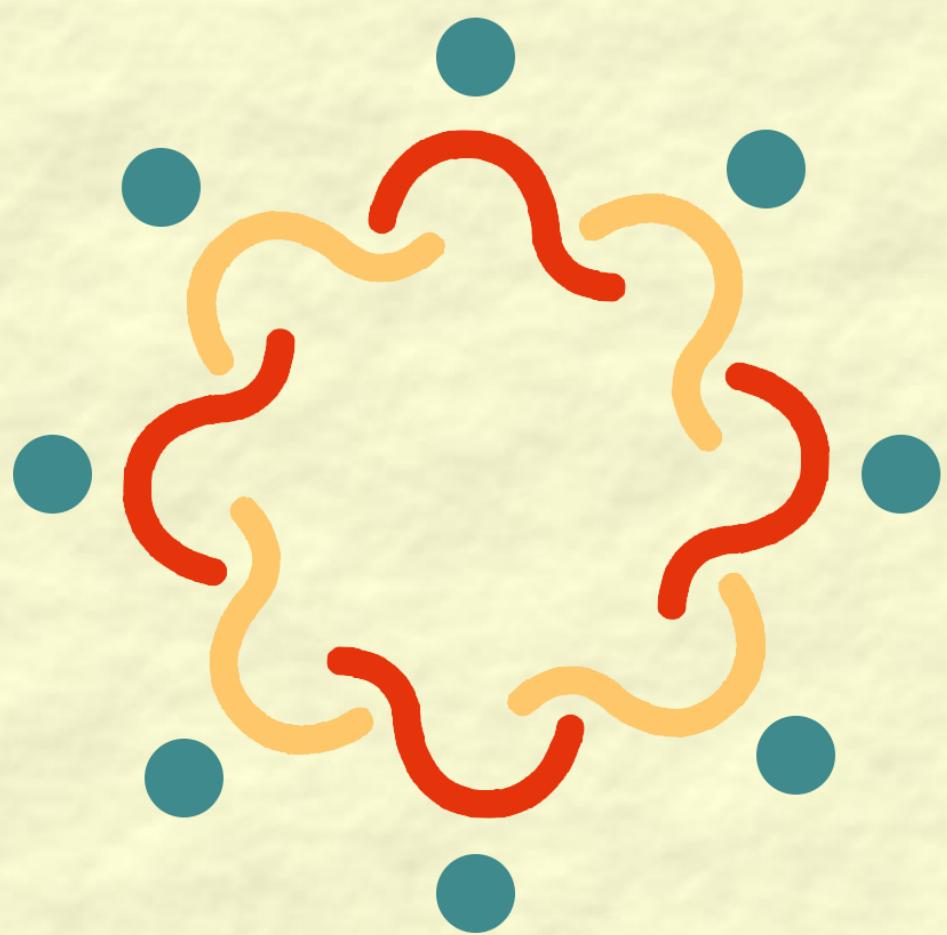
Direktorat Kemahasiswaan
Institut Teknologi Bandung



MODUL MENTOR

“Mantra of Terence”





MODUL 1

LIGHT TALENT

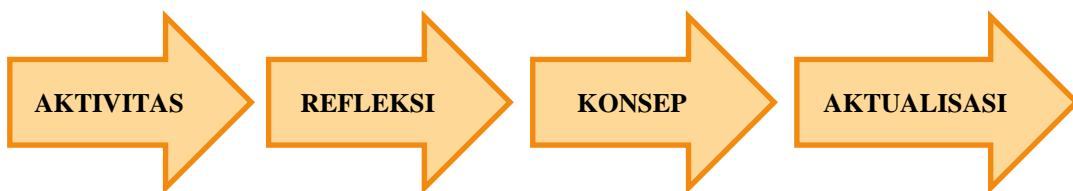
(Kepemimpinan)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ Kerangka Pembelajaran

Experiential Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ Alur Belajar



Aktivitas	:	Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.
Refleksi	:	Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
Konsep	:	Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
Aktualisasi	:	Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangan dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ Nilai Pembelajaran

Nilai Utama : Adaptif

Sub Nilai : Kepemimpinan

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: The Perfect Square

Tujuan: Berfokus pada **komunikasi** yang kuat dan **kepemimpinan**. Dengan menyuruh beberapa anggota diam, permainan ini juga membutuhkan kepercayaan tim di mana mereka saling menuntun ke arah yang benar.

Jumlah Peserta: 2 kelompok @20 orang

Peralatan: Sebuah tali panjang yang diikat bersama dan penutup mata untuk setiap orang.

• ***Roles***

1. Si Komando
2. Anggota Tim

• ***Rules***

1. Tunjuk 1 orang sebagai **Si Komando** untuk memberikan komando nantinya. Sisa orang lainnya dipersilakan membentuk lingkaran.
2. Tutup mata orang-orang yang membentuk lingkaran dengan penutup mata.
3. Orang-orang yang membentuk lingkaran dengan penutup mata disuruh mengambil tali yang ada di tanah.



Gambar 1. *Output* untuk langkah 1 sampai 3

4. Seluruh yang memakai penutup mata tidak diperkenankan untuk berbicara.
5. Si Komando yang sudah ditunjuk berdiri di tengah lingkaran dan mengarahkan peserta lain untuk mengubah bentuk lingkaran menjadi bentuk persegi yang sempurna tanpa membuka tutup mata.

- ***Result***

Terbentuk peseri dengan sisi-sisinya terisi oleh anggota tim dengan penutup mata yang memegang tali.

REFLEKSI

Setelah aktivitas bermain, tanyakan beberapa pertanyaan refleksi berikut berdasarkan aktivitas bermain yang mengarah pada nilai **Kepemimpinan**:

1. Hal apa yang paling menentukan keberhasilan tim membentuk persegi dengan mata tertutup?

Petunjuk Jawaban: (1) Dari sisi pemberi komando: Memberikan **instruksi atau arahan yang jelas** kepada anggota kelompok, menyusun **strategi dan mengkoordinasikan tim** dengan tegas dan bijak. (2) Dari sisi anggota kelompok: Dibutuhkan **kepercayaan dan patuh** terhadap arahan pemimpin dalam **mencapai tujuan** bersama, serta menjadi **pendengar aktif** yang baik.

2. Kendala apa yang membuat terbentuknya persegi membutuhkan waktu yang lama?

Petunjuk Jawaban: Arahan pemberi komando **kurang tegas dan jelas** serta anggota kelompok **tidak mendengarkan dengan baik** arahan pemberi komando.

3. Apakah Si Pemberi Komando kelompok kalian sudah baik dalam memimpin permainan ini? Apakah sebagai anggota kelompok kalian sudah percaya melaksanakan dengan baik arahan pemimpin?

Petunjuk Jawaban: Disesuaikan dengan jawaban peserta.

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Pemimpin dan Kepemimpinan

Pemimpin atau seorang "LEADER" mempunyai tugas untuk **LEAD** anggotanya, yaitu:

- **Loyalty**, seorang pemimpin harus mampu membangkitkan loyalitas anggotanya dan memberikan loyalitasnya dalam kebaikan.
- **Educate**, seorang pemimpin mampu untuk mengedukasi anggotanya dan mewariskan kemampuan tersebut kepada mereka.
- **Advice**, memberikan saran dan nasehat dari permasalahan yang ada.
- **Discipline**, memberikan keteladanan dalam berdisiplin dan menegakkan kedisiplinan dalam setiap aktivitasnya.

Sementara kepemimpinan merupakan **kemampuan seorang pemimpin** untuk mengendalikan, memimpin, mempengaruhi pikiran, perasaan atau tingkah laku orang lain untuk mencapai **tujuan bersama** yang telah ditentukan sebelumnya.

Kepemimpinan erat kaitannya dengan **kerja sama** dan **komunikasi** yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Apabila kepemimpinan, kerjasama, dan komunikasi (K3) **terjalin dengan baik** antara pemimpin dan yang dipimpin, maka tujuan bersama dapat lebih mudah dicapai.

Note: Tanyakan kepada peserta apakah ada kaitan K3 ini dengan aktivitas "*The Perfect Square*" yang dilakukan di awal mentoring.

2. Menjadi Pemimpin untuk Diri Sendiri

“Self-leadership as a process of influencing or leading oneself through the use of specific sets of behavioral and cognitive strategies”

Self-leadership memperlihatkan pentingnya **kontrol seseorang atas motivasi, kognisi maupun tindakannya** agar mampu melakukan tugas yang menjadi **tanggung jawabnya** dengan baik. Ketika kontrol seseorang atas dirinya mampu menghasilkan tindakan yang diharapkan, baik oleh dirinya maupun organisasinya, maka dapat dinyatakan bahwa individu tersebut memiliki derajat *self-leadership* yang tinggi. Tetapi individu seperti ini belum tentu berprestasi dengan baik ketika organisasi tempatnya bekerja tidak kondusif untuk berkembangnya *self leadership*.

- A. (Ajak peserta tutup mata, kemudian tanyakan seberapa besar saat ini tingkat *self-leadership* yang mereka miliki dengan memberikan skala 1-5 melalui jari tangan dalam 5 detik tanpa memikirkan dengan matang)
- B. (Buka mata, kemudian ajak peserta tutup mata kembali, lakukan tarik nafas 3 kali dengan tenang sambil refleksi memikirkan bagaimana *self-leadership* yang mereka miliki saat ini. Tanyakan kembali tingkat *self-leadership* yang mereka miliki dalam skala 1-5)

Notes: (1) Amati apakah ada perbedaan tingkat antara A dan B. (2) Perbedaan ini menunjukkan bahwa dengan **kontrol yang baik** pada poin B, tingkat *self-leadership* yang mereka tunjukkan lebih menggambarkan kondisi sebenarnya dari pada kondisi A tanpa kontrol dan dipikirkan dengan baik.

Tips menjadi seorang *self-leader* yang baik “**RESTU**”:

R: Refleksi diri dan berintrospeksi

E: Eksekusi nilai dan prinsip yang dipegang teguh

S: Semangat meraih sukses dan ambil risiko wajar

T: Toleransi itu penting

U: Upayakan tujuan hidup yang jelas

3. Menjadi Pemimpin untuk Orang Lain

Beberapa kualitas penting yang perlu dimiliki seorang pemimpin antara lain:

- **Emphaty:** Bersikap empati dapat membantu seorang pemimpin untuk mendapatkan **kepercayaan dari anggotanya**. Merangkul kekuatan dan kekurangan orang lain serta mengakui bahwa kita, bahkan pemimpin, semuanya tidak sempurna, namun dapat membantu memotivasi individu dan mendorong untuk melakukan yang terbaik.
- **Confidence:** Pemimpin yang baik **yakin dengan tindakan dan tujuan mereka**, serta berbicara dengan berani yang membantu anggota untuk berbersatu mencapai tujuan.
- **Creativity:** Pemimpin yang baik memahami bahwa kreativitas diperlukan untuk **pemecahan masalah yang efektif**, serta penting untuk menciptakan lingkungan di mana semua ide diapresiasi dan dihargai.
- **Accountability:** Kemampuan menindaklanjuti **komitmen** dan keberanian mengambil risiko atas keberhasilan dan kegagalan. Seorang pemimpin yang baik dapat mencontohkan akuntabilitas kepada anggota untuk **bertanggung jawab** atas tindakan mereka.
- **Transparency:** **Keterbukaan berbagi informasi** dengan orang lain yang dapat membantu anggota untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang ingin dicapai suatu kelompok.
- **Delegation:** Dengan mendelegasikan pekerjaan kepada orang lain dan memahami bahwa orang lain dapat melakukan tugas dengan lebih baik, pemimpin dapat memfokuskan waktu mereka pada tanggung jawab lain dan tim akan dapat mencapai tujuan lebih cepat.
- **Humility:** Pemimpin yang baik mempraktikkan kerendahan hati untuk memberikan **penghargaan pada kondisi yang seharusnya** dan apresiasi keberhasilan orang lain.
- **Grit: Ketekunan dan semangat** diperlukan untuk mencapai tujuan jangka panjang, terlepas dari semua hambatan. Pemimpin yang baik tahu bahwa jalan menuju kesuksesan tidak mudah dan mereka siap menghadapi tantangan tersebut.
- **Vision:** Pemimpin visioner mampu melihat masalah dari "bird's eye view" dan mengembangkan jalan untuk menemukan solusi. Pemimpin dapat membantu orang lain tetap fokus pada tujuan dan memusatkan kembali tim ketika segala sesuatunya tidak berjalan sesuai rencana.

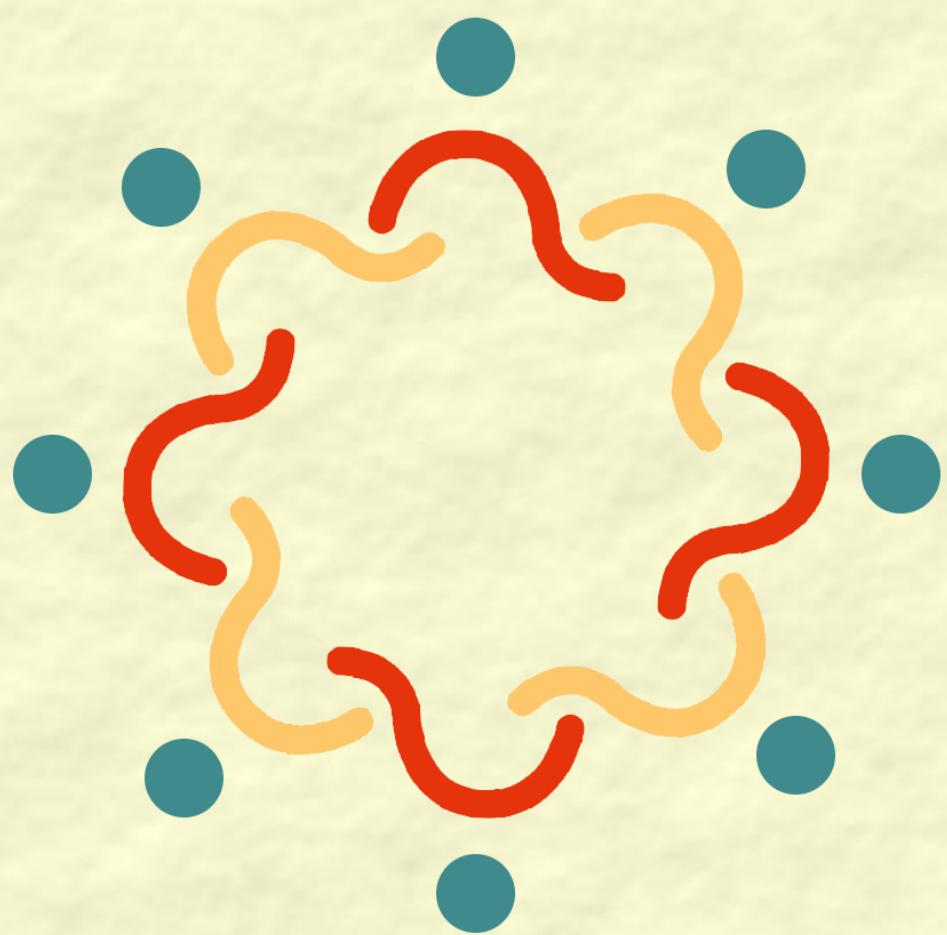
- **Integrity:** Berpikir, berkata, berperilaku dan bertindak dengan baik dan benar serta memegang teguh kode etik dan prinsip-prinsip moral. Integritas dapat menjadi kompas yang memandu dalam segala hal yang dilakukan.

Note: Tanyakan pendapat kepada peserta hal penting lain yang perlu dimiliki seorang pemimpin selain yang disebutkan di atas.

