

GAMES EXPERIENCE LEARNING UNTUK MELATIH KREATIVITAS PEMIMPIN PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

Oleh:

Ade Ayu Soraya¹, Stevy Puji Lestari Haning², Rizkita Fadillah Angel Manoe³, Christin Aljelia Bulla⁴, Mernon Yerlinda Carlista Mage⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Nusa Cendana

¹adeayusora@gmail.com

²cepihaning10@gmail.com

³fadillahmanoe@gmail.com

⁴christinbulla93@gmail.com

⁵mernon.mage@staf.undana.ac.id

Abstrak

Kepemimpinan merupakan salah satu aspek psikologi serta sifat yang dimiliki manusia tetapi tidak secara keseluruhan seseorang memiliki sifat ini. Dalam era globalisasi, pelatihan dan pengembangan kreativitas kepemimpinan menjadi sangat penting untuk mempertahankan kemampuan dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Pelatihan kepemimpinan mahasiswa Psikologi Universitas Nusa Cendana yang bertujuan untuk mengasah kemampuan dan keterampilan kreativitas dalam berbagai aspek seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kepemimpinan. Kegiatan pelatihan ini menggunakan metode yang berupa *games*. Jenis *games* yang digunakan yaitu *game koran*, *lautan dalam*, dan *memimpin orang buta* yang dapat meningkatkan aspek-aspek kreativitas kepemimpinan pada mahasiswa. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 8 orang partisipan. Hasil dari kegiatan ini, mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan kerjasama, pengambilan keputusan, dan kepemimpinan dengan mempertimbangkan resiko dan konsekuensi dari tindakan mereka.

Kata Kunci: *Kepemimpinan, Kreativitas, Pelatihan*

Abstract

Leadership is one of the psychological aspects and traits that humans have but not all people have this trait. In the era of globalization, training and development of leadership creativity becomes very important to maintain abilities and skills that are relevant to the times. Leadership training for Psychology students at Nusa Cendana University aims to hone creativity skills and abilities in various aspects such as communication, time management, and leadership. This training activity uses a method in the form of games that can improve aspects of leadership creativity in students. As a result of this activity, students were able to improve their cooperation, decision-making, and leadership skills by considering the risks and consequences of their actions.

Keywords: *Leadership, Creativity, Training*

PENDAHULUAN

Pelatihan pengembangan kreativitas kepemimpinan pada mahasiswa prodi psikologi adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan kreativitas dalam berbagai aspek, seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kepemimpinan. Kemampuan seseorang untuk bertindak dan berpikir secara kreatif dikenal sebagai kreatifitas. Mereka yang kreatif atau berfikir divergensi tidak akan menghadapi masalah yang sulit. Oleh karena itu, kemampuan berpikir dan bertindak selalu

dikaitkan dengan kreativitas, menurut definisi para ahli. Karena kreativitas sangat penting untuk keberhasilan, pengembangannya sangat penting. Kreativitas bukan hanya milik seniman; setiap aspek kehidupan memerlukan kemampuan kreatif untuk memecahkan masalah dan menghasilkan ide-ide yang dapat memperbaiki hidup, karir, dan bisnis mereka. Kreativitas menghidupkan gairah hidup, dan kreativitas membuat hidup terus bergerak (Aini dkk, 2021).

Pemimpin harus menghadirkan inovasi dalam lingkungan dengan menciptakan suasana yang lebih kondusif dan selalu memberikan semangat kepada para

pengikutnya. Kegiatan pelatihan menggunakan metode yang mudah dipahami berupa *games* yang dapat meningkatkan aspek-aspek kreativitas kepemimpinan pada mahasiswa. Seperti yang ditunjukkan oleh analisis perilaku kepemimpinan, semakin sering seorang mahasiswa terlibat dalam organisasi kemahasiswaan, semakin kuat pengembangan kemampuan dan perilaku kepemimpinan mereka. Pengalaman tersebut juga sangat berharga dalam membantu mahasiswa dalam pengembangan keterampilan yang dapat digunakan di dunia nyata, seperti di tempat kerja (Azwar, 2012).

