

PANDUAN APLIKASI
THE 5th Discipline of Leadership
“BLIND SNAKE”

**KEPEMIMPINAN DAN BERFIKIR
SISTEM KESEHATAN MASYARAKAT
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT**



MUSTAKIM, S.K.M., M.K.M.

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
2019**

A. DESKRIPSI

Mata Kuliah ini akan membahas tentang konsep kepemimpinan yang akan ditinjau dari teori, budaya dan pendekatan. Kemudian akan dilengkapi dengan konsep *the 5th discipline of Leadership* sebagai dasar dalam menuju kepemimpinan. Dua konsep tersebut akan disempurnakan dengan aplikasi melalui Kepemimpinan Kesehatan Masyarakat yang terdiri dari Isu terkini Kesmas, SKN dan *Benchmark* tokoh dan institusi nasional. Untuk memberikan gambaran sederhana, maka diperlukan kegiatan yang dapat mengaplikasi *the 5th discipline of Leadership*. Oleh karena itu, dibuatkan panduan sederhana untuk dalam pengaplikasian keilmuan tersebut dalam permainan sederhana.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	1. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik 2. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Pengetahuan	3. Mampu menganalisis masalah kesehatan masyarakat serta penyelesaian masalah kesehatan masyarakat secara prosedural dan mendalam; (SKL-6)
Keterampilan umum	4. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, teman sejawat, baik di dalam maupun diluar lembaganya 5. Mampu bertanggung jawab atas hasil pencapaian kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada dibawah tanggungannya
Keterampilan Khusus	6. memiliki kemampuan memimpin serta berkepribadian Islami dan Kemuhammadiyah sesuai sembilan perilaku emas serta Kebangsaan 7. mampu menjadi pemimpin yang efektif dalam bidang kesehatan masyarakat

C. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk mencapai kompetensi lulusan Kesehatan masyarakat sebagaimana berada di poin B. Detail spesifiknya adalah untuk melatih *softskill* dari *The 5th Discipline of Leadership* yang terdiri dari sebagai berikut :

1. *Personal Mastery* : permainan sederhana ini akan melatih kompetensi peserta agar mampu bertahan dalam mencapai tujuan dari permainan. Kesulitan yang dihadirkan dalam permainan ini akan menguji ketahanan para peserta apakah mampu bertahan dalam mencapai tujuan.
2. *Mental Model* : peserta akan diuji mental modelnya terutama dalam menghadirkan persepsi keyakinan dalam mencapai visi permainan.
3. *Shared Vision* : Peserta akan diuji bagaimana mampu mengkoordinasikan dan menyamakan tujuan Bersama agar difahami dengan baik oleh anggota

kelompoknya. Dengan demikian semua bergerak untuk mencapai visi Bersama.

4. *Team Learning* : Peserta akan diuji untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama timnya melalui komunikasi yang bersifat non verbal dalam mencapai tujuan permainan.
5. *System Thinking* : peserta akan diuji kemampuannya dalam menghadirkan suatu rencana strategis dan sistematis untuk menyelesaikan permainan sederhana ini.

D. Bentuk Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah melakukan permainan sederhana yang dinamakan "*Blind Snake*". Peserta akan diberikan suatu misi yaitu mengumpulkan barang barang yang telah ditentukan sebelumnya urutannya. Peserta akan mengambil barang tersebut dalam posisi berbaris dan saling pegang dengan peserta didepannya dengan kondisi mata ditutup kain. Adapun yang menjadi pengarah adalah peserta yang berada di posisi paling belakang. Namun dalam pelaksanaannya hanya diperbolehkan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa tubuh yang telah disepakati oleh peserta.

E. Panduan Pelaksanaan Permainan

Kegiatan akan dibagi menjadi 3 bagian sebagai berikut :

1. Pra Permainan

- Sebelum permainan dimulai, peserta akan dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta yang ada. Satu kelompok terdiri dari 5-6 orang.
- Peserta akan diminta untuk membawa satu barang khusus dan antar peserta tidak boleh membawa barang yang sama dengan peserta yang lain.
- Setelah dibagi kelompok, peserta dipersilakan untuk diskusi selama 10 menit untuk menentukan strategi dalam rangka memenangkan permainan. Utamanya terkait bagaimana cara berkomunikasi antar anggota kelompok dan urutan benda yang akan diambil terlebih dahulu.
- Urutan benda yang telah disepakati diberikan kepada pemandu kelompok sebagai bahan evaluasi di akhir permainan.
- Setelah selesai, kelompok akan dibawa ke area permainan dengan kondisi mata peserta sudah ditutup dan hanya 1 peserta paling belakang sebagai pengarah yang diperbolehkan untuk melihat.

2. Permainan

- Permainan dimulai setelah mendapat aba-aba dari pemandu permainan
- Setiap kelompok dipersilakan untuk mulai bergerak menuju kepada benda yang telah diurutkan untuk diambil terlebih dahulu.
- Peserta harus mengikuti arahan dari peserta pengarah yang berada di belakang dengan mengikuti kesepakatan cara berkomunikasi yang telah diputuskan sebelumnya

- Permainan dilaksanakan dalam durasi 15 menit untuk dapat mencapai tujuan atau visi permainan.
- Peserta dapat membuka kain ikatan jika telah selesai mengambil semua benda atau barang dan diletakkan di tempat yang telah ditentukan.
- Jika hingga durasi selesai ternyata belum ada yang mampu selesaikan permainan maka akan ditentukan melalui jumlah benda atau barang yang telah berhasil dikumpulkan.

3. Pasca Permainan

- Pasca permainan, setiap kelompok akan dikumpulkan Kembali untuk melihat capaian dari setiap kelompok.
- Kelompok yang berhasil mengumpulkan benda secara cepat atau yang paling banyak mengumpulkan benda akan ditentukan sebagai pemenang
- Setiap peserta dari kelompok akan diminta menyampaikan testimoni dan evaluasi serta manfaat yang didapatkan dari permainan ini.

F. Peraturan Pelaksanaan Permainan

Peraturan yang harus ditaati dalam permainan ini diantaranya sebagai berikut

- Peserta dilarang berkomunikasi secara verbal
- Peserta wajib menutup mata dengan menggunakan kain yang gelap
- Peserta harus mengikuti arahan sesuai dengan tipe komunikasi non verbal yang disepakati
- Peserta dilarang berperilaku yang membahayakan selama permainan (seperti mendorong atau berlari).
- Peserta harus menggunakan pakaian olahraga agar lebih leluasa dalam melakukan pergerakan

G. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dalam permainan ini adalah sebagai berikut

- Kerjasama Tim
- Kejujuran dalam bermain
- Ketepatan
- Kecepatan
- Jumlah kesalahan

Bobot yang diberikan dalam setiap kriteria penilaian adalah 20%.

H. Penutup

Demikian panduan ini dibuat untuk menjadi acuan dalam pelaksanaan permainan *Blind Snake* pada mata kuliah Kepemimpinan dan Berfikir Sistem Kesehatan Masyarakat.