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan proyek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 2

GARDEN TALENT

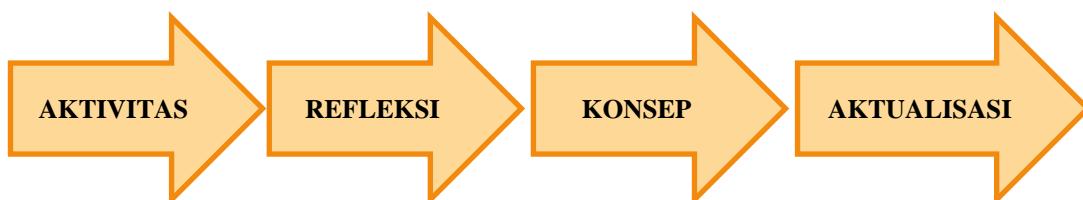
(Peduli Sesama)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ Kerangka Pembelajaran

Experiental Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ Alur Belajar



- | | | |
|-------------|---|---|
| Aktivitas | : | Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik. |
| Refleksi | : | Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. |
| | : | Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda. |
| Konsep | : | Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi. |
| Aktualisasi | : | Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru. |

❖ Nilai Pembelajaran

- | | | |
|-------------|---|---------------|
| Nilai Utama | : | Rendah Hati |
| Subnilai | : | Peduli Sesama |

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: Caring Ball

Tujuan: Membiasakan sikap peduli sesama kepada setiap orang tanpa melihat keterbatasan yang dimiliki dengan mengedepankan empati yang dimiliki seseorang.

Jumlah Peserta: 2 Kelompok @20 orang

Peralatan: Bola Plastik

- ***Roles***

1. Si Tanpa Kaki → Duduk selama permainan
2. Si Tangan Satu → Menggunakan satu tangan selama permainan
3. Si Tangan Mengepal → Kedua tangan mengepal selama permainan
4. Si Mata Satu → Satu mata tertutup selama permainan
5. Si Kidal → Menggunakan tangan kiri selama permainan
6. Si Kaki Satu → Menggunakan satu kaki saat melempar atau menangkap bola

- ***Rules***

1. Bagikan semua peran kepada peserta, 1 peran boleh dimainkan beberapa orang.
2. Kelompok membentuk lingkaran dengan peserta berjarak satu sama lain.
3. Permainan dilakukan dengan melemparkan bola kepada peserta lain dan peserta yang dituju harus menangkap bola tersebut, keduanya harus memeragakan peran saat melempar atau menangkap bola.
4. Permainan terus berlanjut dengan saling melempar dan menangkap bola, permainan berhenti ketika bola jatuh.
5. Kelompok hanya mempunyai 3 kesempatan bola jatuh.

- ***Result***

Kelompok berhasil mempertahankan bola tidak jatuh dengan melempar dan menangkap bola satu sama lain sesuai peran masing-masing.

REFLEKSI

1. Apa yang diperlukan agar bola tidak jatuh saat melempar maupun menangkap bola?

Petunjuk Jawaban: (1) **Peduli terhadap kondisi orang lain** sehingga dapat menyesuaikan saat melempar atau menangkap bola. (2) **Tidak Egois** dan **sombong** dengan kemampuan yang dimiliki sehingga bisa mengontrol bola. (3) **Percaya diri dengan keterbatasan** yang dimiliki untuk menangkap bola. (3) **Empati**, mampu merasakan emosi dan keadaan orang lain, sehingga dapat mengontrol dengan baik tindakan saat melempar atau menangkap bola.

2. Siapa yang paling bisa mengontrol bola agar tidak terjatuh?

Petunjuk Jawaban: **Orang yang melempar bola**, karena dia yang dapat mengontrol bola saat melempar agar peserta lain yang kondisinya terbatas tetap dapat menangkap bola tersebut.

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

Kebanyakan orang mengetahui bahwa **peduli sesama** merupakan sesuatu yang **kontinue sepanjang kehidupan seseorang sebagai manusia**, saat seseorang diperkenalkan dengan informasi dan pengalaman baru yang mengharuskan orang tersebut untuk memahami pandangan dan sudut pandang orang lain. Ketika berinteraksi, bersosialisasi, atau berhubungan timbal balik dengan orang lain, keharusan **mengimbangi perasaan dan kenyamanan orang lain** sangat dibutuhkan.

Saat kita tumbuh, peduli sesama membantu kita untuk memahami bagaimana kita dan orang lain cocok dan berkontribusi pada komunitas dan dunia.

Ceritakan kepada peserta percakapan antara Kapten dan Prajurit pasca pertempuran berikut:

Dalam sebuah pertempuran, seorang prajurit sedang bersiap untuk menjemput dan membawa kembali temannya yang terluka dari ladang. Melihat ini, Kaptennya berkata:

“Tidak ada gunanya, teman-teemanmu pasti sudah mati saat kamu sampai di sana.”

Tetapi prajurit masih pergi dan membawa kembali temannya. Melihat mayat temannya di bahu prajurit tersebut, Kapten berkata:

“Aku sudah bilang padamu tidak ada gunanya karena dia sudah mati.”

Prajurit tersebut menjawab dengan mata menangis:

“Pak, sungguh layak untuk kembali dan menjemputnya atas pengorbanannya. Ketika saya menemuinyaannya, dia menatap saya dan tersenyum sambil mengucapkan kata-kata terakhirnya: “Aku Tahu Kamu Akan Datang.””

Tanyakan kepada peserta keterkaitan kisah tersebut dengan sikap peduli sesama.

Menurut Daniel Goleman yang membangun gagasan *Social and Emotional Intelligence*, sejumlah **komponen kesadaran sosial** yang menjadi penting dalam meningkatkan kepedulian terhadap sesama antar lain:

- **Emotional self-awareness:** Memahami apa yang dirasakan seseorang dan menghargai bagaimana suasana hati yang berbeda dapat memengaruhi orang-orang di sekitar kita.
- **Self-regulation:** Mengendalikan respons terhadap emosi dan menghindari reaktif secara emosional dalam situasi pribadi dan sosial.
- **Motivation:** Melibatkan pemahaman bagaimana menggunakan faktor emosional untuk belajar dan mencapai tujuan pribadi.

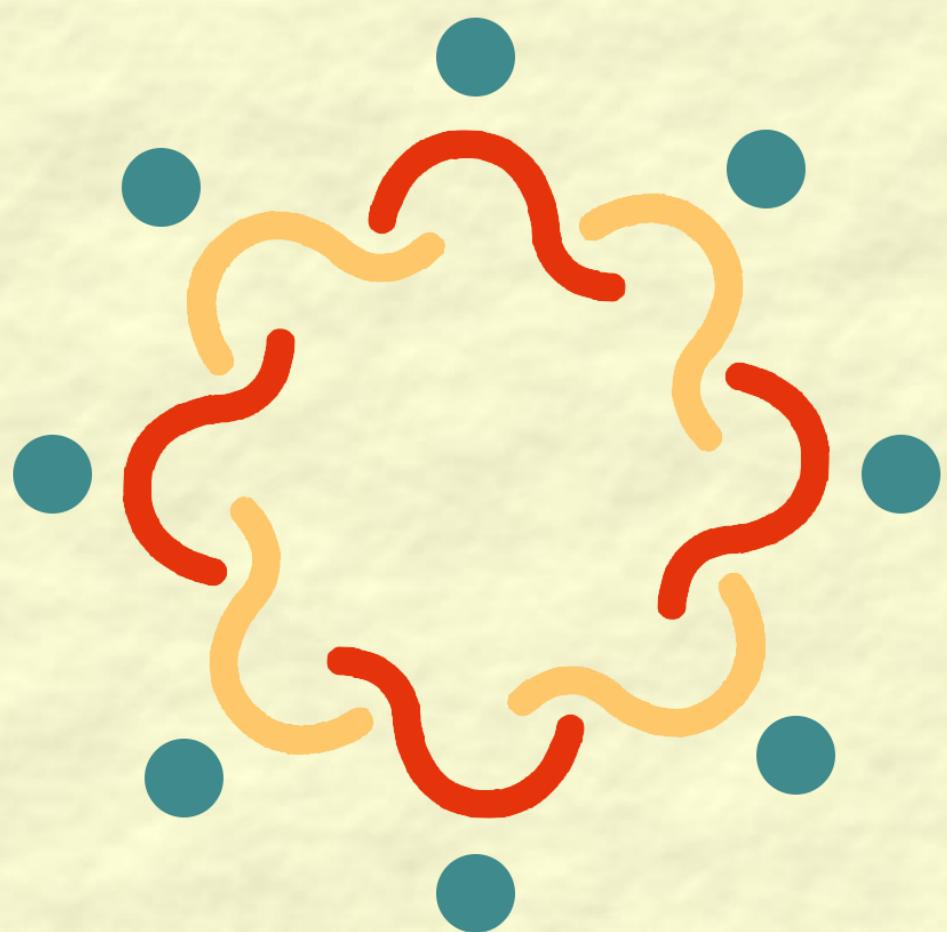
- **Empathy:** Mempertimbangkan emosi dan keadaan orang lain.
- **Respect:** Rasa hormat paling baik adalah dengan memperhatikan pengalaman, emosi, keinginan, atau hak orang atau kelompok lain.
- **Kindness:** Bersikap ramah dan perhatian kepada orang lain, bahkan jika kita tidak berbagi pandangan atau sudut pandang mereka.
- **Listening Actively:** Benar-benar mendengarkan dan memperhatikan, serta meluangkan waktu untuk memahami apa yang dikatakan orang lain.
- **Cooperation:** Menemukan resolusi atau cara bekerja dengan individu atau kelompok lain. Dalam hal ini mungkin sering melibatkan kompromi, tetapi membantu mencapai tujuan bersama.

Tanyakan kepada peserta dari komponen di atas mana yang masih rendah mereka terapkan. Kemudian ajak belajar dan berusaha bersama menerapkan komponen di atas dalam kehidupan sehari-hari.

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan proyek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 3

ANIMAL TALENT

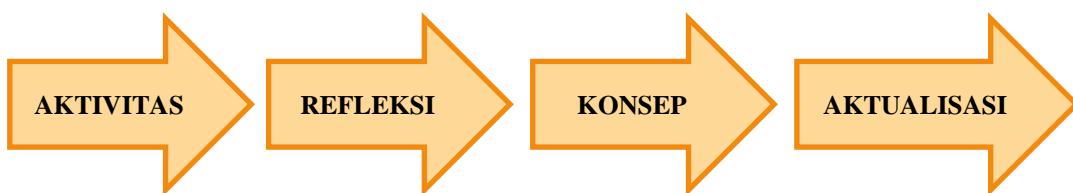
(Intrapersonal dan Interpersonal Skill)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ Kerangka Pembelajaran

Experiential Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ Alur Belajar



Aktivitas	:	Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.
Refleksi	:	Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
Konsep	:	Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
Aktualisasi	:	Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangan dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ Nilai Pembelajaran

Nilai Utama : *Humanity*

Subnilai : *Intrapersonal dan Interpersonal Skill*

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Games: Bercerita dan Tes

Tujuan: Peserta bisa menceritakan dengan baik permasalahan yang sudah diberikan dan dapat menangkap dengan baik permasalahan yang sudah diceritakan.

Jumlah Peserta: 20 orang yang dibagi menjadi 4 kelompok kecil beranggotakan 5 orang.

Peralatan: Kartu permasalahan dan penjelasan singkat untuk bercerita.

• ***Roles***

1. Si Paling Cerita → 3 orang
2. Si Paling Dengar → 2 orang

• ***Rules***

1. Mentor membagi kelompok besar menjadi 4 kelompok kecil, kemudian peserta melingkar sesuai kelompok kecil dan memilih peran atau *Roles*.
2. Mentor membagikan kartu yang berisi penjelasan permasalahan singkat pada Si Paling Cerita masing-masing 1 lembar kartu.
3. Si Paling Cerita diberikan waktu 3 menit untuk membaca dan memahami masalah yang ada.
4. Sesi cerita I disampaikan oleh 1 orang Si Paling Cerita kepada kelompoknya, sesi cerita II disampaikan oleh 2 orang Si Paling Cerita secara bersamaan, dan sesi cerita III disampaikan oleh 3 orang Si Paling Cerita secara bersamaan.

5. Si Paling Dengar harus mendengarkan setiap sesi cerita dan menangkap pokok permasalahan yang diceritakan, kemudian menceritakan ulang kepada kelompoknya.

- ***Result***

Si Paling Cerita mampu menceritakan permasalahan dengan baik dan Si Paling dengar mampu mendengarkan serta menceritakan kembali permasalahan dengan baik.

REFLEKSI

Setelah aktivitas bermain, tanyakan beberapa pertanyaan refleksi berikut berdasarkan aktivitas bermain yang mengarah pada nilai ***Intrapersonal*** dan ***Interpersonal Skill***:

1. Bagaimana perasaan peserta bercerita atau mendengar cerita secara bersamaan?

Petunjuk Jawaban: Disesuaikan dengan perasaan dan jawaban peserta.

2. Apakah ada perbedaan kesulitan atau konsekuensi ketika bercerita atau mendengarkan cerita hanya oleh 1 orang dengan lebih dari orang, kenapa bisa terjadi perbedaan?

Petunjuk Jawaban: (1) Dari sisi Si Paling Cerita: Kesulitan yang terjadi adalah menyampaikan cerita permasalahan dengan **waktu pemahaman yang singkat**, berbicara secara bersamaan **mengalihkan fokus**, timbul perasaan **emosional** agar cerita lebih didengarkan dari pada cerita orang lain, serta pesan/masalah yang ingin disampaikan **kurang bisa efektif ditangkap** (2) Dari sisi Si Paling Dengar: **Fokus** dengan setiap cerita yang disampaikan secara bersamaan, menjaga **stabilitas emosi atau perasaan** antara kemampuan mendengar yang masih terbatas dengan tanggung jawab mendengar.

3. Apa yang seharusnya dilakukan agar bisa berkomunikasi yang efektif dan menjadi pendengar yang baik?

Petunjuk Jawaban: *Jawaban untuk pertanyaan ini bisa sangat bervariasi tergantung pengetahuan peserta.* Hubungkan komunikasi efektif dan pendengar yang baik dengan ***Intrapersonal*** dan ***Interpersonal Skill*** → *Intarpersonal dan interpersonal skill dapat membantu dalam berkolaborasi dan bekerja sama dengan orang lain melalui komunikasi efektif, pendengar yang baik, serta memahami dan mengendalikan emosi diri.*

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Intrapersonal skill

Intrapersonal skill penting terkait **kesadaran diri, mengendalikan sikap internal dan proses batin dalam diri sendiri**. *Intrapersonal skill* membentuk dasar dalam membangun hubungan dengan orang lain, pemahaman dan tanggapan tentang apa yang didengar dan baca tergantung pada keterampilan intrapersonal.

Intrapersonal skill mampu membuat seseorang **menghargai diri** yang artinya mampu mengetahui siapa dirinya; apa yang dapat dan ingin dilakukan; bagaimana reaksi diri terhadap situasi tertentu dan menyikapinya; serta kemampuan mengarahkan dan mengintrospeksi diri.

- A. Ajak peserta memegang benda apapun yang ada di sekitarnya (ex: pena, pensil, dll). Kemudian pergunakan benda tersebut sebagai media **meluapkan perasaan atau emosi** yang dirasakan peserta ketika diberikan **situasi tertentu**.
- B. Situasi tersebut yaitu: (1) Dosen memajukan jadwal UTS besok secara mendadak (2) Organisasi kalian mendapatkan penghargaan Ormawa terbaik di ITB dan mendapatkan hadiah yang besar. (3) Anggota yang dipimpin melawan perintah kalian sebagai pemimpin dengan alasan yang tidak jelas

Note: Aktivitas singkat tersebut menunjukkan bagaimana **reaksi atau respon emosional** peserta terhadap situasi yang terjadi. Dengan interpersonal skill untuk mengendalikan emosi yang baik, respon terhadap sesuatu hal dapat **dikontrol** dengan tepat.