Mahasiswa Psikologi pada saat ini merupakan peserta yang sedang dipersiapkan menjadi pemimpin di masa depan. Kepemimpinan merupakan salah satu aspek psikologi serta sifat yang dimiliki manusia tetapi tidak secara keseluruhan seseorang memiliki sifat ini. Kemampuan memimpin sangat penting dipelajari oleh mahasiswa, sebab bermanfaat baik untuk mengembangkan diri maupun kesuksesan di masa depan (Yunianto, 2018). Marbun (2020) menjelaskan jika pemimpin merupakan suatu peran yang diperagakan seorang pemimpin dalam sistem tertentu. Itu sebabnya seseorang dalam peran formal harus memiliki kemampuan memimpin secara kreatif.

Dalam era globalisasi, pelatihan dan pengembangan kreativitas kepemimpinan menjadi sangat penting untuk mempertahankan kemampuan dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Pelatihan pengembangan kreativitas kepemimpinan dapat membantu individu untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta, sehingga peserta dapat lebih efektif dalam berkontribusi pada organisasi dan masyarakat. Karakteristik pemimpin yang harus kreatif yaitu yang memiliki kemampuan berpikir inovatif dan mampu menciptakan solusi yang baru dan juga efektif. Kepemimpinan adalah kunci untuk menghadapi Era Disrupsi Teknologi. Kepemimpinan adalah hal yang paling penting, menurut George Barna (Barna, 2015).

Permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti itu, orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh. Melalui permainan, seseorang dapat memperlihatkan mengenai cara untuk

mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu, dan berkomunikasi (Zaman, 2014).

Game kepemimpinan membantu seseorang untuk menjadi lebih kreatif karena memberikan kesempatan untuk berpikir secara inovatif dan mencari solusi baru, mencari solusi untuk tantangan yang dihadapi dan juga meningkatkan kemampuan komunikasi, keputusan dan manajemen waktu yang sangat penting untuk meningkatkan kreativitas (Yuberti, 2014).

Peneliti akan membahas lebih lanjut tentang pelatihan pengembangan kreativitas kepemimpinan dan bagaimana cara meningkatkan kemampuan dan keterampilan seseorang melalui pelatihan pengembangan kreativitas kepemimpinan. Peneliti juga akan membahas tentang manfaat dan kelebihan pelatihan pengembangan kreativitas kepemimpinan, serta bagaimana cara menerapkan pelatihan pengembangan kreativitas kepemimpinan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Games Experience Learning bertujuan untuk melatih kreativitas pemimpin pada mahasiswa Prodi Psikologi Undana menggunakan metode yang dilakukan sebagai berikut.

Mahasiswa yang telah hadir dan mengikuti kegiatan ini dibagi menjadi 4 sesi, dengan masing-masing sesi 10-20 menit. Dibuka dengan pengenalan tentang dua tokoh pemimpin yang berkreativitas dan memiliki jiwa keberanian sehingga berdampak yang baik bagi orang-orang sekitar, hal ini memiliki gambaran kepada peserta ketika hendak menilai seorang pemimpin, bukan sekedar berkarakter kepemimpinan, namun juga harus ada jiwa kreativitas di dalamnya. Di samping itu, diberikan juga diskusi dalam dua kelompok kecil tentang pengertian kepemimpinan dan karakteristik kepemimpinan menurut pengertian peserta selama 10 menit, dilanjutkan presentasi mengenai jawaban dengan waktu yang telah ditentukan 5 menit dan fasilitator meminta peserta untuk merefleksikan apakah peserta memiliki hal tersebut dalam dirinya.

