



MODUL

TRAINING

MEMBENTUK GENERASI PIONIR MELALUI KEPEMIMPINAN POSITIF

**PRODI PSIKOLOGI (KAMPUS MADIUN)
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA**

**Disusun oleh:
Yonathan Setyawan, M.Psi
Marcella Mariska Aryono, M.A**

**FOR MORE INFORMATION
IG: @psikologi.wima**



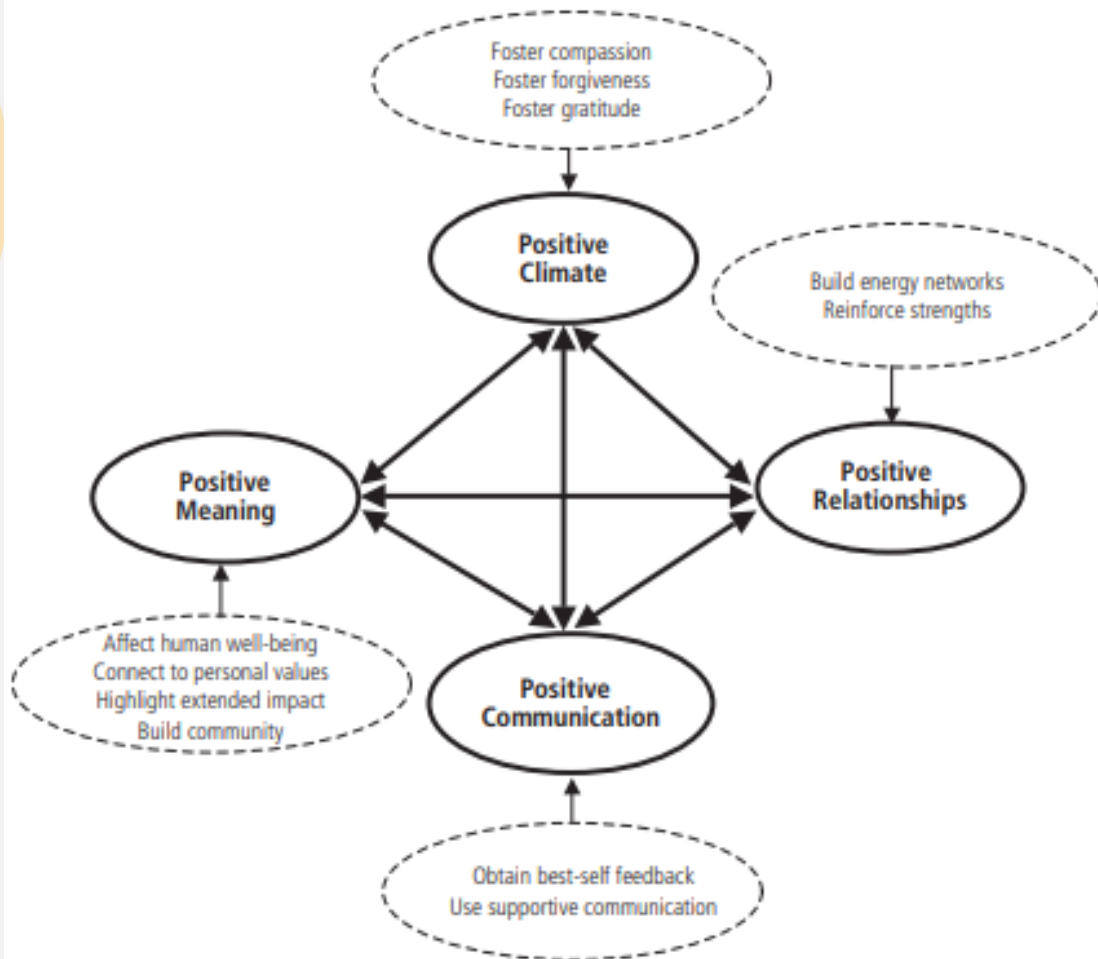
A. Latar Belakang Kegiatan

Individu yang memiliki kesehatan mental yang bagus dapat mengontrol perilakunya yang sesuai dengan aturan yang berlaku. Kesehatan mental dan kesejahteraan anggota dalam organisasi merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan efektivitas jangka panjang dalam sebuah organisasi. Terlepas dari kesehatan mental, banyak anggota dalam organisasi yang terkadang merasakan tekanan atau ketidaknyamanan dalam tempat atau lingkungannya saat berorganisasi sehingga membuat orang muda atau siswa malas untuk mengikuti organisasi. Terlebih, saat ini generasi muda didominasi oleh Gen Z, Hasil Sensus Penduduk 2020 juga mencatat mayoritas penduduk Indonesia didominasi oleh Generasi Z dan Generasi Milenial. Proporsi Generasi Z sebanyak 27,94 persen dan Generasi Milenial sebanyak 25,87 persen dari total populasi.

Prihatina (2022) Generasi Z dikenal dengan generasi yang memiliki permasalahan fisik dan mental yang rapuh. Hal senada juga disampaikan oleh Dewi dan Eki (2019) yang menyatakan generasi z adalah generasi yang kreatif namun rapuh dan tidak mempunyai jiwa *survive* dikarenakan adanya akses kemudahan sehingga membuat generasi ini mudah untuk menyerah, berputus asa, memiliki daya saing, daya juang, dan kondisi fisik yang lemah. Menilik karakteristik Generasi tersebut tentu akan memberikan perubahan dalam perilaku organisasi.