Pentingnya *Intrapersonal skill* harus dimiliki seorang pemimpin ditunjukkan oleh hal berikut “**HEMAT**”:

- **Harga Diri** dapat dikembangkan, artinya kesadaran akan diri tentang seberapa jauh seseorang dicintai, dihargai, dan dihormati orang lain.
- **Emosional** yang stabil, sehingga menyeimbangkan antara kekuatan diri dan harapan yang akan dicapai.
- **Motivasi Diri** meningkat, artinya pemimpin akan mampu mengendalikan emosi, sehingga kesadaran logisnya yang akan digunakan untuk bertindak.
- **Aktualisasi Diri** yang tepat, mampu menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat serta potensi psikologis yang unik dan berbeda agar menjadi versi terbaik diri.
- **Tanggung Jawab** bertumbuh, engan mengenal diri dapat menjadikan setiap pemimpinuntuk memiliki rasa tanggung jawab atas apa yang dia lakukan.

2. *Interpersonal Skill*

Tanyakan kepada peserta kasus berikut:

Pernahkah kamu berada pada kondisi orang-orang **tidak memperhatikan apa pun yang kamu katakan** selama diskusi atau ngobrol? Mereka bahkan mungkin sibuk merapikan baju mereka alih-alih melihat wajah kamu saat berbicara. Atau mungkin mereka **memotong permbicaraanmu** di tengah kalimat untuk memberi tahu kamu sesuatu yang tidak berhubungan. Sementara di sisi lain, kamu mungkin **dipaksa untuk mendengarkan** monolog bertele-tele seseorang dan bertanya-tanya apakah ucapan mereka ada benarnya.

Kasus di atas bisa tidak terjadi dan **interaksi sosial yang produktif** dimungkinkan ketika semua pihak yang terlibat memiliki *interpersonal skill* yang memadai. *Interpersonal skill* ini merupakan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan membangun hubungan dengan orang lain secara efektif.

Tiga hal yang penting terkait *Interpersonal Skill* yakni “ACE”:

- **Active Listening:** Menjadi pendengar yang baik melibatkan lebih dari sekadar tidak berbicara. Pendengar aktif menghindari interupsi dengan segala cara, meringkas dan mengulangi kembali apa yang telah mereka dengar, mengamati bahasa tubuh untuk memberi mereka tingkat pemahaman ekstra, serta mampu memberikan respon yang tepat.
- **Communication:** Memiliki keterampilan komunikasi yang baik berarti memahami kapan harus berbicara dan kapan harus menyimpannya untuk nanti, menyesuaikan diri agar sesuai dengan situasi yang terjadi, serta mampu menyampaikan pendapat dengan tetap meghormati orang lain.
- **Emphaty:** Rasa empati akan timbul sebagai kemampuan untuk menyadarkan diri ketika berhadapan dengan perasaan sesama, kemudian akan bertindak dengan respon yang tepat. Perasaan ini penting dalam membangun hubungan atau menjalin relasi dengan orang lain.

Beberapa faktor dalam diri seseorang yang berperan mengembangkan *interpersonal skill* adalah “**PAMPA**”:

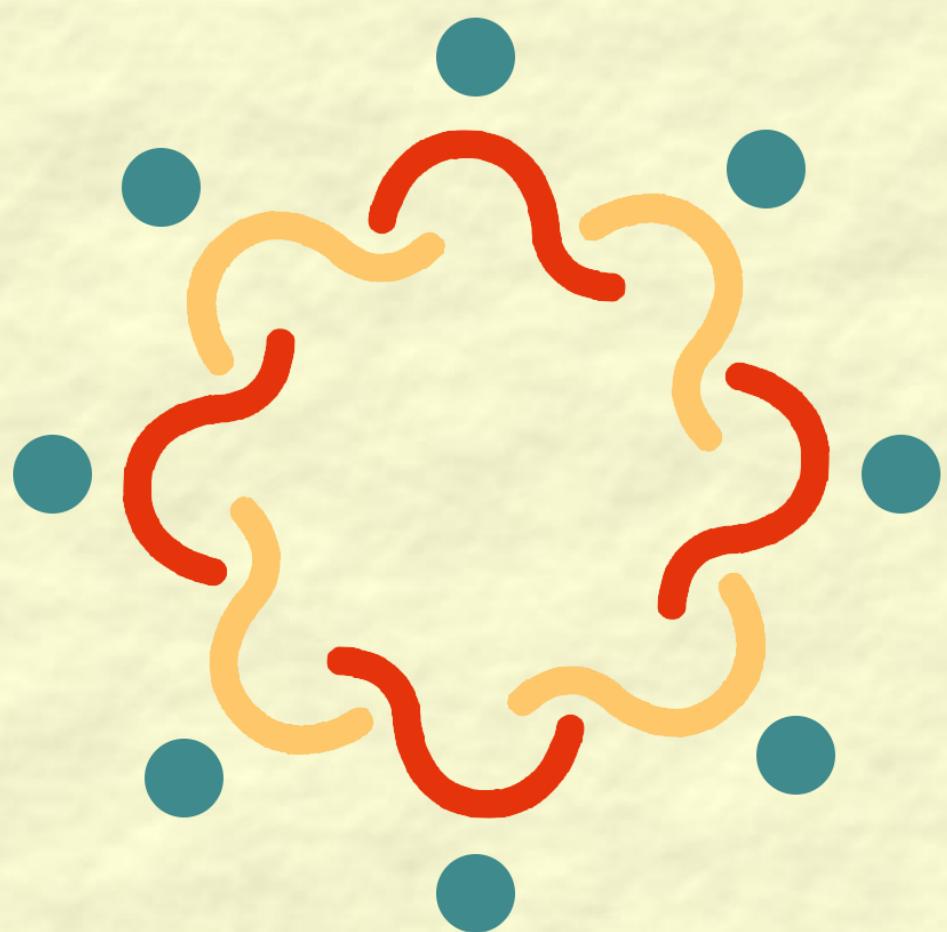
- **Personality** → Melalui integrasi karakteristik/sifat, minat, tingkah laku, kemampuan dan juga potensi yang dimiliki dengan baik, mendukung terciptanya *personality* yang terbaik dari seseorang.
- **Ability** → Dengan meningkatkan kapasitas dan kapabilitas untuk melaksanakan sesuatu yang menjadi tanggung jawab.

- **Motivation** → Memiliki kemauan untuk menampilkan usaha yang optimal guna mencapai tujuan yang telah ditargetkan.
- **Perception** → Mengorganisasikan dan menafsirkan data dan informasi yang diterima dengan sudut pandang yang tepat agar mampu menangkap makna di dalamnya.
- **Attitude-Value** → Bersikap dan berperilaku yang sesuai dengan nilai/etika kebijakan dalam melakukan interaksi atau merespon orang lain.

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan projek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 4

FAST-FLYING TALENT

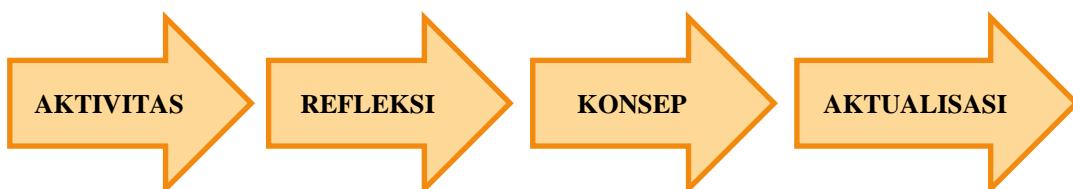
(Kepeloporan dan Visioner)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ **Kerangka Pembelajaran**

Experiental Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ **Alur Belajar**



Aktivitas	: Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.
Refleksi	: Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. : Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
Konsep	: Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
Aktualisasi	: Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangan dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ **Nilai Pembelajaran**

- Nilai Utama : Adaptif
Sub Nilai : Kepeloporan dan Visioner

❖ **Durasi**

Pembuka	3 menit
Aktivitas	15 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	2 menit
Total Waktu	40 menit

❖ **Modul Belajar**

AKTIVITAS

Game: Water Bulldozer

Tujuan: Permainan menumbuhkan semangat **kepeloporan** dan kerja sama tim dalam mencapai **visi** yang ingin dicapai bersama.

Jumlah Peserta: 2 kelompok @20 orang

Peralatan: Terpal, ember, air

• ***Roles:***

1. Si Komando
2. Pembawa Ember Air
3. Penggerak *Bulldozer*

• ***Rules:***

1. Selama permainan, setiap Penggerak *Bulldozer* mengambil tempat mereka di atas terpal dan mengangkat tangan mereka untuk memegang bagian atas karpet.
2. Si Komando memerintahkan gerakan maju yang dilakukan secara bersamaan agar *bulldozer* bergerak.
3. Setiap Penggerak *Bulldozer* bertanggung jawab untuk mempertahankan posisi yang konsisten di atas terpal agar dapat melakukan gerakan cepat tanpa membuat kesalahan. Jika ada Penggerak yang keluar terpal, permainan akan dianggap gagal.

4. Selama bermain, Pembawa Ember Air berada di tengah akan membawa ember berisi air dari titik *start* hingga titik *finish* serta memastikan air tidak tumpah.
5. Permainan akan dilombakan untuk dua kelompok pada pos, dengan pemenangnya adalah kelompok yang mampu mempertahankan volume air terbanyak dan tercepat.



Gambar 1. Contoh *Game Water Bulldozer*

• ***Result:***

Kelompok berhasil membawa ember berisi air dalam kondisi air tetap penuh dengan menaiki *buldozer* tanpa anggota *Penggerak Bulldozer* keluar batas terpal.

REFLEKSI

Setelah aktivitas bermain, tanyakan beberapa pertanyaan refleksi berikut berdasarkan aktivitas bermain yang mengarah pada nilai **Kepeloporan** dan **Visioner**:

1. Apa yang perlu diperhatikan agar bisa bergerak bersama tanpa terjatuh atau terhambat dan kenapa hal tersebut penting?

Petunjuk Jawaban: **Kerja sama** antar semua *roles*, memiliki jiwa **kepeloporan** untuk membangkitkan semangat tanggung jawab, **visioner** dalam mencapai tujuan bersama kedepan.

2. Siapa yang paling berkontribusi terhadap kelancaran permainan yang dilakukan ini?

Petunjuk Jawaban: Setiap orang yang terlibat berkontribusi, baik Si Komando sebagai pemimpin, Penggerak *Buldozer* maupun Pembawa Ember Air, karena ketiganya berperan sebagai **pelopor yang membangkitkan semangat, sikap dan kesukarelawanan dengan dilandasi kesadaran diri atas tanggung jawab dalam mencapai visi bersama**.

3. Lebih penting mempertahankan air tanpa tumpah atau mempertahankan anggota kelompok tidak keluar terpal selama *bulldozer* berjalan?

Petunjuk Jawaban: *Tergantung perspektif jawaban peserta.* (1) Mempertahankan air tanpa tumpah saat *bulldozer* berjalan penting karena menjadi **visi utama kelompok** (2) Mempertahankan anggota tidak keluar terpal penting karena menjadi **pantangan** apabila salah satu anggota keluar maka permainan dianggap gagal.

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Kepeloporan

Kepeloporan mampu **membangkitkan semangat, sikap dan kesukarelawanan** yang dilandasi kesadaran diri atas **tanggung jawab** untuk menciptakan sesuatu dan/atau mengubah gagasan menjadi sebuah karya nyata yang dilaksanakan secara konsisten, gigih dan bermanfaat.

A. Bacakan kepada peserta narasi berikut:

"Generasi kita tak begitu beruntung untuk mengetahui apakah perjuangannya kelak akan mendatangkan hasil (seperti yang dicapai generasi terdahulu) dan apakah keturunan kita akan mengakui kita sebagai nenek moyang mereka. Kita tak akan berhasil menghapuskan kutukan yang terlontar kepada kita, sebagai pengkor dari suatu era politik yang besar, kecuali jika kita berhasil untuk menjadi sesuatu yang lain-pendahulu dari jaman yang lebih besar. Apakah ini yang akan menjadi tempat kita dalam sejarah? Saya tak tahu dan hanya bisa mengatakan: Adalah hak pemuda untuk jujur pada dirinya dan pada cita-citanya."

Tanyakan kepada 1-2 peserta apa yang mereka dapatkan dari narasi tersebut.

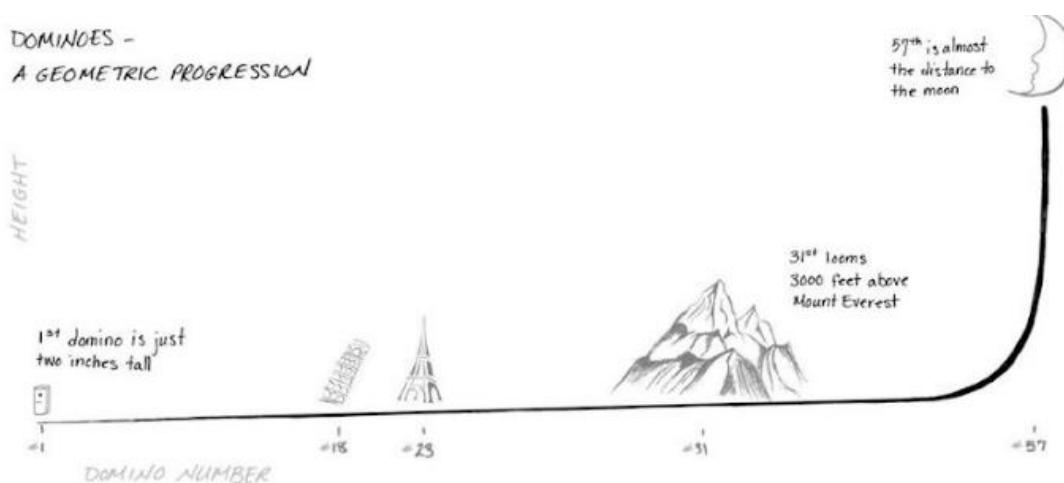
Pemuda memiliki **peran yang besar** untuk melakukan suatu **perubahan** yang baik dan hebat, bahkan berbeda dan lebih baik dari generasi sebelumnya. Tentunya hal tersebut perlu dilakukan bersama-sama dengan semangat **kepeloporan yang konsisten**.

Kualitas seorang pelopori yang terbaik bukan hanya **sekadar memulai tanpa adanya tujuan yang jelas**. Pelopor juga termasuk **teladan** yang dimiliki seorang pribadi yang telah dengan konsisten dilakukan pada dirinya sendiri sebelum disebarluaskan ke lingkungan dan orang lain.

Misalkan dalam suatu diskusi kamu dan kelompokmu menemui suatu masalah yang masih belum menemukan solusi dan ada satu pertanyaan yang bisa memantik suatu solusi yaitu:

Bagaimana jika... ?

Pertanyaan tersebut dapat diberikan dan memantik jawaban-jawaban yang semakin membesar. Jawaban itu akan menjadi solusi-solusi dari masalah yang ada. Dari sini kita tahu bahwa kepeloporan itu tidak susah, hanya dengan bertanya untuk memantik jawaban-jawaban lain ternyata bisa dianggap menjadi pelopor. Kasus ini bisa digambarkan seperti ***Domino Effect***:



Domino dapat menjatuhkan domino lain dengan ukuran 1.5x lebih besar daripada ukurannya. Sehingga dengan ini, susunan domino sebanyak 75 batang sudah dapat menjangkau bulan.

Domino Effect adalah salah manfaat yang akan muncul apabila dilontarkan pertanyaan “Bagaimana jika..?” Hanya satu orang yang mempelopori satu hal, dapat memicu banyak orang melakukan hal yang sama.