Peserta para kegiatan ini, beberapa *game* dipilih untuk pelatihan kepemimpinan yaitu *game* Koran, Lautan Dalam, dan Memimpin Orang Buta dengan masing-masing sesi 10 menit untuk tiap *game*. Para peserta sangat antusias dengan permainan yang diberikan

tujuannya agar mempererat kebersamaan dan kekompakan. Selain itu peserta dalam sesi kegiatan ini diberikan waktu untuk melakukan dua *ice breaking* yang pertama bermain darat, laut, udara untuk melatih kefokusannya mereka yang dibawakan oleh fasilitator. Selain itu diberikan juga kesempatan kepada peserta untuk berkreasi membuat *ice breaking* agar adanya motivasi dan kepercayaan diri dalamnya

Pada kegiatan terakhir, fasilitator memberikan evaluasi tanya jawab tentang bagaimana tanggapan mereka terhadap kegiatan *Games Experience Learning* untuk melatih kreativitas pemimpin peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan kepemimpinan yang dilaksanakan berfokus pada mengembangkan karakter kreatif seorang pemimpin menggunakan *games experience learning*. Dikutip dari Azizah (2021), gaya kepemimpinan yang transformasional/modern mampu mengubah dari visi misi menjadi aksi dan dilakukan dengan membuat visi yang jelas, memotivasi staf untuk menjadi kreatif, inovatif, membangun budaya belajar, serta membangun komunikasi yang efektif. Hal ini sebagai pendukung pelaksanaan kegiatan dengan fokus mengembangkan karakter kreatif pemimpin perlu dilakukan untuk anak muda sebagai penerus bangsa.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada Sabtu, 20 April 2024 bertempat di gedung Program Studi Psikologi, Universitas Nusa Cendana, Naikoten, Kec. Kota Raja, Kota Kupang. Kegiatan ini dihadiri oleh 8 mahasiswa Program Studi Psikologi semester 6, dan 4 orang fasilitator. Pelaksanaan pelatihan diisi oleh serangkaian kegiatan, yang dimulai dari penyampaian materi terkait kepemimpinan secara singkat, sesi diskusi peserta dalam kelompok, *games experience learning* yang berisi 4 permainan, *ice breaking* yang dipimpin oleh fasilitator dan dari peserta, lalu diakhiri umpan balik dari peserta. Untuk pembukaan menggunakan penyampaian materi secara singkat dilakukan oleh fasilitator, sedangkan untuk kegiatan lainnya dilakukan langsung dari peserta pelatihan. Setiap sesi pelatihan dirancang dengan menarik dan menyenangkan, sehingga mendapatkan antusiasme dari para peserta yang mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Berikut ini sesi yang dibagi pada kegiatan tersebut.



Gambar 1. Pengenalan Kepemimpinan

Sesi pertama adalah presentasi mengenai tokoh pemimpin oleh fasilitator. Di sini tokoh yang dipilih ialah Dicky Senda, seorang aktivis pendidikan dan pangan asal Mollo, Nusa Tenggara Timur, dan Butet Manurung, pendiri Sokola Rimba. Alasan memilih kedua tokoh ini adalah untuk memperkenalkan kepada peserta mengenai tokoh pemimpin yang berjuang bersama masyarakat kecil. Diharapkan peserta dapat merasa terinspirasi dengan perjuangan kedua tokoh tersebut dan memiliki jiwa keberanian sehingga berdampak yang baik bagi orang-orang sekitar. Hal ini memiliki gambaran kepada peserta ketika hendak menilai seorang pemimpin, bukan sekedar berkarakter kepemimpinan, namun juga harus ada jiwa kreativitas di dalamnya. Soliha dkk (2008) dalam penelitian menjelaskan bahwa bakat dan kemampuan adalah bagian dari kepemimpinan, yang mempengaruhi dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan bersama.

Di akhir sesi, fasilitator menanyakan refleksi kepada peserta kira-kira hal apa yang bisa mereka lihat dan tiru dari karakteristik tokoh, dan beberapa dari peserta dapat menjawab dengan baik, diantaranya, "*Mereka tidak gampang menyerah*", "*mereka berani*", "*di tengah keterbatasan mereka berpikiran inovasi dan kreasi apa yang bisa dilakukan*", "*hebat, jadi pemimpin harus kreatif seperti mereka*".