Melihat permasalahan diatas, tentu perlu adanya sebuah program kepemimpinan yang bukan sekadar memberikan pelatihan kepemimpinan yang bersifat organisasi saja, namun perlu adanya pelatihan kepemimpinan yang dapat membawa agen perubahan positif bagi dirinya sendiri dan bagi organisasi atau lingkungan yang ada di sekitarnya. Oleh sebab itu, kami dari Psychology Training membuat rancangan Pelatihan dengan tema: **"Membentuk Generasi Pioner melalui Kepemimpinan Positif"** yang didasarkan aspek **positive relationship, positive communication, positive climate**, dan **positive meaning**.

FIGURE 1.11 Four Leadership Strategies That Enable Positive Deviance



B. Tujuan

Adapun Tujuan dari Pelatihan ini adalah menjadikan Organisasi sebagai Generasi Pionir melalui *Positive Leadership* yaitu:

- Atmosfer bahagia /*Positive Climate*, dimana membangun iklim positif dalam sebuah organisasi
- Hidup Penuh Arti/*Positive Meaning*, dimana membangun anggota dalam organisasi memiliki makna positif dalam berorganisasi
- Sinar Komunikasi/*Positive Communication*, dimana membangun anggota dalam organisasi memiliki komunikasi yang positif dalam bergorganisasi.
- Ikatan Emas/*Positive Relationship*, dimana membangun relasi positif dalam sebuah organisasi.



C. Metode

Metode yang akan digunakan dalam pelatihan ini adalah Metode Dinamika kelompok dan FGD (Focused Group Discussion).

D. Gambaran Kegiatan

Waktu	Nama Kegiatan	Keterangan
15 menit	Materi : <i>"Be a Pioneer"</i> Setiap manusia diciptakan oleh Tuhan untuk melakukan sesuatu untuk perubahan positif, oleh sebab itu kita perlu menjadi Generasi Pionir dengan memiliki: A-K-U ARAH = Tujuan yang akan dicapai? KEKUATAN= Apa kekuatan yang dimiliki untuk mencapai arah tersebut? USAHA= Usaha apa yang dilakukan untuk mencapai arah tersebut? 15 menit= Opening Session <i>"You are The Pioneer"</i>	
20 menit	Pemimpin Harus Memiliki Arah (20 menit) (Movie #1_Arah)	(Games Kandang Babi Bubrah)
20 menit	Pemimpin memahami kekuatan yang dimiliki (Movie #2_Kekuatan)	Yonathan
20 menit	Pemimpin memiliki usaha untuk menyelesaikan permasalahan dalam mencapai arah yang ditetapkan. (Movie #3_Usaha)	Cella