2. Visioner

Pemimpin yang visioner memiliki **strategi yang tepat untuk langkah kedepannya**, dapat **membaca potensi** yang ada dan menyinergikannya, serta mampu **memberikan motivasi** mengenai hal-hal yang sebaiknya dilakukan untuk keadaan mendatang.

Menjadi visioner berarti memiliki **visi** yang ingin digapai. Visi ibarat peluru bagi kepemimpinan visioner yang berperan dalam **menentukan masa depan organisasi/kelompok** apabila diimplementasikan secara komprehensif.

Pemimpin visioner berani memegang prinsip “**RT-L-TR**” berikut:

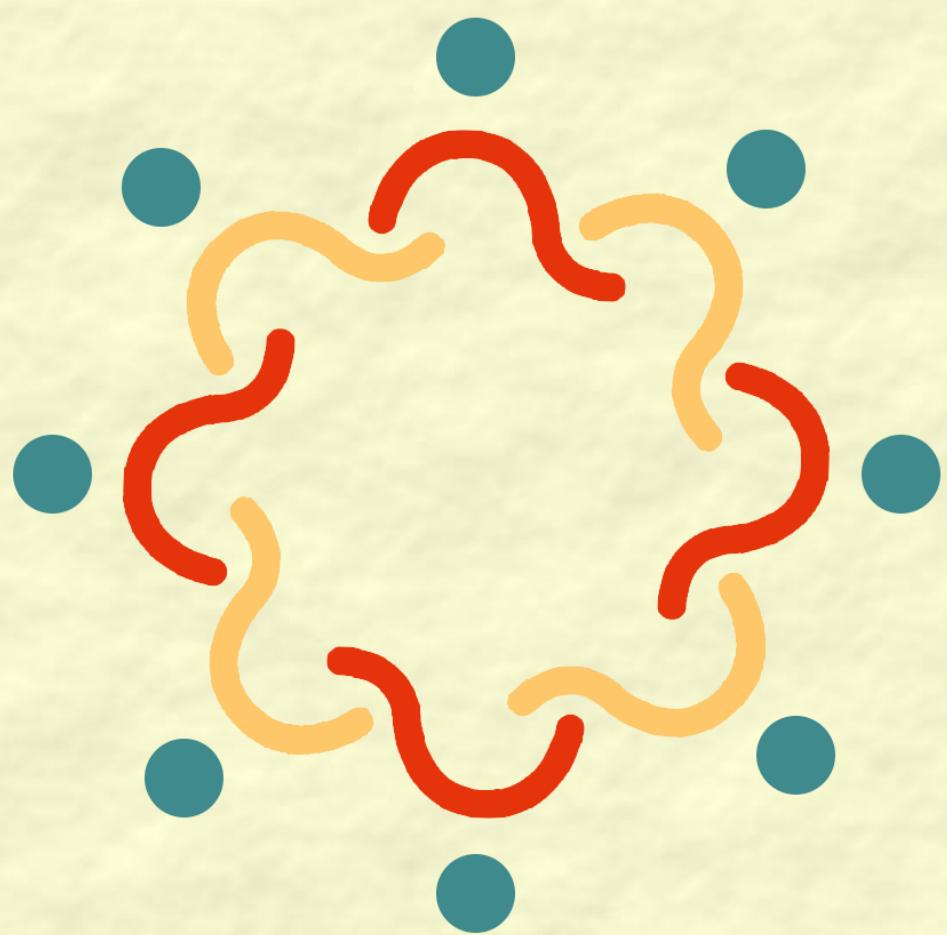
- **Risk-Take** → Perubahan tidak pernah bebas risiko. Jarang sekali solusi suatu permasalahan langsung segera terselesaikan tanpa pengorbanan dan berkomitmen pada visi yang dipegang. Kepemimpinan visioner adalah tentang perubahan dan perubahan berarti berani mengambil risiko.
- **Listening** → Pemimpin visioner tidak hanya pergi mengabaikan semua penentang dan melakukan apa yang menurutnya terbaik. Mungkin pemimpin akan menemukan bahwa ada banyak penentang yang perlu dabaikan, tetapi pemimpin juga harus mendengarkan apa yang dikatakan orang lain. Sehingga orang lain merasa didengar oleh pemimpin mereka.
- **Take-Responsibility** → Seorang pemimpin visioner yang tahu bahwa ide-idenya berbeda dan berisiko signifikan, sangat penting baginya untuk bertanggung jawab atas tindakan dan visi yang ditetapkan.

“A visionary leader can become a great force in changing the world or the industry in which they work, but this leadership and participation aren’t always necessary. Sometimes you need a leader who just keeps people enthused about staying on the same path. But, when you need change, you often need a person with a vision.”

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan projek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 5

Fire Talent

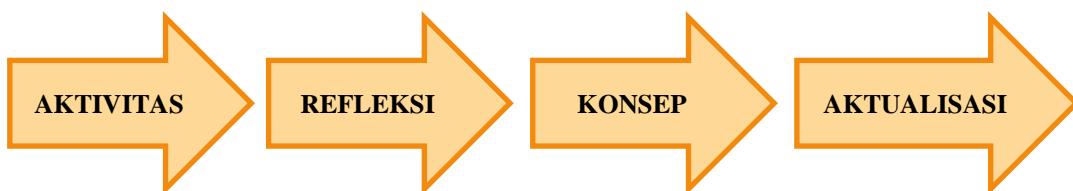
(Resiliensi, Agile, Bekerja dalam Tekanan)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ **Kerangka Pembelajaran**

Experiental Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ **Alur Belajar**



Aktivitas	: Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.
Refleksi	: Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. : Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
Konsep	: Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
Aktualisasi	: Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ **Nilai Pembelajaran**

Nilai Utama	: Menjadi Pemimpin Masa Depan, Menjadi Pribadi Profesional
Sub Nilai	: Resiliensi, Agile, Bekerja dalam Tekanan

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: Membangun Menara *Spaghetti*

Tujuan: Menanamkan sikap Resiliensi, *Agile*, Bekerja dalam Tekanan melalui proses membangun menara spaghetti secara berkelompok dengan beberapa *constraint* dan tantangan tertentu.

Jumlah Peserta: 2 Kelompok @20 Orang

Peralatan: 20 batang *spaghetti*, 50 cm *double tape* dan 1 buah spons.

- ***Roles***

1. Si Paling Mandor
2. Si Kuli Bangunan

- ***Rules***

1. Dalam 1 waktu terdapat dua kelompok yang akan bermain dan saling berlomba membangun menara *spaghetti* oleh Si Kuli Bangungan yang dipimpin 1 orang sebagai Si Paling Mandor.
2. Masing-masing kelompok akan memperoleh 20 batang spaghetti, 50 cm *double tape* dan 1 buah spon.
3. Tidak terdapat penambahan atau penggantian barang membangun menara apabila terjadi kerusakan.

4. Durasi waktu permainan total adalah **10 menit** terhitung sejak peralatan pada poin (2) dibagikan.
5. Setiap kelompok hanya membangun satu buah menara setinggi mungkin dengan 1 buah spon diletakkan di puncak menara.
6. Bentuk menara dibebaskan sesuai kreatifitas dan strategi masing-masing kelompok.
7. Selama permainan berlangsung, setiap kelompok harus sambil menyanyikan **lagu-lagu nasional** hingga waktu selesai.

- ***Result***

Setiap kelompok berhasil membangun menara *spaghetti* tertinggi dengan ketahanan menara tidak roboh menahan beban spons paling lama.

REFLEKSI

Setelah aktivitas bermain, tanyakan beberapa pertanyaan refleksi berikut berdasarkan aktivitas bermain yang mengarah pada nilai **Resiliensi, Agile, dan Bekerja dalam Tekanan:**

1. Apa faktor penyebab menara tersebut tidak bisa dibangun sangat tinggi?

Petunjuk Jawaban: (1) Keterbatasan peralatan/**kondisi yang tidak bisa dikontrol** seperti *spaghetti* yang diberikan tidak kokoh, perekat penyambung terbatas, adanya target beban yang harus diampu oleh menara terlalu berat. (2) **Ide dan keegoisan anggota kelompok yang beragam** dalam membuat desain atau bentuk menara. (3) **Tantangan** membuat menara sambil bernyayi menambah kesulitan dan memecah fokus.

2. Strategi apa kelompok kalian lakukan untuk membangun menara yang tinggi dan kokoh?

Peyunjuk Jawaban: (1) **Adaptif, mengendalikan emosi dan respon dengan baik** pada kondisi dan situasi yang terjadi terutama ketika bahan *spaghetti* patah. (2) **Kerja sama** yang baik antara Si Paling Mandor dan Si Kuli Bangunan terutama apabila terjadi **kegagalan** saat membangun, dan **melihat kegagalan itu sebagai pembelajaran/evaluasi** untuk menentukan langkah selanjutnya. (3) Terus **fokus dan tenang** terhadap pekerjaan meskipun terdapat tantangan yang diberikan.

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Resiliensi

Resiliensi merupakan kapasitas atau kemampuan untuk **beradaptasi secara positif** dalam **mengatasi permasalahan hidup** yang signifikan.

Terdapat 5 aspek yang dapat membantu membentuk resiliensi “**POPER**”

- **Pengendalian impuls**, mampu mengendalikan dorongan, keinginan, dan tekanan yang muncul dari dalam diri sendiri.
- **Optimisme**, yakin dapat menyelesaikan masalah yang terjadi atau melewati kondisi terberat.
- **Problem Solving**, mampu mengidentifikasi penyebab dari permasalahan yang dihadapi dan mampu memecahkan masalah yang dialami secara efektif.
- **Empati**, mampu memahami tanda-tanda emosional dan psikologis orang lain.
- **Regulasi Emosi**, tetap tenang dan fokus dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah.

Note: Tanyakan kepada peserta apakah ada kaitan Resiliensi ini dengan aktivitas “Membangun Menara Spaghetti” yang dilakukan di awal mentoring.

2. Agile

Bacakan kasus singkat berikut kepada peserta:

Pernah dengar atau tau gimana cara TNI bisa mempunyai ketangkasan di lapangan? Ya! Dengan berlatih halang rintang.



Dalam latihan halang rintang, terdapat beberapa rintangan yang harus dilewati oleh TNI agar dianggap lulus dan siap bertempur di lapangan. TNI tidak hanya melewati satu jenis rintangan yang mengharuskan untuk berlari atau menanjak, ada yang mengharuskan kita untuk saling membantu.

Ketangkasan yang dimiliki TNI ini adalah salah satu bentuk sikap **Agile dalam menghadapi kondisi, tantangan, atau permasalahan** yang ada.

Mengapa perlu *agile*? Secara tidak langsung, *agile* membuat kita memiliki **rasa tanggung jawab** yang tinggi. Kita lebih **mampu mengorganisir diri sendiri dan tim** di tempat kerja. Selain itu, kita bisa saling **berbagi pengalaman dan pengetahuan** dengan sesama, termasuk rekan kerja. Kita juga bisa lebih mudah **transparan dan terbuka**, membuat kita nyaman **berkolaborasi dan menjadi lebih inovatif**. Kemampuan **problem solving** yang dimiliki akan meningkat, sehingga kita mampu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat.

Note: Tanyakan kepada 1-2 peserta bentuk *agile* yang pernah dia lakukan selama perkuliahan terutama di organisasi yang mereka ikuti.

3. Bekerja dalam Tekanan

Setiap orang pasti pernah berada dalam posisi di bawah tekanan, baik dalam kehidupan personal maupun profesional. Dalam pekerjaan, tekanan tersebut dapat berupa *deadline* yang ketat, berbagai tuntutan dari atasan, masalah kinerja tim, dan hal lain yang dapat menghalangi untuk dapat melakukan pekerjaan dengan tenang.

Tekanan tersebut dapat **memotivasi untuk meningkatkan performa dan mencapai target yang diinginkan**. Akan tetapi, jika berlebihan tentunya **akan memicu stres dan merusak keseimbanganmu dalam bekerja**.

4B berikut dapat dilakukan agar mampu belajar bekerja dalam tekanan:

- ***Be Calm*** → Sikap tenang dalam berbagai keadaan menunjukkan bahwa seseorang mampu menyelesaikan tugas secara profesional, bahkan dalam keadaan sulit.
- ***Be Focus*** → Fokus pada tugas yang dilakukan, bukan hasilnya. Fokus juga pada hal yang dapat dikendalikan dengan memusatkan perhatian pada hal yang berada dalam kendali misalnya usaha dan respon, berusaha menjauh dari ekspektasi akan hasil yang diperoleh (di luar kendali).
- ***Be Fun*** → Jadikan tekanan sebagai sebuah tantangan yang menyenangkan. Ubah *mindset* tekanan menjadi tantangan yang *fun* dilakukan untuk memusatkan perhatian dan energi dalam mengerjakan tugas secara optimal.

- **Be Mindfulness** → Sadari dengan penuh situasi/kondisi saat ini yang terjadi baik dari dalam diri maupun luar dengan melibatkan hati, pikiran, dan fisik secara utuh.

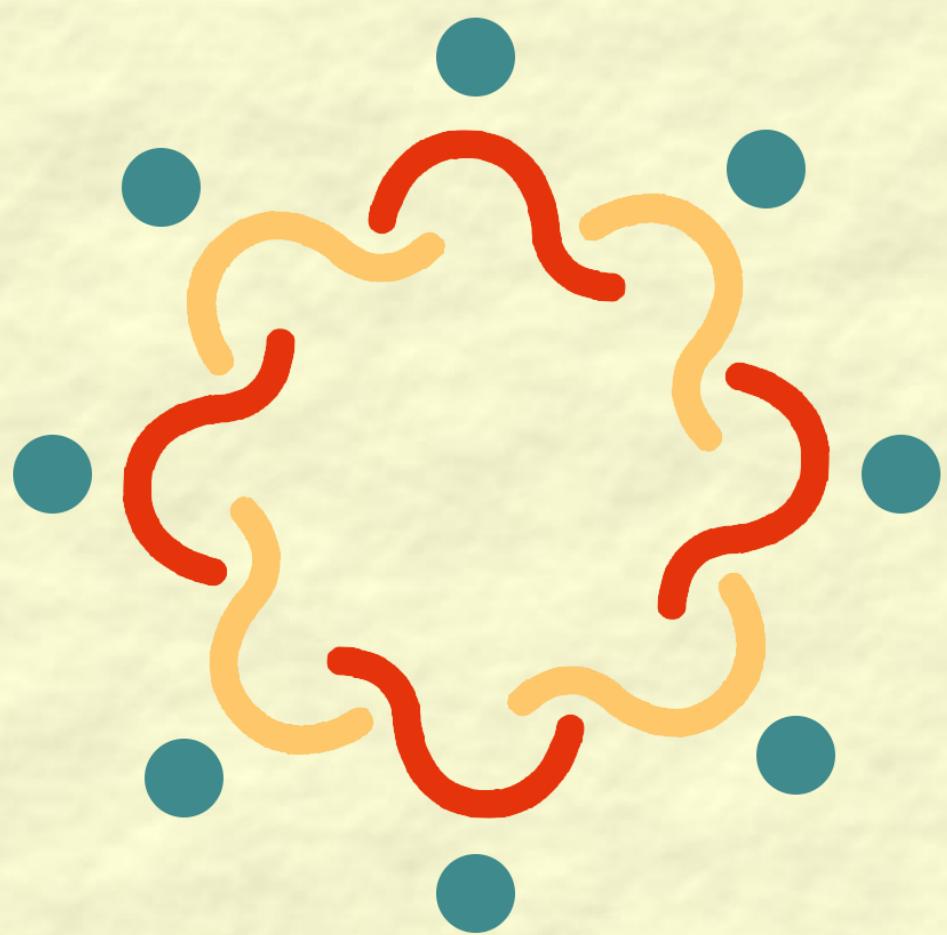
Ajak peserta melakukan meditasi mindfulness → Duduk dengan posisi senyaman mungkin dan *relax*, tutup mata, lakukan tarikan nafas, ajak peserta fokus dan tenang, kemudian pimpin meditasi singkat seperti video berikut (**2-3 menit saja**): <https://youtu.be/wIiUxN5sE7Y> (boleh menggunakan referensi lain).

