2011

Perpustakaan UNIKOM

Oleh : Ubudiyah Setiawati

[BELAJAR MEMIMPIN MELALUI GAMES DI PERPUSTAKAAN UNIKOM]

Mengembangankan SDM melalui bentuk kegiatan permainan dengan tujuan dapat menciptakan jiwa kepemimpinan, kreativitas dan mampu menilai diri sendiri dengan jujur.

BELAJAR MEMIMPIN MELALUI GAMES
DI PERPUSTAKAAN UNIKOM

I Pendahuluan

Kegiatan operasional perpustakaan dilakukan secara berkelanjutan atau rutinitas dari kegiatan layanan sirkulasi, pengolahan bahan pustaka hingga kebutuhan informasi. Pelayanan prima memerlukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik. Kebutuhan ini perlu dilakukan dengan pengembangan diri berupa pelatihan hard skill maupun soft skill. Pelatihan hard skill berkaitan dengan perkembangan ilmu dalam bentuk pelatihan, seminar dll banyak diselenggarakan oleh instansi-instansi pemerintah maupun non pemerintah. Namun membangun soft skill diantaranya memiliki jiwa kepemimpinan, team building dapat diciptakan sendiri dengan mengaplikan informasi yang diperoleh, dikemas dalam bentuk permainan.

Mengapa permainan? Permainan adalah salah satu bentuk kegiatan yang santai dan indah, sebagaimana memori masa kecil akan terkenang menyenangkan adalah mengingat permainan. Permaian dapat dibuat secara individu atau kelompok disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Seperti kekompakan, aktualisasi diri, akurasi, analisis dan lain-lain. Yang dilakukan manajemen perpustakaan program Tahun 2010-2011 Bidang SDM sebelum aktivitaas shelving perbulan, melakukan bentuk permainan sebagai ajang belajar dalam hal kepemimpinan.

II Tujuan

Tujuan diselenggarakannya progam permainan ini yaitu :

1. Mampu memimpin sebuah kegiatan santai.
2. Mampu memberikan materi kegiatan.
3. Mampu menilai kemampuan diri sendiri.

III Landasan Teori

Jenis program pelatihan dan pengembangan menurut Gordon, J, “who is being trainded to do what?” dalam H. John Bernandin & Joyce E.A Russell, *Human Resource Managemen*t : *And Experiental Approach*, McGraw Hill, 1993, hal.298, bahwa hasi sebuah studi atas berbagai organisasi yang beranggotakan lebih dari 100 pekerja memperlihatkan begitu banyak ragamnya program pelatihan dan pengembangan yang dilakukan organisasi diantaranya team building, motivation, creativity.

Menurut Lawrence Appley bahwa “ manajemen bukanlah mengarahkan benda-benda- artinya adalah mengembangkan orang-orang”.

Program pelatihan dan pengembangan dengan cara team building, motivation, creativity diaplikasikan dalam bentuk permainan. Sistem permainan ini dipimpin oleh seorang yang ditunjuk atau mendapatkan giliran. Kemudian menciptakan tiga jenis permainan yang bersifat kekompakan/kelompok dan aktuasasi diri.

Menjadi pimpinan permainan bertujuan memotivasi, untuk dapat menyelenggarakan sebuah acara dengan menciptakan kreativitas bentuk permainan bebas, diakhiri dengan evaluasi berupa questioner, bagaimana menilai diri ketika hal tersebut telah dilaksanakan. Ketika memimpin sebuah permainan dibutuhkan kemampuan mengarahkan orang lain ikut dalam program tersebut, menghormati dan menghargai pimpinan dalam membuat kreatifitas, sehingga program ini adalah ajang untuk bisa mengembangkan kemampuan diri dan saling menghormati tugas masing-masing yang diamanatkan.

IV Hasil

Jenis Permainan

1. Aktualisasi diri
2. Kekompakan

Permainan 1

Leader : Ubudiyah Setiawati
Bulan : Januari 2011

Kegiatan permainan :

1. Memberikan salam sapa dan menanyakan kabar
2. Menentukan jenis snack pada acara tertentu
3. Menebak informasi madding perpustakaan
4. Simulasi kegiatan perpustakaan secara berpasangan

Permainan 2

Leader : Sendi Sudrajat
Bulan : Februari 2011

Kegiatan permainan

1. Mencari 3 jenis buku koleksi perpustakaan
2. Menebak 3 judul novel koleksi perpustakaan
3. Simulasi kegiatan pencarian bahan pustaka

Permainan 3

Leader : Calis Maryani
Bulan : Maret 2011

Kegiatan permainan

1. Memindahkan beras dengan pensil
2. Menebak gerakan
3. Memperagakan proses kegiatan mandi

Permainan 4

Leader : Diki Mulyadi

Bulan : April 2011

Kegiatan permainan

1. Kerjasam tim memindahkan karet gelang dengan sedotan
2. Balap tiup permen melalui udara hidung
3. Menebak gerakan.

Permainan 5

Leader : Mia Hayati Kosasih

Bulan : Mei 2011

Kegiatan permainan

1. Memasukan pensil dalam botol
2. Memasukan benang ke dalam jarum
3. Pengetahuan tentang perpustakaan

Permainan 6

Leader : Taufik Anugerah

Bulan : Juli 2011

Kegiatan permainan

1. Lomba makan krupuk
2. Lomba menebak gambar per kelompok
3. Lomba memasang dasi per kelompok

Permainan 7

Leader : Sri Utami Lestari

Bulan : Juli 2011

Kegiatan permainan

1. Lomba balap klereng
2. Lomba balap makan pisang
3. Lomba balap tiup balon

Evaluasi penilaian program oleh peserta adalah sebagai berikut :