15 menit	15 menit= #Conclusion "You are The Pioneer"	Yonathan & Marcella
15 menit	Karpet Terinjak - <i>Positive Communication</i> Penugasan/refleksi.	PIC: Karpet
15 menit	Balon Mustika- <i>Positive relationship</i> Penugasan/Refleksi	Tali rafia
15 menit	Berdiri diatas Koran - <i>Positive Climate</i> Penugasan/Refleksi.	Telur, Koran, tali raffia, lakban,
15 menit	Pecah Telur- <i>Positive Meaning</i> - Penugasan/refleksi	Koran
30 menit	Kesimpulan	Yonathan & Marcella

F. Detail Kegiatan

Pos A

"ATMOSFER BAHAGIA"

(Positive Climate)

Diskripsi	Permainan ini menggambarkan bagaimana seorang pemimpin harus membangun atmosfer positif terutama bertumbuhnya emosi bahagia dalam diri setiap anggota dalam organisasi.
Tujuan	• Terciptanya atmosfer bahagia dalam organisasi melalui gaya kepemimpinan.
Waktu	20 menit
Alat & Bahan	Koran
Metode	• Peserta tiap kelompok diberikan tantangan untuk berdiri diatas kertas koran dengan beberapa sesi dalam waktu 1 menit. • Sesi pertama berdiri dengan menggunakan 5 kertas koran dengan durasi 1 menit. • Sesi kedua berdiri dengan menggunakan 4 kertas koran dengan durasi 1 menit. • Sesi ketiga berdiri dengan menggunakan 3 kertas koran dengan

	durasi 1 menit. Sesi keempat berdiri dengan menggunakan 2 kertas koran dengan durasi 1 menit.
Debriefing	Setelah permainan selesai fasilitator memberikan pertanyaan: - Bagaimana perasaan mereka saat melakukan permainan tadi, apa yang telah terjadi? Dengarkan! - Berikan pertanyaan "Jika kalian sebagai pemimpin, lalu dalam organisasi suasananya tidak menyenangkan atau toxic? Apa yang kalian rasakan? Lalu apa tindakan kalian? Dengarkan pendapat mereka. - Setelah semuanya memberikan kesannya, berikan pemaknaan bahwa dalam organisasi, seorang pemimpin harus dapat menjadi pioner untuk membawa atmosfer positif yaitu suasana kebahagiaan, dimana setiap anggotanya dalam organisasi tidak merasa terbebani saat berorganisasi namun justru happy dalam melaksanakan pekerjaannya, contoh: pemimpin yang membawa atmosfer positif adalah selalu menanyakan bagaimana kabar anggotanya? Kesulitan apa yang dialami oleh anggotanya? Bersedia membantu anggota jika anggota mengalami kesulitan, dll. - Setelah Fasilitator menjelaskan makna Berikan waktu pada peserta untuk menuliskan makna apa yang telah didapatkan pada worksheet pada kolom "Atmosfer bahagia"

Pos B

"Ikatan Emas"

(Positive Relationship)

Diskripsi	Permainan ini menggambarkan bagaimana membangun relasi yang positif dalam berorganisasi.
Tujuan	Terciptanya relasi positif antar anggota melalui kepemimpinan positif.
Waktu	20 menit
Alat & Bahan	Balon, Rafia & tusuk gigi
Metode	Peserta tiap kelompok berbaris berhadap-hadapan.