Terapkan teknik meditasi *Mindfulness* ini yang dapat meningkatkan fleksibilitas, kreatifitas, kemampuan beradaptasi, dan ketenangan diri.

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan projek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 6

SCOUTING TALENT

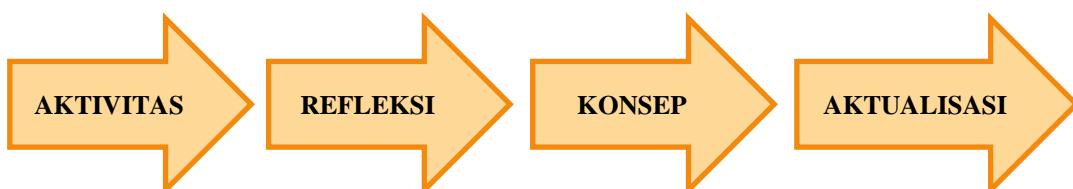
(Loyal dan Tanggung Jawab)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ Kerangka Pembelajaran

Experiental Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ Alur Belajar



Aktivitas : Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.

Refleksi : Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu.
Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.

Konsep : Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.

Aktualisasi : Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ Nilai Pembelajaran

Nilai Utama : Integritas

Sub Nilai : Loyal dan Tanggung Jawab

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: Menara Kartu

Tujuan: Berfokus pada **tanggung jawab** terhadap apa yang ditugaskan serta **loyal** dalam **mencapai tujuan tim**.

Jumlah peserta: 2 Kelompok @20 orang

Peralatan: Kartu remi 3 kotak dan karton tebal A3 sebanyak 5 lembar

- ***Roles***

1. Bandung Bondowoso: 10 orang → Membangun menara kartu
2. Si Barikade: 5 orang → Melindungi menara dari Dewa Kipas tim lawan
3. Dewa Kipas: 5 orang → Merobohkan menara tim lawan dengan mengipaskan karton

- ***Rules***

1. Anggota kelompok dibagi menjadi 3 peran sesuai *roles*.
2. Setelah peralatan dibagikan, Bandung Bondowoso memulai untuk membangun menara kartu setinggi mungkin.
3. Kartu remi tidak boleh ditekuk atau disambung menggunakan lem/perekat.
4. Si Barikade berusaha melindungi menara dari serangan kipas lawan dengan tangan dibelakang dan Dewa Kipas berusaha menyerang menara lawan menggunakan karton.

5. Si Barikade hanya boleh bergerak sesuai garis daerah yang ditentukan, sementara Dewa Kipas tidak boleh melebihi wilayah lawan saat menyerang.
6. Strategi melindungi dan menyerang dibebaskan kelompok masing-masing dengan syarat tidak menggunakan kekerasan.

- ***Result***

Terbangun menara dari kartu setinggi mungkin yang mampu bertahan dari awal sampai akhir permainan dari serangan kipas lawan.

REFLEKSI

1. Hal apa yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan membangun menara kartu?

Petunjuk jawaban: (1) Dari sisi Bandung Bondowoso: **Fokus dalam strategi** penyusunan kartu dan **tidak terpengaruh dari gangguan tim lain**. (2) Dari sisi Si Barikade: **Tanggung jawab dan loyal** untuk melindungi tim dan menara kartunya, **tidak ikut rusuh** dengan tim lain sehingga menjadi kendala pada tim sendiri. (3) Dari sisi Dewa Kipas: **Fokus dalam strategi** mencari celah untuk bisa merobohkan menara lawan.

2. Kendala apa yang membuat terbangunnya menara kartu cukup lama?

Petunjuk jawaban: (1) Anggota tim **tidak memiliki rasa tanggung jawab** atas tugas/roles yang dimiliki.

3. Ketika menjadi Si Barikade dan Dewa Kipas apakah kalian melakukannya dengan senang hati atau sebaliknya?

Petunjuk jawaban: (1) **Senang karena setia dan loyal pada tim** untuk melindungi menara tim dan berusaha mengalahkan tim lawan demi kemenangan tim.

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Loyalitas

Ajak peserta berdiskusi tentang mengapa **Starbucks** memiliki pelanggan yang loyal walaupun harganya mahal. Kaitkan dengan kehidupan berorganisasinya!



Gambar 1. Starbucks

Pantik peserta dengan pilihan jawaban berikut:

Mengapa Starbucks memiliki pelanggan yang loyal walaupun harganya mahal?

- a) Karena tempatnya estetik dan bisa digunakan untuk memanjakan mata dan juga menunjukkan status sosial.
- b) Kualitas produknya yang dijaga dengan standar yang tinggi sehingga muncul ketertarikan dari konsumen secara alami
- c) Tidak ada pilihan lain selain Starbucks yang digunakan untuk tempat minum kopi
- d) Tempat menghabiskan uang yang kebanyakan

Starbucks memiliki pelanggan yang **loyal** karena dia **menjaga kualitasnya baik dari segu menu, pelayanan, maupun tempat, sehingga pelanggannya puas dengan kualitas itu**. Jadi loyalitas yang terjadi dari diri pelanggan untuk senantiasa mengkonsumsi produk starbucks bukan karena paksaan starbucks namun karena kualitasnya ya.

Loyalitas dapat diartikan **tekad dan kesanggupan menaati, melaksanakan, dan mengamalkan sesuatu dengan disertai penuh kesadaran dan tanggung jawab**. Tekad dan kesanggupan tersebut harus **dibuktikan dalam sikap dan tingkah laku sehari-hari serta dalam pelaksanaan tugas**.

Loyalitas yang baik mencerminkan **kualitas seorang pemimpin yang baik**. Mereka ingin membantu orang lain melihat dan mencapai keberhasilan mereka. Mereka memiliki empati, kebaikan, kasih sayang, pengabdian, kesetiaan dan keselarasan dengan orang-orang yang mereka sayangi. **Semua melakukannya tanpa menginginkan imbalan apa pun atas tindakan mereka.**

2. Tanggung Jawab

“Live is Responsibility”

Dalam kehidupan, **Tuhan memberikan manusia kesempatan, kemampuan, dan banyak hal yang patut untuk dipertanggungjawabkan**. Kebahagiaan atau kesedihan, kelebihan atau kekurangan, keberhasilan atau kegagal, merupakan pilihan yang ditentukan diri sendiri melalui pertanggungjawaban atas usaha yang dilakukan.

“In life it’s not just about achievement, but it’s also about fulfillment.”

Pada akhirnya bukan kemenangan dan kemudahan akan banyak hal yang perlu dicari, tetapi bagaimana kita bertanggung jawab atas semua yang telah Tuhan berikan dengan **memaksimalkan dan memanfaatkan yang sudah diberikan untuk kebermanfaatan**. **Menjadi pemimpin yang baik dan bertanggung jawab** adalah salah satu bentuk pertanggungjawaban atas kemampuan dan nikmat yang Tuhan berikan.

Tanyakan kepada peserta tanggung jawab apa yang sudah pernah mereka pegang dan memberikan kebermanfaatan untuk sekitarnya.

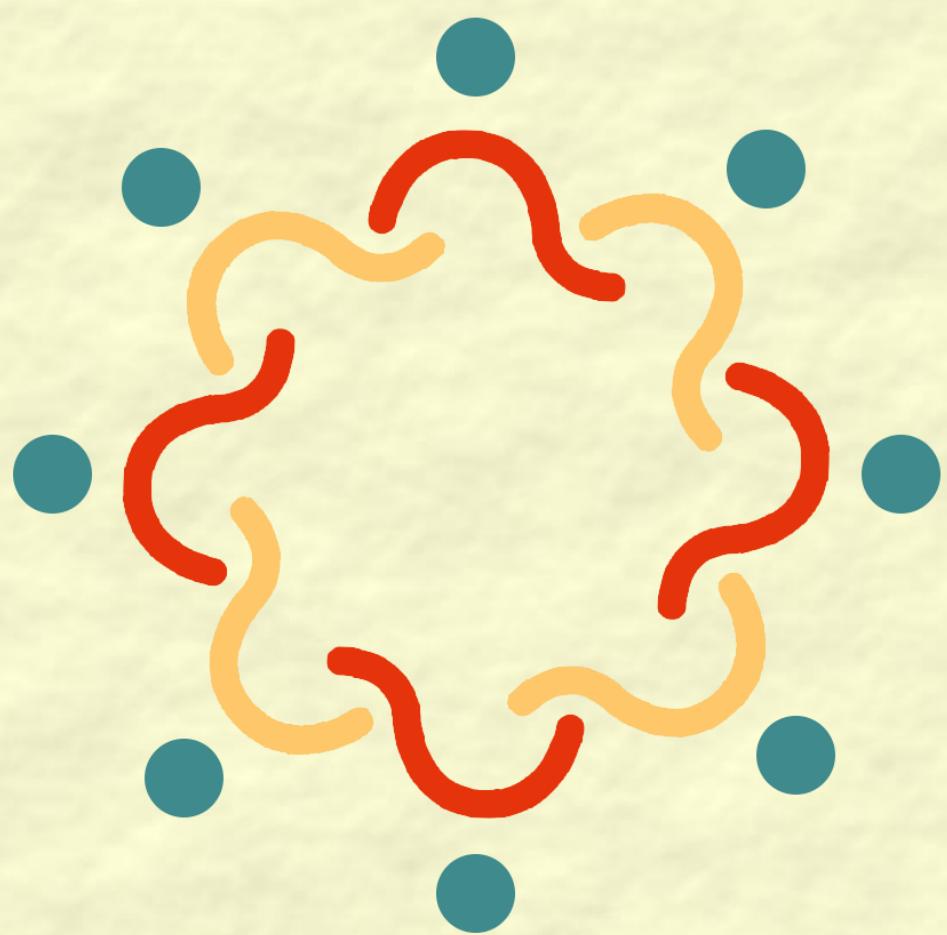
Pemimpinan yang bertanggung jawab **dimulai dengan bertanggung jawab pada diri sendiri**, untuk memimpin dengan ciri khas, memegang teguh etika dan moral. Seorang pemimpin yang bertanggung jawab setidaknya bisa melakukan hal-hal berikut:

- Tetap teguh dan mampu berpikir taktis untuk menyelesaikan masalah
- Menerima segala resiko yang timbul dari keputusan yang diambil.
- Berjiwa besar, menerima kritik dan selalu mengambil tanggung jawab atas semua keputusan yang ia ambil
- Tidak pernah mencari kambing hitam atau menyalahkan orang di sekitarnya

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan proyek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 7

TINKER TALENT

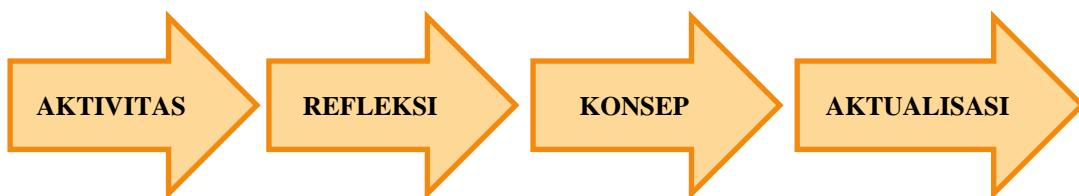
(Critical Thinking, Creative Thinking, Growth Mindset)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ Kerangka Pembelajaran

Experiental Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ Alur Belajar



- | | | |
|-------------|---|---|
| Aktivitas | : | Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik. |
| Refleksi | : | Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu.
Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda. |
| Konsep | : | Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi. |
| Aktualisasi | : | Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru. |

❖ Nilai Pembelajaran

Nilai Utama : Adaptif

Sub Nilai : *Critical Thinking, Creative Thinking, Growth Mindset*

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: Six Thinking Hats

Tujuan: Melatih dan meningkatkan *Critical Thinking, Creative Thinking, Growth Mindset* peserta melalui diskusi suatu masalah dan solusinya dengan metode *Six Thinking Hats*.

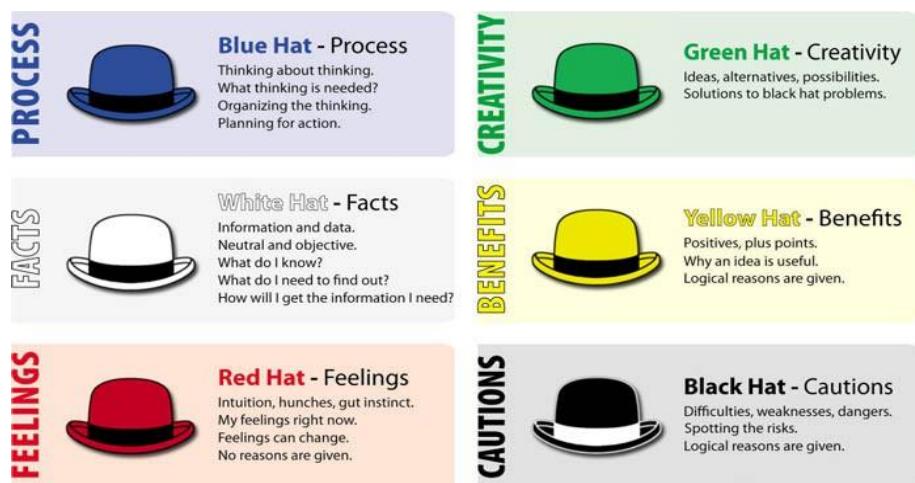
Jumlah Peserta: 20 orang dibagi menjadi 6 kelompok kecil

Peralatan: Konteks permasalahan

• ***Roles***

1. Topi Biru → Berfokus pada **PROSES** dan berperan sebagai **PEMIMPIN** jalannya diskusi. Kelompok Topi Biru bertanggung jawab atas keberjalanannya dan keberhasilan diskusi, serta pengambilan kesimpulan dan solusi berdasarkan pertimbangan topi-topi lainnya.
2. Topi Putih → Berfokus pada **FAKTA** dan berperan sebagai **INFORMAN**. Kelompok Topi Putih bertanggung jawab atas informasi dan data lapangan, serta memperjelas permasalahan dan tujuan diskusi. Kelompok Topi Putih harus mengemukakan informasi senetral mungkin tanpa condong ke salah satu ide.
3. Topi Hitam → Berfokus pada **ANCAMAN** dan berperan sebagai **PENJAGA**. Kelompok Topi Hitam bertanggung jawab atas pertimbangan kesulitan, bahaya, dan risiko atas ide yang ada. Kelompok Topi Hitam harus kritis terhadap hal negatif yang mungkin terjadi dan diperlukan penjelasan yang logis atas setiap pendapat yang dikemukakan.

4. Topi Merah → Berfokus pada **PERASAAN** dan berperan sebagai **INTUITOR**. Kelompok Topi Merah bertanggung jawab atas intuisi, perasaan, insting, dan emosi yang mungkin sesaat. Bebas mengemukaan semua perasaan tanpa perlu penjelasan yang logis.
5. Topi Hijau → Berfokus pada **KREATIVITAS** dan berperan sebagai **INISIATOR** ide dan alternatif solusi atas pertimbangan topi-topi lainnya. Kelompok Topi Hijau juga memberikan solusi atas permasalahan yang diberikan Topi Hitam.
6. Topi Kuning → Berfokus pada **MANFAAT** dan berperan sebagai **ADVISOR**. Kelompok Topi Kuning bertanggung jawab mem-breakdown ide yang ada dengan menjelaskan manfaat, poin plus, dan peluang keberhasilan ide yang ada. Kelompok Topi Kuning harus kritis terhadap hal positif yang mungkin terjadi dan diperlukan penjelasan yang logis atas setiap pendapat yang dikemukakan.