Gambar 2. Diskusi Peserta

Sesi kedua dilanjutkan pembagian kelompok dan diskusi materi dasar kepemimpinan yang berfokus juga dengan kreativitas yang dimiliki. Tujuannya untuk melatih manajemen kelompok, kecerdasan, dan keberanian dalam menyampaikan hasil diskusi. Seorang pemimpin melaksanakan tugas berdasarkan prinsip dasar manajemen, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian sehingga mampu menciptakan keadaan orang lain yang dipimpinnya saling bekerja sama untuk mencapai tujuan. Selain itu pemimpin harus mempunyai kreatifitas yang tinggi.



Gambar 3. Pelaksanaan Games

Sesi ketiga masuk pada rangkaian *games experience learning*, yaitu Darat Laut Udara, Games Koran, Lautan Api, dan Memimpin Orang Buta. Penggunaan metode *game* sebelumnya oleh penelitian dari Novia (2020), *educational game* memiliki efek aktif dalam memperkuat pemikiran kreatif siswa. Selain itu juga ada penelitian oleh Sari (2022), menunjukkan aspek pembelajaran yang disajikan ke dalam *gameplay* melalui unsur cerita permasalahan dan tema petualangan memberikan pengalaman belajar menjadi lebih atraktif karena melibatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pemecahan masalah.

Games yang digunakan pada pelatihan ini pun mempunyai tujuannya masing-masing. Darat Laut Udara bertujuan untuk membantu konsentrasi. Games koran di mana dalam *game* ini fasilitator memberikan selebar koran dan peserta bekerja sama untuk menginjak koran tersebut sesuai dengan waktu yang ditentukan, koran tersebut akan dilipat menjadi kecil sampai sejauh mana peserta bertahan di atas koran tersebut dan yang bisa bertahan paling lama akan menjadi pemenang. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kepemimpinan untuk kerja tim, komunikasi, pengambilan keputusan yang cepat serta ada stabilitas, terutama untuk mengkoordinasi pencapaian tujuan bersama.

Dalam kepemimpinan tentu diperlukan rangkulan yang kuat untuk tujuan yang diinginkan.

Pada permainan Lautan Dalam, fasilitator membuat dua kelompok dan memberikan dua koran kepada setiap kelompok, peserta harus memakai koran tersebut untuk membawa tiap anggota dari garis *start* sampai garis *finish* yang telah diatur oleh fasilitator. Kelompok yang dapat berhasil mencapai garis *finish* dengan semua anggota, berhasil menyelesaikan *game* tersebut. *game* ini bertujuan untuk melatih peserta untuk bekerja sama mempercayai rekan dan memimpin dengan mempertimbangkan resiko serta konsekuensi dari setiap tindakan. Memimpin Orang Buta dibuat dengan setiap kelompok memilih satu orang untuk bermain, orang tersebut ditutupi matanya untuk mengambil batu yang telah disediakan oleh fasilitator, batu yang terkumpul paling banyak menjadi pemenangnya. Bertujuan untuk membangun keterampilan komunikasi dalam organisasi. Permainan ini mengandalkan komunikasi antar rekan satu tim untuk menavigasi suatu lapangan. Ada pun pada beberapa *game* diselipi *ice breaking*, baik dari fasilitator maupun peserta. Peserta diminta membuat *ice breaking* untuk melatih peserta agar memunculkan kreativitas, lebih percaya diri, dan kemampuan bermotivasi bagi masing-masing tim.