1. Penilaian peserta terhadap materi permainan dari seluruh permainan.
2. Cara penyampaian materi permainan oleh leader.
3. Penilaian diri ketika menjadi leader permainan.
4. Penilaian reward/hadiah bagi peserta dan leader.

Tabel 1

Materi Permainan

Opsi Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Puas	1	17%
Puas	4	67%
Cukup	1	17%
Tidak puas	0	0%
Sangat tidak puas	0	0%
Abstain	0	0%
Total	6	100%

Data primer diolah Tanggal 28 Juli 2011

Dari Tabel 1, diketahui hampir seluruh responden (peserta) atau 4 orang (67%) menyatakan puas dengan materi permainan yang disampaikan oleh masing-masing leader.

Tabel 2

Penyampaian Materi

Opsi Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Puas	0	0%
Puas	3	50%
Cukup	3	50%
Tidak puas	0	0%
Sangat tidak puas	0	0%
Abstain	0	0%
Total	6	100%

Data primer diolah Tanggal 28 Juli 2011

Dari Tabel 2, diketahui setengahnya menyatakan puas dan cukup atau 3 orang (50%), menilai masing-masing leader dalam menyampaikan materi permainan.

Tabel 3

Penilaian Diri Sebagai Leader Permainan

Opsi Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Puas	2	33%
Puas	1	17%
Cukup	2	33%
Tidak puas	0	0%
Sangat tidak puas	1	17%
Abstain	0	0%
Total	6	100%

Data primer diolah Tanggal 28 Juli 2011

Dari Tabel 3, diketahui penilaian diri sendiri ketika memimpin sebuah permainan cukup berimbang yaitu 2 orang (33%) menyatakan sangat puas dan cukup, 1 orang (17%) menyatakan cukup dan

sangat tidak puas. Artinya masing-masing leader mampu menilai kemampuan yang dimiliki ketika memimpin sebuah permainan (acara).

Tabel 4
Hadiah Permainan

Opsi Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Puas	1	17%
Puas	3	50%
Cukup	2	33%
Tidak puas	0	0%
Sangat tidak puas	0	0%
Abstain	0	0%
Total	6	100%

Data primer diolah Tanggal 28 Juli 2011

Dari Tabel 5, diketahui pemberian hadiah kepada pemain dan leader dalam acara tersebut dinilai berimbang antara sangat puas sampai dengan cukup. Artinya hadian bagi pemain dan leader pada permainan tersebut dinilai baik atau puas.

V Kesimpulan

Kepemimpinan, seluruh peserta mampu dan dapat memimpin serta menyelenggarakan sebuah permainan yang diamanahkan dari program pengembangan SDM.

Menciptakan kreatifitas, seluruh peserta cukup memberikan kreativitas materi permainan yang diikuti oleh seluruh peserta.

Penilaian diri sebagai leader permainan, seluruh peserta cukup mampu memberikan penilaian diri dengan jujur, ketika memimpin sebuah permainan.

Daftar PUstaka

Gomes, Faustino Cardoso. 2009. Manajemen Sumber Daya Manusia.—Ed.2.—Yogyakarta : Andi

Parkinson, C.Northcote; Rustomji, MK. 1990. Manajemen Untuk Semua Orang : Mahir Dalam Manajemen Mahir Memimpin Orang.—Cet.3.—Jakarta : Gramedia.

Susanta, Agustinus. 2008. Merancang Outbound Training Profesional.—Ed.1.—Yogyakarta : Andi.

Lampiran

Coding Sheet

Responden	1	2	3	4
1	5	4	5	5
2	4	4	4	4
3	3	3	1	3
4	4	3	3	4
5	4	4	3	4
6	4	3	5	3

Usulan

1 Secara rutinitas setiap satu bulan sekali diadakan game, karena untuk hiburan dan kebersamaan

2 Melakukan kunjungan ke perpustakaan PT lain, khususnya PTS untuk perbandingan/membuka wawasan pustakawan UNIKOM

3 Pertahankan dengan permainan leadershipnya, karean seru kocak dan mempererat kekompakan. Hadiahnya lebih menarik biar semangat

4 Imtil hadiahnya semoga diperbanyak biar tambah semangat mainnya

5 Program permainannya dilanjutkan dan diperbanyak hadiahnya

6 Setiap sebulan sekali buat acara permainan di adakan lebih menarik dan buat waktu permainan dilebihin jamnya, buat hadiah lebih menarik dan acara selanjutnya diadakan makan-makan di perpustakaan.








KATALOG
concept








Tango




BUKA
OPEN














KATALOG
adidas


KATALOG
adidas






OOPS