Gambar 1. *Roles Six Thinking Hats*

- **Rules**

1. Pada pos ini, masing-masing kelompok akan diminta untuk memberikan solusi atas sebuah permasalahan yang diberikan.
2. Bagi peserta menjadi 6 kelompok kecil untuk kemudian berdiskusi menggunakan metode *Six Thinking Hats* di mana masing-masing kelompok kecil akan mendapat 1 peran topi.
3. Pembagian kelompok dan peran topi yang akan dimainkan oleh masing-masing kelompok kecil diserahkan kepada mentor penjaga pos.
4. Topik permasalahan akan diberikan oleh mentor, kemudian beri waktu 3 menit peserta untuk mencerna permasalahan, dan dilanjutkan diskusi sesuai perannya tanpa harus urut sesuai warna topi.

5. Permasalahan yang akan didiskusikan dibebaskan mentor, namun harus terkait **permasalahan organisasi kemahasiswaan.**

- ***Result***

Pokok permasalahan teridentifikasi dan ditemukan solusi terbaik berdasarkan pandangan dan pendapat masing-masing peserta sesuai perannya.

REFLEKSI

1. Topi apa yang paling berperan dalam perumusan solusi dari permasalahan yang ada?
Petunjuk Jawaban: Semua topi memiliki **peran masing-masing** yang tentunya saling **membantu** satu sama lain berdasarkan kemampuan **Critical Thinking** dan **Creative Thinking** yang dimiliki untuk membentuk **solusi** yang mencakup seluruh sudut pandang atas suatu permasalahan yang dihadapi.
2. Apakah mungkin hanya menggunakan satu topi dalam proses perumusan solusi?
Petunjuk Jawaban: **Mungkin** saja dilakukan, tetapi solusi yang diperoleh **kurang representatif** dan bisa jadi **bukan solusi terbaik** karena terdapat sudut pandang yang tidak dipertimbangkan dalam prosesnya.
3. Bagaimana sikap kita sebaiknya pada pendapat kelompok topi warna lain dan apa dampaknya?
Petunjuk Jawaban: **Saling menghargai** apabila terjadi perbedaan pendapat, karena sejatinya itu merupakan **proses menuju solusi yang lebih baik**. Selain itu dengan adanya perbedaan sudut pandang terhadap suatu hal dapat membantu kemampuan berpikir terus **bertumbuh (growth mindset)**, **kritis**, dan **kreatif**.

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Critical Thinking

Orang yang berpikir kritis selalu **mencari fakta yang benar** sebelum memberikan pendapat. *Critical thinking* membantu untuk **berpikir secara jernih dan rasional** tentang apa yang harus dilakukan dalam menghadapi sesuatu atau apa yang harus dipercaya.

Terdapat 3 elemen *critical thinking*:

- **Logical reasoning:** Berpikir dengan menggunakan data dan fakta untuk menarik kesimpulan yang logis.
- **Clear thinking and communication:** Memperhatikan penyampaian pemikiran yang kritis karena penggunaan kalimat dan intonasi yang kurang tepat dan istilah yang sulit dipahami bisa menyebabkan misinformasi dan ambiguitas.
- **Credibility:** Dalam mengambil kesimpulan perlu mempertimbangkan kredibilitas pendapat dari orang lain apakah akurat, bisa digunakan, dan dipertanggungjawabkan.

Berilah pertanyaan-pertanyaan sederhana berikut kepada peserta untuk membantu memulai berpikir kritis (**Peserta tidak perlu menjawab pertanyaannya**)

- **Siapa** yang mengatakannya? Seseorang yang kamu kenal? Seseorang dalam posisi otoritas atau kekuasaan? Apakah penting siapa yang mengatakan ini padamu?
- **Apa** kata mereka? Apakah mereka memberikan fakta atau pendapat? Apakah mereka memberikan semua fakta? Apakah mereka meninggalkan sesuatu hal penting?
- **Dimana** mereka mengatakannya? Apakah itu di depan umum atau secara pribadi? Apakah orang lain memiliki kesempatan untuk menanggapi pendapat atau solusi alternatif yang disediakan?
- **Kapan** mereka mengatakannya? Apakah itu sebelum, selama atau setelah peristiwa penting? Apakah waktu itu penting?

- **Mengapa** mereka mengatakannya? Apakah mereka menjelaskan alasan di balik pendapat mereka? Apakah mereka mencoba membuat seseorang terlihat baik atau buruk?
- **Bagaimana** mereka mengatakannya? Apakah mereka bahagia atau sedih, marah atau acuh? Apakah mereka menulisnya atau mengatakannya? Bisakah kamu mengerti apa yang dikatakan?

Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut untuk diri sendiri dapat melatih untuk berpikir kritis dalam menghadapi sesuatu, seperti menyelesaikan suatu permasalahan.

2. *Creative Thinking*

Creative thinking merupakan cara untuk **melihat masalah atau situasi dari sudut pandang baru** yang menunjukkan solusi *out of the box*. *Creative thinking* penting agar kita siap menghadapi situasi apapun, tidak *stuck* pada satu ide dan bisa mencari jalan keluar dengan sekreatif mungkin. Kemampuan ini dapat mendorong seseorang memunculkan ide-ide atau pemikiran baru tentang suatu permasalahan.

Ajak peserta berlatih *creative thinking* dengan bermain “**Bimsalabim jadi apa prok prok prok**” 1 putaran saja → Mentor memberikan 1 benda random, kemudian peserta menyebutkan atau mempraktikkan fungsi lain yang bisa dilakukan dengan benda itu sekreatif mungkin secara bergilir.

3. *Growth Mindset*

Seseorang dengan *growth mindset* biasanya cenderung ingin **memiliki proses belajar yang bermakna dan berpengaruh** dalam hidupnya, tidak hanya ingin terlihat pintar atau terlihat menguasai suatu permasalahan saja. Pemilik *growth mindset* sangat **menghargai setiap proses** dan memandang **kegagalan bukan akhir dari segalanya**, tetapi sebagai pijakan awal untuk melangkah menuju tahap selanjutnya.

“I’m not good at anything. I always strike out. Everyone else does better than I do.”

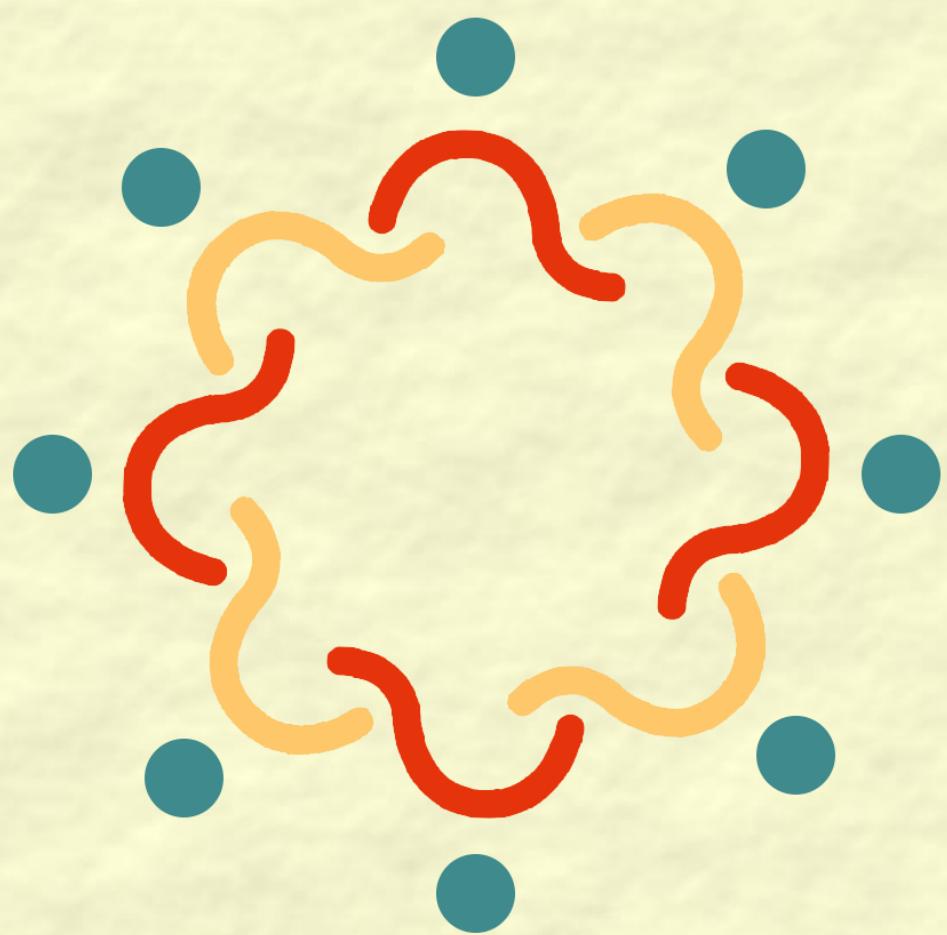
Kalimat di atas merupakan *statement* dari seseorang yang mempunyai pola pikir *fixed mindset*, berbanding terbalik dengan *growth mindset*.

Sesorang dengan *growth mindset* akan yakin bahwa **kapasitas dan kemampuan untuk belajar dapat ditingkatkan dan dikembangkan** secara bermakna. Pola pikir ini terbuka untuk upaya/usaha bahkan jika itu membutuhkan waktu.

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan projek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 8

DUST TALENT

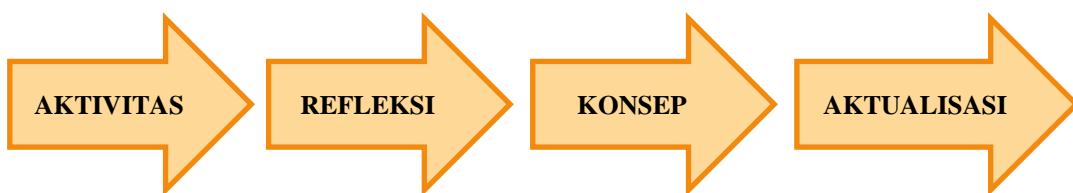
(Profesionalisme dan Etika Keprofesian)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ **Kerangka Pembelajaran**

Experiential Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ **Alur Belajar**



Aktivitas	:	Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.
Refleksi	:	Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
Konsep	:	Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
Aktualisasi	:	Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ **Nilai Pembelajaran**

- Nilai Utama : Menjadi Pemimpin yang Profesional
Subnilai : Profesionalisme dan Etika Keprofesian

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: Fishing Fishbone

Tujuan: Menganalisis permasalahan profesionalisme di organisasi kemahasiswaan dengan menggambarkan secara grafik hubungan antara akibat dan semua faktor yang menyebabkan akibat (*effect*) ini.

Jumlah Peserta: 20 orang

Peralatan: Kertas bergambar tulang ikan & Pancing mainan

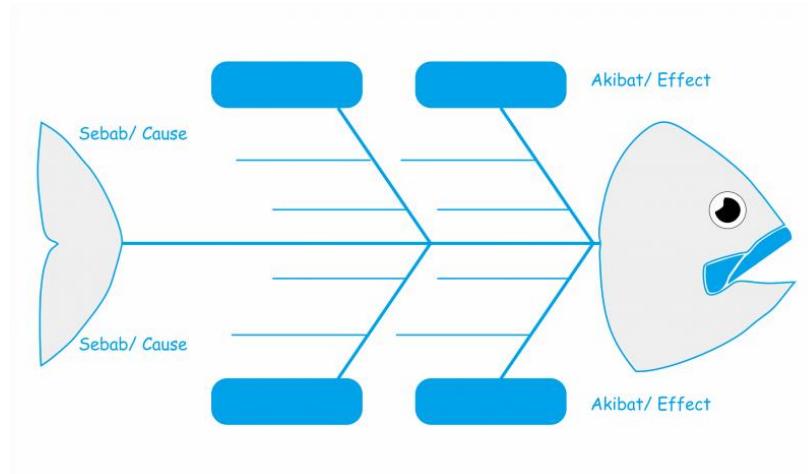
- ***Roles***

Semua peserta berperan sebagai Si Nelayan yang ikut bermain dan berdiskusi

- ***Rules***

1. Aktivitas ini adalah diskusi suatu permasalahan dengan menggunakan metode *Fishbone Diagrams Analysis*.
2. Kepala ikan merupakan akibat atau permasalahan yang akan di bahas yaitu **“Kurangnya Profesionalisme di Organisasi Kemahasiswaan.”** Sedangkan tulang-tulang ikannya adalah penyebab-penyebab permasalahan tersebut terjadi.
3. Si Nelayan melakukan diskusi dan mengisi semua tulang ikan dengan penyebab-penyebab masalah dari penyebab utama (Tulang utama) hingga sub penyebab yang lebih detail (Tulang kecil-kecil).
4. Namun, sebelum menuliskan hasil diskusinya ke kertas fishbone, Si Nelayan harus berhasil memancing ikan mainan terlebih dahulu.

5. Setelah berhasil Si Nelayan boleh menuliskannya. Proses memancing dan menulis dilakukan secara bergantian hingga waktu permainan habis.
6. Proses diskusi dilakukan secara beriringan dengan proses memancing hingga waktu aktivitas berakhir.



Gambar 1. Contoh *Fishbone Diagrams*

- ***Result***

Hasil diskusi berupa penyebab-penyebab terjadinya permasalahan yang ada

REFLEKSI

1. Apakah hal yang dilakukan agar semua orang dalam organisasi bisa menjadi profesional?

Petunjuk Jawaban: (1) **Paham dan komitmen akan tanggung jawab** pekerjaan (2) Terus belajar membenahi **attitude, behavior, dan action** lebih baik (3) Adanya **etik keprofesian** yang jelas di organisasi.

2. Seberapa penting profesionalisme diperlukan dalam suatu organisasi kemahasiswaan?

Petunjuk Jawaban: (1) Mencegah terabaikan atau terbengkalai suatu pekerjaan karena kurang adanya kepedulian terhadap pekerjaan tersebut. (2) Mencegah kecemburuan sosial dalam suatu bidang pekerjaan karena setiap orang mempunyai tanggung jawab masing-masing.

3. Bagaimana tingkat profesionalisme di organisasi kalian?

Petunjuk Jawaban: Sesuai dengan kondisi ormawa masing-masing peserta

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Profesionalme

Profesionalisme membutuhkan dua aspek yaitu **hard skill** dan **soft skill**.

Profesional merupakan **usaha** untuk menjalankan salah satu profesi berdasarkan **keahlian dan keterampilan yang dimiliki seseorang (hard skill)** yang berdasarkan keahlian tersebut seseorang mendapatkan suatu keuntungan berdasarkan standar profesiya.

Sementara **soft skill** yang dimaksud di atas sesuai perkataan Dale Atkins:

“Profesionalisme is about attitude, behavior, and action.”

Attitude akan mengendalikan *behavior*, *behavior* akan mengendalikan *action*, dan *action* akan memperkuat/meneguhkan *attitude*. **Soft skill** ini menjadi dasar utama profesionalisme.

Ceritakan kisah **Sherlock Holmes** berikut kepada peserta:

Sherlock Holmes adalah seorang yang **sangat profesional dengan pekerjaannya**. Kemampuan **hard skill nya sangat luar biasa** di atas rata-rata. Namun karakter Sherlock juga digambarkan mempunyai **soft skill yang sangat buruk**, hampir semua orang tidak menyukai sikap atau perilakunya. Orang lebih suka memberikannya pekerjaan dari pada bekerja bersama dia. Di sisi lain ada peran penting **John Watson** yang membuat serial ini lebih menarik. Karena John Watson adalah **representasi dari profesionalisme soft skill**.”