	• Setiap kelompok pilih siapa yang menjadi kepa dan siapa yang menjadi ekor. • Tugas berkelompok harus saling berpegangan pundak, tidak boleh terputus saat melakukan permainan. • Tugas kepala adalah meletuskan balon lawan kelompok, namun jangan sampai ekor balon terkena oleh kelompok lawan. • Balon yang meletus itulah kelompok yang kalah.
Debriefing	Setelah permainan selesai fasilitator memberikan pertanyaan: • Bagaimana perasaan mereka saat melakukan permainan tadi, apa yang telah terjadi? Dengarkan! • Berikan pertanyaan "Jika kalian sebagai pemimpin, lalu dalam organisasi saat harus mencapai tujuan, namun terjadi ketidakcocokan antar anggota, sebagai pemimpin apa tindakan kalian? Dengarkan pendapat mereka. • Setelah semuanya memberikan kesannya, berikan pemaknaan bahwa dalam organisasi pasti seperti permainan balon tadi, antar kelompok terjadi konflik satu sama lainnya, kemudian antar anggota dalam kelompok tidak kompak dan saling mendukung dalam mencapai tujuan, hanya memikirkan ego nya masing-masing supaya nyaman tidak mengalami kesulitan, dll, dalam organisasi seorang pemimpin harus bisa membangun relasi yang positif antar anggotanya dari bagaimana pemimpin mengelola cara berpikirnya, mengelola emosinya, dan bertindak dalam mengatur anggotanya, misal: Jika ada anggota organisasi sulit diatur, maka pemimpin harus pandai mengelola emosinya agar tidak cepat marah, namun harus berstrategi untuk membangun relasi dengan anggota yang sulit diatur tadi. • Setelah Fasilitator menjelaskan makna Berikan waktu pada peserta untuk menuliskan makna apa yang telah didapatkan pada worksheet pada kolom "Ikatan Emas"

Pos C

"Sinar Komunikasi"
(Positive Communication)

Diskripsi	Permainan ini menggambarkan bagaimana membangun komunikasi yang positif dalam berorganisasi.
Tujuan	• Terciptanya komunikasi yang positif antar anggota melalui kepemimpinan positif.
Waktu	20 menit
Alat & Bahan	Karpet
Metode	• Peserta tiap kelompok berbaris berhadapan antar penghujung karpet. • Setiap anggota kelompok harus maju secepat-cepatnya untuk menembus barisan kelompok lawan • Saat antar anggota kelompok bertemu harus melakukan suit, dan yang menang maka peserta dapat melanjutkan perjalanannya, jika kalah anggota kelompok lainnya yang harus maju secepat-cepatnya untuk bertemu dan suit dengan peserta kelompok lawannya. • Jumlah peserta kelompok yang paling banyak berhasil menduduki kelompok lawan itulah yang menjadi pemenang.
Debriefing	Setelah permainan selesai fasilitator memberikan pertanyaan: • Bagaimana perasaan mereka saat melakukan permainan tadi, apa yang telah terjadi? Dengarkan! • Berikan pertanyaan "Jika kalian sebagai pemimpin, lalu dalam organisasi saat harus mencapai tujuan, namun anggota tidak mau melakukan intruksi yang anda berikan? Apa yang kalian lakukan? • Setelah semuanya memberikan kesannya, berikan pemaknaan bahwa dalam organisasi pasti seperti permainan tadi, dimana saat kelompok semua fokus pada target dan kadang kala kita masuk dalam organisasi hanya fokus dalam diri sendiri, tidak mau mengkomunikasikan pada anggota tim lainnya, sehingga tujuan organisasi gagal! Oleh sebab itu sebagai pemimpin kita harus menyampaikan atau mengkomunikasikan tujuan-tujuan organisasi dengan jelas dan tidak menyalahkan saat terjadi

	pemasalahan dalam organisasi, contoh: pemimpin selalu berfokus pada solusi saat menghadapi masalah, tidak menyalahkan personal. Setelah Fasilitator menjelaskan makna Berikan waktu pada peserta untuk menuliskan makna apa yang telah didapatkan pada worksheet pada kolom "Sinar Komunikasi"
--	--

