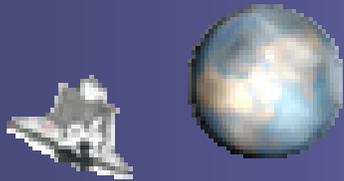


SUCCESS SKILLS UGM: LIVING SKILLS



Avin Fadilla Helmi
Neila Ramdhani

Edisi Revisi 2005

latar belakang



**SUCCESS
SKILLS**

**PROSES PEMBELAJARAN
TRI DARMA PT**

Manusia sering kali terbelenggu oleh:

- Miopi
- Pikiran yang sempit
- ketakutan/kecemasan

kemerdekaan diri:

- Cipta
- Rasa
- Karsa

(percaya diri - otonom)

**Sarjana Plus
(Karya Inovatif)**

- Sosial
- Kemasyarakatan
- Ekonomi
- dll

APAKAH SUKSES ITU ?

- Suatu usaha yang dilakukan untuk mencapai atau melebihi suatu tujuan/ indikator tertentu
 - Bersifat subjektif dan objektif
 - **Indikator Objektif**
 - Output** :
 - IPK → 3,999
 - Masa Studi → < 4 TAHUN
 - Outcome** :
 - Lama Tunggu
 - Besarnya gaji pertama yang diterima
- MEMENUHI INI SAJA TIDAK CUKUP**

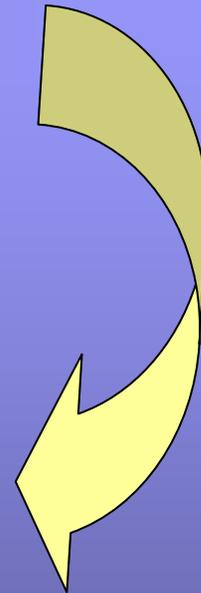
APAKAH SUKSES ITU ?

- Kesuksesan jangan dipandang secara antitesa, sukses bidang akademik vs non-akademik
- Lebih dilihat secara sinergis
- Jika mahasiswa terbebas dari berbagai belenggu, mereka secara personal tidak akan pernah puas hanya *study-oriented* saja tetapi bagaimana membuat karya inovatif yang bermanfaat bagi masyarakat.

SUKSES



**BELAJAR
DI KAMPUS**
(kelas, lab, perpustakaan)



**BELAJAR
KEHIDUPAN
KAMPUS**

BELAJAR KEHIDUPAN KAMPUS

Bagaimana menjadi mahasiswa yang siap belajar dalam situasi kampus,

- Bersikap kritis
- Keterbukaan dalam perbedaan pendapat
- Berani mengemukakan pendapat
- Keterampilan dalam menjalin relasi
- Keterampilan dalam berorganisasi dsb

HARAPAN

SUCCESS SKILLS



- IPK TINGGI
- MASA STUDI PENDEK
- KARYA INOVATIF (Sarjana Plus)

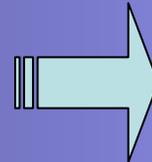


- GAJI PERTAMA TINGGI
- MASA TUNGGU PENDEK
- POSISI PUNCAK/ LEADER

MA BA

PROSES

- BELAJAR
- PENELITIAN
- PENGAB MASY



TINGKATAN SUKSES

SURVIVATIF



INOVATIF



KUALITATIF

- GEPLAK INOVASI
- SECANG CELUP
- DLL

- AQUA
- KOSMETIKA TRADISONAL

Tingkatan Sukses

- **Tingkat pertama: Sukses Survivatif**
- Ini berarti kita survive karena eksistensi kita relevan dengan lingkungan. Kita tidak punah digulung oleh perubahan. Kita bisa babak belur, tetapi kita tetap eksis.
- mampu melakukan adaptasi dari situasi sekolah ke kuliah,
- yang menuntut kemandirian dan tanggungjawab pribadi lebih besar

Tingkatan Sukses

- **Tingkat kedua: Sukses Inovatif**
- Ini berarti sukses melalui inovasi, yaitu mengembangkan atau menciptakan produk inovatif ke pasar. Sukses Tirto Utomo dengan Aqua-nya, Bill Gates dengan *Windows*-nya, Roy Crock dengan *McDonalds*-nya adalah contoh-contoh keberhasilan jenis ini.
- Mahasiswa Fakultas Psikologi mampu membuat modul pelatihan Death Education
- Mahasiswa Farmasi mampu membuat ramuan minuman secang dalam bentuk celup
- dsb

APAKAH BELAJAR ITU ?