Menjadi profesional **bukan berarti hanya ahli dalam pekerjaan atau hard skill**.

Profesionalisme juga bisa diartikan **kemampuan untuk menyeimbangkan antara pekerjaan dengan kehidupan personal**. Profesionalisme pekerjaan dan kehidupan personal **tidak seharusnya dipisahkan** tetapi saling terkait. Seseorang tidak bisa mempunyai *career* yang menyenangkan tanpa mempunyai kehidupan personal yang menyenangkan, begitu pula sebaliknya.

Dalam suatu organisasi, **profesionalisme sangat dibutuhkan** agar tidak timbul keresahan dalam organisasi yang mengakibatkan **pekerjaan yang diharapkan selesai menjadi terabaikan atau terbengkalai** karena kurang adanya kepedulian terhadap pekerjaan tersebut.

Tanpa adanya profesionalisme akan muncul **kecemburuan sosial** dalam suatu bidang pekerjaan. Profesionalisme sendiri membutuhkan sebuah tanggung jawab kepada setiap orang untuk bertanggung jawab atas tugas atau pekerjaan yang telah diserahkan kepadanya dan harus menyelesaikan tepat pada waktu yang telah ditentukan.

2. Etika Keprofesian

Tanyakan kepada peserta pertanyaan-pertanyaan berikut, (1) Arahkan peserta mengangkat tangan dengan 5 jari terbuka jika PERNAH (2) Arahkan peserta mengangkat tangan dengan jari mengepal jika TIDAK LENGKAP & CCERMAT (3) Arahkan peserta mengangkat tangan dengan 1 jari telunjuk jika TIDAK PERNAH.

- Pernahkah kamu membaca Pancasila secara lengkap dan cermat?
- Pernahkah kamu membaca UUD 1945 secara lengkap dan cermat?
- Pernahkah kamu membaca Statuta ITB secara lengkap dan cermat?
- Pernahkah kamu membaca Naskah Peraturan Akademik ITB secara lengkap dan cermat?
- Pernahkah kamu membaca AD/ART lembagamu secara lengkap dan cermat?

Perlu diketahui bahwa dokumen tersebut merupakan **peraturan yang menjadi dasar kita dalam beraktivitas selama masih menjadi bagian didalamnya**. Panduan yang tertera dalam dokumen tersebut menjadi nafas perilaku dan perlakuan kita sehari-hari. Dokumen ini dapat **dianalogikan sebagai kode etik dalam berperilaku atau berkegiatan** selama kita masih menjadi bagian dari yang dilingkupinya.

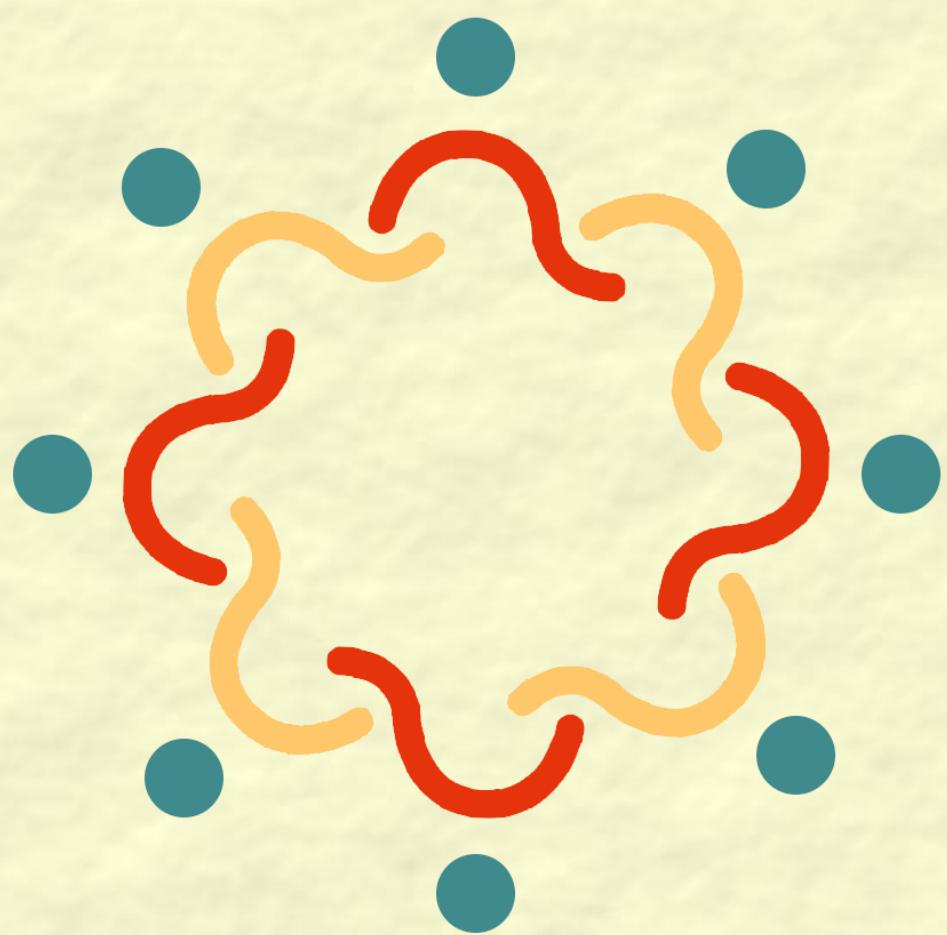
Setelah pertanyaan dan penjelasan di atas, tanyakan kepada peserta apa etika keprofesian dan pentingnya menurut mereka.

Etika keprofesian penting untuk **dipatuhi sebagai panduan atau tata cara formal yang memberikan keteraturan dalam menjalankan sebuah kegiatan atau dalam beraktivitas**. Setiap organisasi pasti punya etika keprofesian. Etika ini haruslah **disetujui dan diyakini** sebagai bentuk perilaku terbaik yang harus diaplikasikan selama keberjalanan mekanisme kerja di organisasi tersebut.

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan proyek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 9

WINTER TALENT

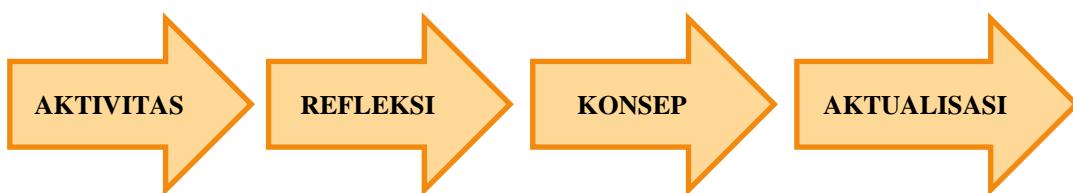
(Kerja Sama, Kolaborasi dan Sinergi)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ **Kerangka Pembelajaran**

Experiental Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ **Alur Belajar**



Aktivitas	:	Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.
Refleksi	:	Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
Konsep	:	Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
Aktualisasi	:	Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangannya dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ **Nilai Pembelajaran**

Nilai Utama : Rendah Hati

Subnilai : Kerja Sama, Kolaborasi, dan Sinergi

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: Human Knot

Tujuan: Membangun kerja sama, kolaborasi dan sinergi tim yang lebih solid dengan cara menguraikan kaitan tanpa melepaskan tangan yang sedang digandeng.

Jumlah Peserta: 20 orang

Peralatan: -

• ***Roles***

Semua peserta berperan sebagai Si Paling Digandeng

• ***Rules***

1. Bagi kelompok besar menjadi 2 kelompok putra dan 2 kelompok putri
2. Bentuk lingkaran tiap kelompok dan usahakan tangan bisa menggandeng peserta yang di sebrangnya.
3. Si Paling Digandeng menggandeng tangan 2 orang lain yang tidak bersebelahan dengannya.



Gambar 1. Kaitan Tangan Peserta

4. Setiap kelompok berusaha untuk menguraikan kaitan tangan tanpa melepaskan tangan yang sedang digandeng, dan apabila berhasil akan membentuk lingkaran.



Gambar 2. Kelompok Berhasil Membentuk Lingkaran

- ***Result***

Kelompok berhasil membentuk lingkaran dengan menguraikan kaitan tangan tanpa melepaskan tangan yang sedang digandeng.

REFLEKSI

1. Apa kesulitan yang kalian temui selama permainan *Human Knot*?

Petunjuk Jawaban: (1) *Problem solving* yang tepat dan cepat untuk menguraikan kaitan tangan (2) Banyak pendapat solusi cara menyelesaikan permainan yang harus dicoba tetapi belum tentu berhasil.

2. Hal apa yang dibutuhkan untuk berhasil menyelesaikan permainan *Human Knot*?

Petunjuk Jawaban: Kerja sama yang baik, kolaborasi & Sinergi, *Problem Solving*

3. Bagaimana solusi yang kalian lakukan ketika terjadi banyak pendapat cara menguraikan kaitan tangan?

Petunjuk Jawaban: Disesuaikan jawaban peserta.

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

1. Kerja Sama

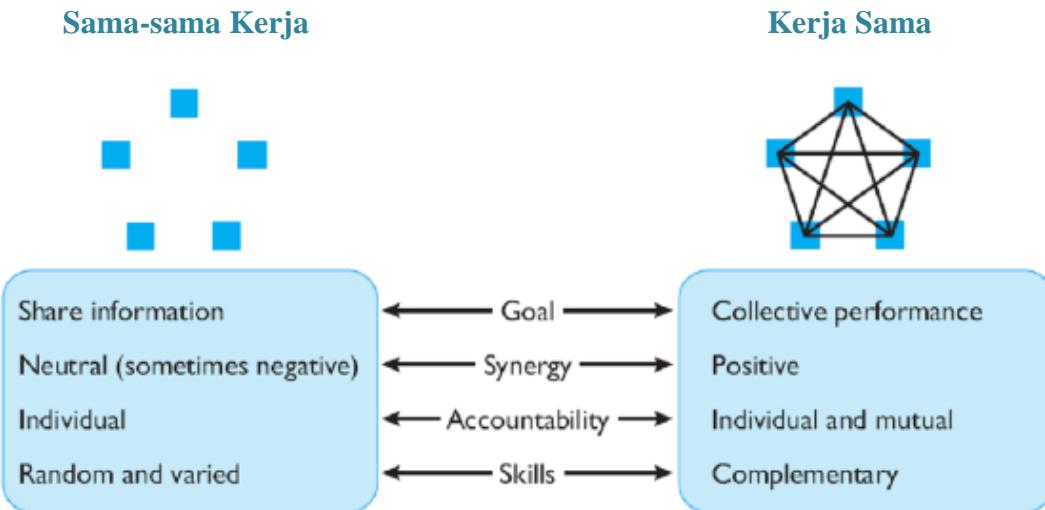
Kerja sama merupakan **antitesis dari persaingan**. Namun, kebutuhan atau keinginan untuk bersaing dengan orang lain merupakan **dorongan yang memotivasi setiap individu untuk berkelompok atau berorganisasi dan bekerjasama** guna membentuk daya saing yang lebih positif.

Kerja sama yang efektif di suatu kelompok atau organisasi terjadi ketika empat elemen “**STAR**” tersedia yaitu **Strengths, Teamwork, Alignment** dan **Results**.

- Individu berkembang saat mereka menggunakan dan mengembangkan kekuatan (**Strengths**) mereka.
- Orang-orang berkumpul bersama membangun hubungan yang menghasilkan **Teamwork** yang efektif,
- Pemimpin menyelaraskan tim (**Alignment**) melalui komunikasi yang efektif mencapai tujuan, sehingga kekuatan individu yang dikombinasikan dengan kerja sama dapat mencapai tujuan tersebut.
- Bersama-sama setiap orang mencapai lebih banyak pekerjaan dan hasil (**Results**) yang bermakna dan bermanfaat bagi tim.

Tanyakan kepada peserta mengenai perbedaan antara Kerja Sama dan Sama-sama kerja.

Perbedaan keduanya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Perbedaan Kerja Sama dan Sama-sama Kerja

2. Kolaborasi

Kolaborasi memungkinkan seseorang untuk **berhasil mencapai tujuan bersama dengan orang lain**. Tujuan utama kolaborasi adalah untuk **meningkatkan cara suatu kelompok bekerja sama dan memecahkan masalah**. Hal ini menghasilkan peningkatan kepuasan anggota, peningkatan efisiensi kerja, peningkatan pemecahan masalah, peningkatan produktivitas, dan peningkatan profitabilitas.

Kolaborasi yang berhasil dapat dilihat dari:

- Kesediaan untuk menemukan solusi suatu masalah
- Mengenali kekuatan dan kelemahan satu sama lain
- Mengambil tanggung jawab bersama atas kesalahan
- Secara aktif mendengarkan kekhawatiran atau keresahan satu sama lain

Sebagaimana kolaborasi merupakan sebuah kerja sama dimana sekelompok orang berkumpul dan menyumbangkan keahlian mereka untuk kepentingan tujuan, proyek, atau misi bersama, maka **menumbuhkan semangat kolaborasi itu sangat penting**. Dalam konteks terdekatnya adalah peserta sebagai sesama kelompok mentoring LKM maupun nanti ketika mengimplementasikan semangat kolaborasi ini di organisasi masing-masing. **Kolaborasi yang baik dalam suatu organisasi akan meningkatkan persentase keberhasilan suatu organisasi untuk mencapai tujuannya** terlebih sebagai entitas yang harmonis dan memiliki kecerdasan sosial yang tinggi.

Tanyakan kepada peserta apakah mereka siap untuk berkolaborasi antar organisasi mahasiswa kedepannya.

3. Sinergi

Tanyakan kepada peserta pertanyaan berikut:

- Berapakah $1 + 1$? *Jawabannya adalah 10*
- Sekali lagi berapakah $1 + 1$? *Jawabannya adalah 1000*
- Terakhir berapakah $1+1$? *Jawabannya adalah tak terhingga*

Kita selalu diajarkan bahwa $1 + 1 = 2$, apakah ada yang bisa menjelaskan kenapa $1 + 1$ tidak sama dengan 2?

Pada kenyataannya $1 + 1$ sangat mungkin tidak sama dengan 2, apabila SINERGI diterapkan. **Sinergi menghendaki kita untuk bekerja sama dengan pihak lain untuk mencapai suatu tujuan yang sama dengan lebih baik.** Bila kita kerja sendiri, $1 + 1$ mungkin hanya akan jadi 2. Akan tetapi jika bekerja sama dalam satu tim, tidaklah mustahil $1 + 1 = 10$ bahkan lebih.

Stephen Covey dalam bukunya *The Seven Habits of Highly Effective People* menjelaskan:

“Sinergi adalah apa yang terjadi ketika satu tambah satu sama dengan sepuluh atau seratus atau bahkan seribu. Itu adalah sebuah hasil yang baik ketika dua manusia terhormat atau lebih melewati prasangka mereka untuk menghadapi sebuah tantangan yang besar”

Sinergi adalah mengisi. Maka kekurangan dan kelemahan anggota, harus diisi oleh anggota lain yang mempunyai kelebihan. Manakala proses sinergi ini berhasil, maka organisasi akan dengan mudah mencapai tujuan yang sudah dicanangkan.