Pos D

"Hidup Penuh Arti" (Positive Meaning)

Diskripsi	Permainan ini menggambarkan bagaimana membangun makna yang positif dalam berorganisasi.
Tujuan	Terciptanya makna yang positif antar anggota melalui kepemimpinan positif.
Waktu	20 menit
Alat & Bahan	Telur, kertas, lakban, plastik, kresek, gunting, dll
Metode	- Peserta tiap kelompok akan diberikan satu telur - Peserta tiap kelompok diminta untuk mengatur strategi bagaimana melindungi telur dengan menggunakan bahan yang disediakan. - Peserta perwakilan kelompok diberikan waktu mengambil bahan yang disediakan hanya satu kali kesempatan durasi 1 menit. - Setelah mengambil bahan, peserta dalam kelompok berusaha melindungi telur dengan bahan yang digunakan, berikan waktu selama 5 menit. - Setelah lima menit, minta perwakilan peserta menukarkan telur yang bungkusnya. - Setelah ditukar, perwakilan peserta memnting telur secara bersama-sama sesuai arahan fasilitator. - Setelah dibanting, kembalikan telur pada kelompoknya dan intruksilan untuk melihat bagaimana keasaan telur tersebut.
Debriefing	Setelah permainan selesai fasilitator memberikan pertanyaan: - Bagaimana perasaan mereka saat melakukan permainan tadi, apa yang telah terjadi? Dengarkan! - Berikan pertanyaan "Jika kalian sebagai pemimpin, lalu dalam

	organisasi saat harus mencapai tujuan, ada konflik antar pribadi dalam organisasi, apa yang kalian lakukan? - Setelah semuanya memberikan kesannya, berikan pemaknaan bahwa dalam organisasi sama seperti telur tadi kita tidak pernah menyangka ada tekanan atau kondisi-kondisi yang dapat membuat telur tadi pecah atau bahkan dihancurkan oleh lawan kita, kita sebagai seorang pemimpin saat menghadapi masalah dalam organisasi harus mampu memberikan makna atau arti pada setiap anggota, bahwa dalam organisasi tidaklah boleh ada kepentingan pribadi, namun harus mampu menjelaskan makna apa yang didapatkan saat kita mengikuti organisasi. - Setelah Fasilitator menjelaskan makna Berikan waktu pada peserta untuk menuliskan makna apa yang telah didapatkan pada worksheet pada kolom "Hidup Penuh Arti"
--	--

Mekanisme Pembagian Kelompok

Kloter	Pos A	Pos B	Pos C	Pos D
1	Kel. 1 & 2	Kel. 3 & 4	Kel. 5 & 6	Kel. 7 & 8
2	Kel. 3 & 4	Kel. 5 & 6	Kel. 7 & 8	Kel. 1 & 2
3	Kel. 5 & 6	Kel. 7 & 8	Kel. 1 & 2	Kel. 3 & 4
4	Kel. 7 & 8	Kel. 1 & 2	Kel. 3 & 4	Kel. 5 & 6

Keterangan:

Pos	Nama Pos	Lokasi	PIC
A	Atmosfer Bahagia	I	A
B	Ikatan Emas	II	B
C	Sinar Komunikasi	III	C
D	Hidup Penuh Arti	IV	D



AKU

.....

arah



.....

kekuatan



.....

usaha



.....

POSITIVE LEADERSHIP

ATMOSFER BAHAGIA

IKATAN EMAS

SINAR KOMUNIKASI

HIDUP PENUH ARTI





AKU

.....

arah



.....

kekuatan



.....

usaha



.....

POSITIVE LEADERSHIP

ATMOSFER BAHAGIA

IKATAN EMAS

SINAR KOMUNIKASI

HIDUP PENUH ARTI