Belajar sebagai aktivitas untuk meningkatkan pengertian atau kesadaran kita (**ADANYA PERUBAHAN YANG MENINGKAT**)

- tentang diri sendiri (*self-awareness*),
- dunia sekitar kita (*cosmo-awareness*),
- termasuk kesadaran tentang Tuhan dan dunia gaib (*theo-awareness*)
- serta relasi ketiganya (*relationship-awareness*) ke tingkat yang lebih dalam dan tinggi.

APAKAH BELAJAR ITU ?

- Belajar tidak selalu berkaitan dengan mata kuliah,
- Yang lebih penting lagi adalah belajar mengenai hidup dan kehidupan
- Kesuksesan seseorang tidak hanya ditentukan dari sedikitnya masa studi dan tingginya IPK
- Tetapi pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari berbagai kegiatan di bidang kemahasiswaan adalah bekal untuk hidup

PEMBELAJAR SUKSES

- PERSOALAN: belajar itu pada dasarnya sulit karena memerlukan kerja keras.
Belajar secara fundamental terdiri dari dua kegiatan, *unlearning* dan *pro-learning*, yaitu menanggalkan *ilmu/ kebiasaan* lama dan pada saat yang sama menyerap ilmu baru. Menanggalkan paradigma lama dan serentak mengadopsi paradigma baru.
- Membuang konsep lama serta menerima konsep baru.