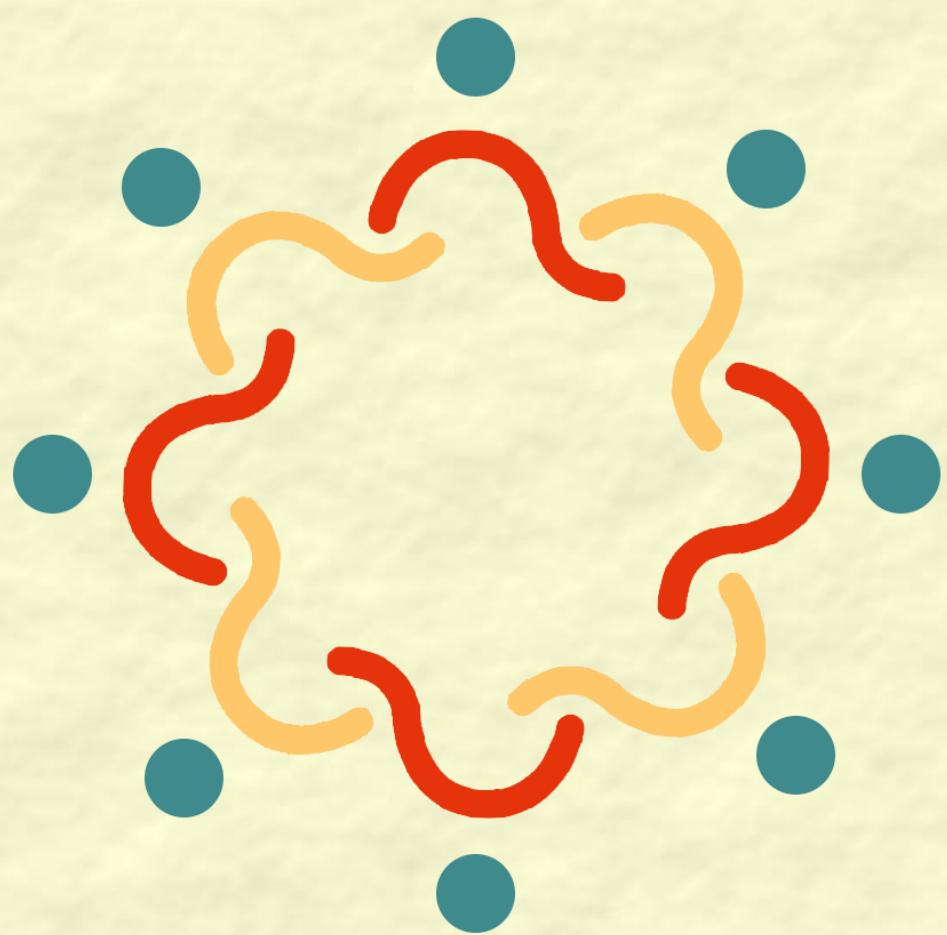
Tidak mudah bekerja dalam tim. **Perbedaan karakter, latar belakang budaya, pendidikan, cara pandang terhadap suatu masalah dan banyak hal yang berbeda namun harus bisa bekerja secara harmonis.** Tidak mudah bukan berarti tidak mungkin. Banyak jalan untuk mensinergikan hal-hal yang berbeda menjadi satu harmoni yang utuh, indah, dan menawan.

Sinergi memberikan **ruang kebebasan** untuk **menyampaikan ekspresi dan aspirasi**. Namun sinergi juga memberikan sarana agar setiap **entitas organisasi mau menerima perbedaan ide dan pendapat**. Tiap pribadi harus bisa mengendalikan ego, mengeliminir rasa ingin menang sendiri. Bukan menang kalah yang dicari, namun kebenaran dan tujuan organisasi menjadi mercusuar yang memandu menuju titik tujuan organisasi.

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan proyek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



MODUL 10

LEAF TALENT

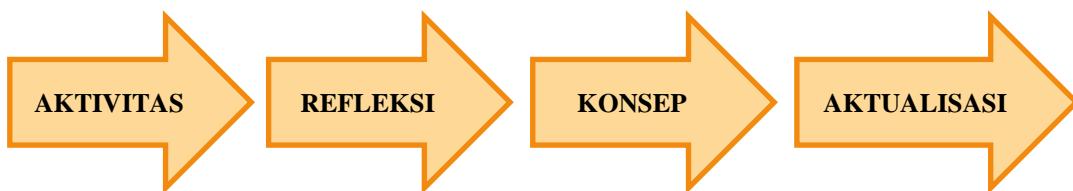
(Nasionalisme)

Oleh: Tim Materi dan Metode LKM IX ITB 2022

❖ Kerangka Pembelajaran

Experiential Learning adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami dan dipelajari oleh peserta dengan terlibatnya langsung dalam proses belajar dan mengkonstruksikan sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan.

❖ Alur Belajar



Aktivitas	:	Belajar dari pengalaman-pengalaman atau aktivitas-aktivitas yang spesifik.
Refleksi	:	Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu. Mengamati sebelum membuat suatu keputusan dengan mengamati lingkungan dari perspektif-perspektif yang berbeda.
Konsep	:	Konsep, fakta dan informasi. Analisis logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi.
Aktualisasi	:	Kemampuan untuk melaksanakan berbagai hal dengan orang-orang dan melakukan tindakan berdasarkan peristiwa. Termasuk pengambilan risiko. Implikasi yang diambilnya dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangan dalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

❖ Nilai Pembelajaran

Nilai Utama : Menjadi Pribadi Nasionalisme

Sub Nilai : Nasionalisme

❖ Durasi

Pembuka	5 menit
Aktivitas	10 menit
Refleksi	5 menit
Konsep	15 menit
Penutup	5 menit
Total Waktu	40 menit

❖ Modul Belajar

AKTIVITAS

Game: Indonesia Pintar

Tujuan: Menanamkan nilai **nasionalisme** dengan menjawab pertanyaan seputar pengetahuan Indonesia. Adanya rintangan dalam usaha menuliskan jawaban dalam permainan ini juga membutuhkan ketangkasan dan kecepatan.

Jumlah peserta: 20 orang

Peralatan yang dibutuhkan: Papan Tulis dan Spidol

- ***Roles***

Semua peserta berperan sebagai Sang Pecinta Negeri yang akan menjawab pertanyaan

- ***Rules***

1. Semua Sang Pecinta Negeri dari dua kelompok pada pos ini diminta untuk berbaris per kelompok untuk mendapat giliran menjawab
2. Letakkan papan tulis berjarak 5 meter dari barisan tiap kelompok
3. Setelah soal dibacakan mentor, Sang Pecinta Negeri yang sedang bagian menjawab berlari ke arah papan tulis dan menuliskan jawaban
4. Arena berlari akan diberikan tantangan berupa jalur zig-zag dan zona lompatan

5. Pertanyaan seputar sejarah Indonesia; pahlawan; lagu, budaya, dan makanan nasional; dan lainnya yang berhubungan dengan Indonesia (*Mentor bertugas membuat pertanyaan dan jawaban sendiri*). Banyaknya soal disesuaikan dengan durasi aktivitas selama 15 menit.
6. Sang Pecinta Negeri yang tidak waktunya menjawab dilarang membantu teman sekelompoknya saat menjawab pertanyaan.
7. Kelompok yang berhasil menjawab duluan akan mendapatkan poin
8. Kelompok dengan poin total terbanyak adalah pemenang

- ***Result***

Sang Pecinta Negeri mampu menjawab dengan benar pertanyaan tentang Indonesia sebanyak-banyaknya dalam waktu yang singkat.

REFLEKSI

Setelah aktivitas bermain, tanyakan beberapa pertanyaan refleksi berikut berdasarkan aktivitas bermain yang mengarah pada nilai **Nasionalisme**:

1. Apa yang membuat anggota kelompok kesulitan dalam menjawab maupun pertanyaan?

Petunjuk Jawaban: (1) **Kurangnya pengetahuan** peserta terhadap Indonesia (2) **Kurang updatenya** peserta terhadap isu dan hal baru yang sedang terjadi di Indonesia. (3) **Kurang tangkas dan lincah** melewati rintangan karena panik melawan kelompok lain.

2. Bagaimana cara meningkatkan pengetahuan tentang Indonesia?

Petunjuk Jawaban: Terdapat banyak cara dalam hal ini, jawaban dibebaskan berdasarkan pemahaman peserta.

3. Apakah dengan pengetahuan Indonesia dapat meningkatkan rasa nasionalisme seseorang?

Petunjuk Jawaban: Ya, **dengan mengetahui sejarah masa lalu, kondisi terkini, serta tujuan dan arah kedepan Bangsa Indonesia**, seseorang akan lebih **peduli dan mengilhami perannya** sebagai WNI untuk terus membantu memajukan Indonesia

Notes: (1) Arahkan agar peserta menjawab seminimalnya sesuai petunjuk jawaban. (2) Gali pendapat peserta lebih dalam jika dirasa menarik. (3) Usahakan peserta bergantian memberikan pendapat.

KONSEP

Ajak peserta untuk fokus dan bacakan narasi berikut:

Nasionalisme vs Globalisme

Sumber : DIMENSI, Volume I, No. 1, Maret 2007 Oleh Grendi Hendrastomo, Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Di era serba modern, serba terbuka **paham nasionalisme semakin terkikis oleh paham globalisme**. Kondisi tersebut hampir terjadi di semua negara di dunia, tak terkecuali di Indonesia. Kekuatan-kekuatan kapital asing semakin merajalela, memperluas jaringannya. **Sumber daya alam Indonesia yang melimpah di eksplorasi oleh pihak asing dengan kedok “investasi”**, dimana keuntungan lebih banyak dinikmati kapital asing, secara tidak langsung kita dijajah kembali oleh kekuatan asing.

Dalam kaitannya dengan nasionalisme, maka dapat dilihat bahwa **negara hanya dijadikan sebagai alat penjaga keamanan dan ketertiban, sedangkan kemakmuran dan kesejahteraan dikuasai oleh perusahaan-perusahaan multinasional yang notabene milik asing**. Ada kecenderungan pergeseran peran negara ke arah itu, dimana nantinya **nasionalisme warga negara sedikit demi sedikit akan memudar (nationless) dan diganti dengan paham globalisme** yang mendewakan uang dan kesenangan.

Mintalah pendapat peserta terkait narasi di atas.

Semangat nasionalisme ini **tidak lepas dari peran kaum pemuda-pemudi**. Akan tetapi sekarang ini semangat nasionalisme justru **mengalami degradasi (penurunan)** dengan masuknya berbagai macam pengaruh dari luar.

Pemupukan rasa nasionalisme bagi para pemuda-pemudi di Indonesia harus terus-menerus dilakukan agar rasa nasionalisme tersebut tidak luntur dengan berbagai macam pengaruh perkembangan zaman. Menurut Rajasa (2007), **generasi muda mengembangkan karakter nasionalisme melalui tiga proses** yaitu:

- **Pembangun Karakter (*Character Builder*)**: Generasi muda berperan membangun karakter positif bangsa melalui kemauan keras, untuk menjunjung nilai-nilai moral serta menginternalisasikannya pada kehidupan nyata.
- **Pemberdaya Karakter (*Character Enabler*)**: Generasi muda menjadi *role model* dari pengembangan karakter bangsa yang positif, dengan berinisiatif membangun kesadaran kolektif dengan kohesivitas tinggi, misalnya menyerukan penyelesaian konflik.
- **Perekayasa karakter (*Character Engineer*)**: Generasi muda berperan dan berprestasi dalam ilmu pengetahuan dan kebudayaan, serta terlibat dalam proses pembelajaran dalam pengembangan karakter positif bangsa sesuai dengan perkembangan zaman.

Saat ini konsep **mencintai Indonesia dengan sederhana** bisa menjadi cara pemuda untuk menanamkan nasionalisme dan melakukan berbagai hal yang sangat sederhana untuk negara sesuai dengan **kemampuan dan kondisi kita**.

- Mencintai Indonesia dengan sederhana adalah mencurahkan daya upaya untuk membangun negara menjadi lebih baik.
- Mencintai Indonesia dengan sederhana adalah bagaimana kita bisa melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia.
- Mencintai Indonesia dengan sederhana adalah bagaimana kita bekerja keras untuk memajukan kesejahteraan umum, bukan kesejahteraan kelompok kita.
- Mencintai Indonesia dengan sederhana adalah upaya kita dalam ikut mencerdaskan bangsa.
- Mencintai Indonesia dengan sederhana adalah berusaha berkontribusi untuk Indonesia.

Tutup sesi mentoring dengan membacakan puisi berikut:

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana
Dengan kata yang tak sempat diucapkan
Kayu kepada api yang menjadikannya abu

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana
Dengan isyarat yang tak sempat disampaikan
Awan kepada hujan yang menjadikannya tiada

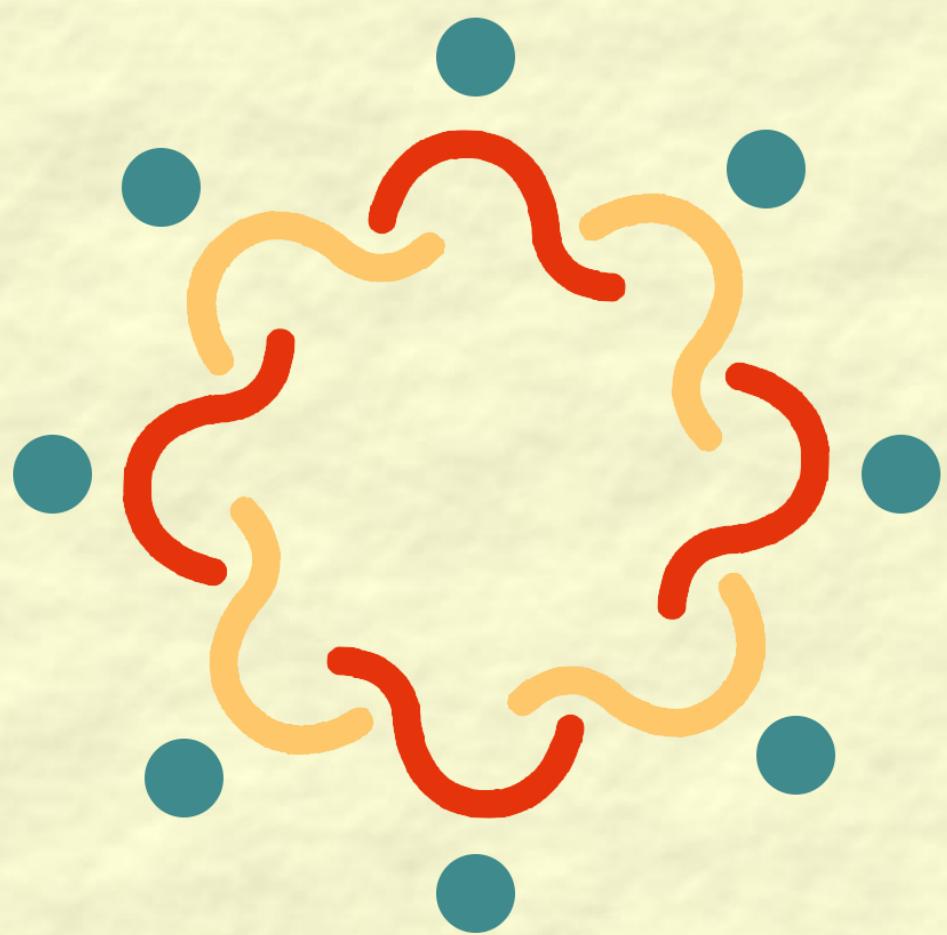
(Aku Ingin, Sapardi Djoko Damono)

Aku ingin mencintaimu dengan sederhana, INDONESIA

AKTUALISASI

Proses aktualisasi berdasarkan nilai yang diberikan kepada peserta dilakukan saat Forum II berupa perancangan dan perencanaan proyek, serta proses habituasi di organisasi mahasiswa masing-masing peserta.

NOTES: (1) Modul ini terutama bagian “**Konsep**” adalah acuan penyampaian materi mentoring yang perlu **dielaborasi** berdasarkan pemahaman Mentor. (2) Mentor diperbolehkan mengembangkan materi yang ada dengan syarat tidak melenceng dari modul serta materi utama tersampaikan.



CATATAN MENTOR