Sesi terakhir ditutup oleh sesi refleksi diri terkait apa saja yang peserta dapat selama menjalani pelatihan dan karakteristik diri yang ingin dimodifikasi agar menjadi pemimpin yang kreatif, serta umpan balik berupa kesan dan pesan dari peserta pelatihan untuk memberikan inspirasi kepada fasilitator. Dalam pelatihan bukan hanya peserta yang bekerja untuk fasilitator tapi juga fasilitator belajar dari peserta. Keseluruhan dari pelatihan kepemimpinan berjalan dengan baik dan dapat dikatakan berhasil untuk mencapai tujuan awal dilaksanakannya kegiatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan dan kepemimpinan dilaksanakan pada Sabtu, 20 April 2024 bertempat di gedung Program Studi Psikologi, Universitas Nusa Cendana, Naikoten, Kec. Kota Raja, Kota Kupang. Kegiatan ini dihadiri oleh 8 mahasiswa program studi psikologi semester 6, dan 4 orang fasilitator. Metode yang digunakan, yaitu *games experience learning*, berhasil meningkatkan kemampuan

dan keterampilan kreativitas dalam berbagai aspek kepemimpinan, seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kepemimpinan itu sendiri. Melalui pengenalan tokoh pemimpin inspiratif, diskusi kelompok, dan rangkaian games yang dirancang secara kreatif, para peserta dapat mengembangkan karakteristik kepemimpinan yang kreatif dan inovatif. Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan mereka dalam bekerja sama, mengambil keputusan, dan memimpin dengan mempertimbangkan resiko serta konsekuensi dari setiap tindakan.

Dengan mempertimbangkan pentingnya kreativitas dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang cepat, pelatihan ini menjadi langkah yang relevan dalam mempersiapkan mahasiswa sebagai pemimpin masa depan yang efektif dan inovatif. Selain itu, pelatihan ini juga membantu mahasiswa untuk menerapkan konsep dan prinsip psikologi yang dipelajari dalam konteks kepemimpinan. Secara keseluruhan, pelatihan tersebut berhasil mencapai tujuan awalnya dan mendapatkan respons positif dari para peserta. Dengan demikian, pelatihan pengembangan kreativitas kepemimpinan merupakan langkah yang efektif dalam meningkatkan potensi kepemimpinan mahasiswa Psikologi Universitas Nusa Cendana, serta mempersiapkan peserta untuk berkontribusi secara positif dalam organisasi dan masyarakat di masa depan.

Saran

Penelitian ini dilanjutkan dengan metode yang berbeda, misalnya metode pembelajaran kolaboratif yang mendorong peserta untuk berdiskusi di lapangan, melakukan komunikasi, dan berbagi ide untuk meningkatkan kreativitas kepemimpinan bagi peserta selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Yulianto, T., & Faisol, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Kerajinan Tangan æBUKET Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Mawaddah. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 73-77.
- Azwar, S. (2012). Penyusunan Skala Psikologi edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Barna, G. (2015). *Leaders on Leadership* (Gandum Mas).
- Karoso, S., & Trihantoyo, S. (2017). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pelaksanaan Program Pengembangan dan Peningkatan Seni Tradisional Jenjang SD, SMP, dan SMA di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 34-39.
- Novia, N., Permanasari, A., Riandi, R., & Kaniawati, I. (2020). Tren penelitian educational game untuk peningkatan kreativitas siswa: Sebuah systematic review dari literatur. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 217-226.
- Sari, R. N. K., & Ahmad, H. A. (2022, March). Game Based-Learning: Media Edutainment Matematika Untuk Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa Sekolah Dasar. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 5, pp. 99-106).
- Solihah, E., & Hersugondo. (2008). Kepemimpinan yang Efektif dan Perubahan Organisasi. *Fokus Ekonomi*, 7(2), 83-93
- Sumarsih, D. (2019). Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sumitra, Hanif Jabbar Ilmi; Firdaus, Muhamad; Siswanto, Heru. (2023). Rancang Bangun Game Strategi Kepemimpinan Kepala Daerah Berbasis Android. In: *Senakama: Prosiding Seminar Nasional Karya Ilmiah Mahasiswa*. P. 750-761.
- Rahayu, P. P., & Agustina, M. T. (2022). Kepemimpinan Dilihat dari Perspektif Psikologi: Literature Review. *JIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3676-3685.
- Yuberti, Y. (2014). Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan.

Zaman, S., Helmi, D. R., & Team, G. (2014).
Games Kreatif Pilihan untuk

Meningkatan Potensi Diri dan
Kelompok. GagasMedia