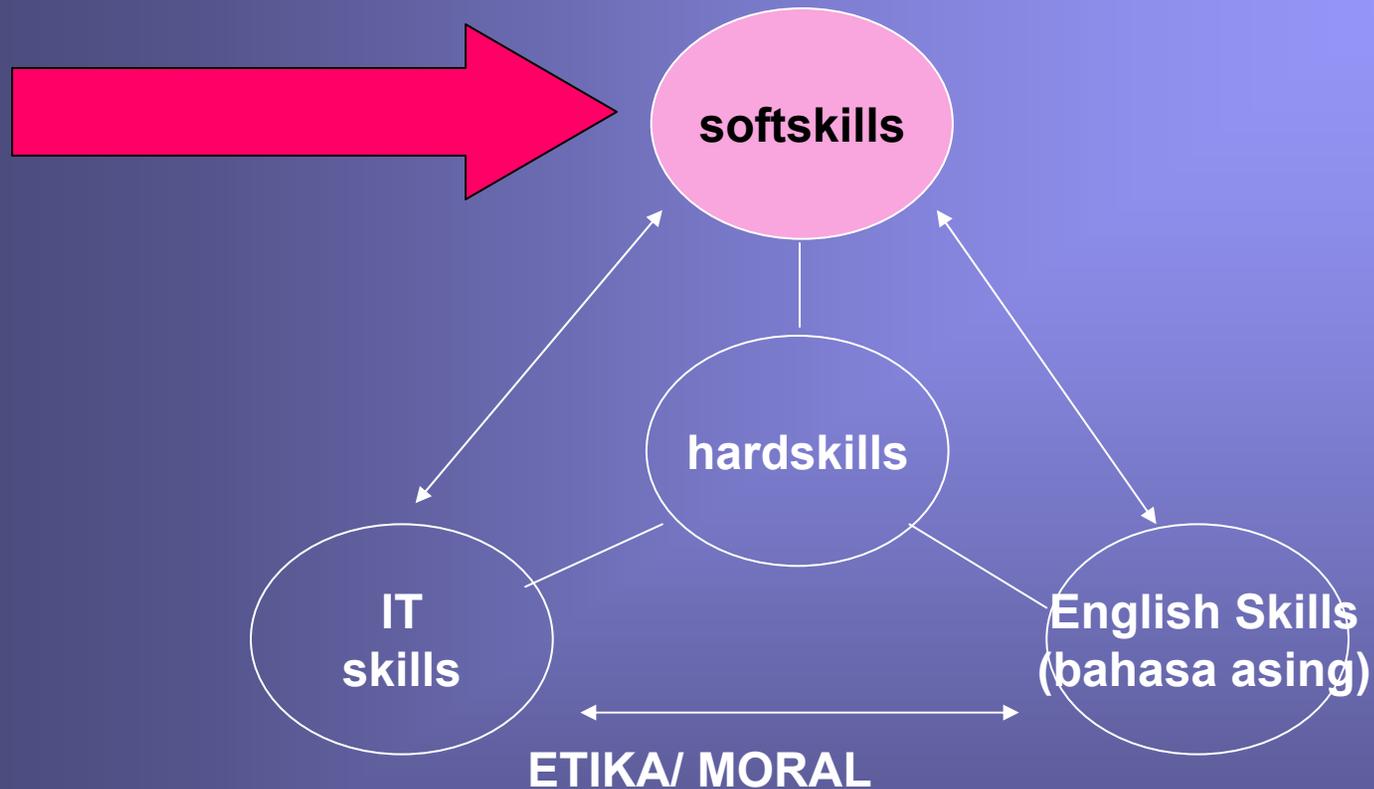
PEMBELAJAR SUKSES

- Dalam belajar, untuk paling tidak sejenak, kita harus berada di ruang ketidakpastian, yang bagi banyak orang merupakan sebuah kebingungan yang tidak nyaman.
- Kadang kala paradigma lama ini demikian berkarat sehingga hampir mustahil untuk melepaskannya. Mereka terjebak dalam apa di sebut sebagai kebekuan paradigma, di mana mereka mengalami *tunnel vision* (kacamata kuda) dan akhirnya jatuh ke dalam fanatisme yang sempit → *unlearning*

PEMBELAJAR SUKSES

- *Pro-learning* di lain pihak adalah sebuah kerja keras, yakni penerahan energi bio-psiko-spiritual dari dalam diri kita untuk mengerti diri sendiri dan dunia sekitar kita
- Mengerti diri sendiri (*improving self-awareness*) adalah sebuah perjalanan ke dalam diri sendiri untuk menjelajahi dan menziarahi hati serta pikiran kita yang terdalam.
- Selalu melakukan pendakian yang tiada henti

MODEL MAHASISWA UGM YG BERDAYA SAING



MAHASISWA PEMBELAJAR

- KOMPETENSI
- KHARAKTER

SUCCESS SKILLS

```
graph TD; A[LIVING SKILLS] --> B[LEARNING SKILLS]; B --> C[THINKING SKILLS];
```

**LIVING
SKILLS**

**LEARNING
SKILLS**

**THINKING
SKILLS**

The Iceberg Principle



**PERILAKU
YANG
TAMPAK**



**PERILAKU
YANG
TIDAK
TAMPAK**

Struktur Kompetensi : Prinsip Gunung Es

Ketrampilan
Pengetahuan
Peran sosial

Penting untuk
kesuksesan
tetapi tidak cukup

Lebih mudah diidentifikasi

Trait/ sifat
Motif
Citra diri

Karakteristik yang
mendorong
kesuksesan
jangka panjang

Lebih sulit diidentifikasi

Membangun Karakter

Pendekatan

- Pendekatan outside-in → Sistem
- Pendekatan inside-out → Manusia (karakter)
- Membutuhkan waktu yang lama, prosesnya panjang, dan komitmen yang luar biasa.

Ciri Manusia Berkarakter

Manusia yang perilakunya selalu digerakkan oleh nilai-nilai (*value-driven*) yang telah terinternalisasi dari dalam.

Tidak sekedar hasil proses reaksi dari sebuah aksi.

Bukan Stimulus → respon

PERJALANAN Living Skills

- DIMULAI 2003
- EDISI REVISI 2004
- DIDASARKAN ATAS KETRAMPILAN

- 2005
- DIDASARKAN ATAS VALUE
 - KEJUJURAN
 - ORIENTASI JANGKA PANJANG
 - PEDULI DAN BERBUDAYA
 - DLL

PERJALANAN SS

- 2003-3004
- SEMUA MODUL DARI PPKB UGM
- 3 JAM X 5 SESI

- 2005
- 70% Waktu dari PPKB UGM
- 30% disesuaikan dengan situasi dan kondisi Fakultas/ jurusan/ program studi
- Muatan Lokal

SUCCESS SKILLS 2005

- Buku 'menjadi pembelajar sukses'
- CD interaktif



SAMPAI JUMPA