

AGILE CAMPUS MOVEMENT

Transformasi Community Engagement
untuk Generasi Inovatif dan Berdaya Saing



Syarif Hidayatullah | Umu Khouroh
Theofilus Christ Marvellianto | Stella Alvianna
Ike Kusdyah Rachmawati | Irany Windhyastiti
Muhammad Nurdin | Eko Aristanto



AGILE CAMPUS MOVEMENT

Transformasi Community Engagement untuk Generasi Inovatif dan Berdaya Saing

• • •

Syarif Hidayatullah | Umu Khourah
Theofilus Christ Marvellianto | Stella Alvianna
Ike Kusdyah Rachmawati | Irany Windhyastiti
Muhammad Nurdin | Eko Aristanto



Penerbit KBM Indonesia

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air indonesia, serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku

AGILE CAMPUS MOVEMENT
Transformasi Community Engagement untuk Generasi Inovatif dan Berdaya Saing

Copyright @2025 by Syarif Hidayatullah, dkk
All rights reserved

KARYA BAKTI MAKMUR (KBM) INDONESIA

Anggota IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia)

NO. IKAPI 279/JTI/2021

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor) **081357517526 (Tlpn/WA)**

Penulis

Syarif Hidayatullah, Umu Khourouh, Theofilus Christ Marvellianto
Stella Alvianna, Ike Kusdyah Rachmawati, Irany Windhyastiti
Muhammad Nurdin, Eko Aristanto

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Ara Caraka

Editor Naskah

Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc

14,8 x 21 cm, vi + 162 halaman

Cetakan ke-1, Oktober 2025

ISBN 978-634-202-798-1

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit

Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di
DJKI-Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau

Memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini

Tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Website

<https://penerbitkbm.com>, www.penerbitbukumurah.com

Instagram

@penerbit.kbmindonesia, @penerbitbukujogja

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- (i) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (ii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (iii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (iv) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

| KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya buku ini yang berjudul *Agile Campus Movement: Transformasi Community Engagement untuk Generasi Inovatif dan Berdaya Saing*. Kehadiran buku ini berangkat dari kesadaran bahwa dunia pendidikan tinggi, khususnya organisasi kemahasiswaan, tengah menghadapi perubahan besar akibat perkembangan teknologi digital, dinamika sosial, serta tuntutan globalisasi.

Organisasi mahasiswa tidak lagi dapat dipandang sekadar sebagai wadah kegiatan ekstrakurikuler, melainkan telah menjadi ruang strategis untuk melahirkan kepemimpinan masa depan, mengembangkan inovasi sosial, dan memperkuat daya saing bangsa. Oleh karena itu, diperlukan paradigma baru yang memungkinkan lembaga kemahasiswaan untuk lebih adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada dampak.

Konsep *Agile Campus Movement* yang kami usung dalam buku ini merupakan sebuah gagasan transformatif yang mengintegrasikan digital leadership, agile management, dan praktik inovasi. Dengan pendekatan tersebut, organisasi mahasiswa diharapkan mampu menciptakan program yang tidak hanya seremonial, tetapi benar-benar memberikan nilai tambah bagi mahasiswa, kampus, maupun masyarakat luas.

Buku ini disusun untuk memberikan kerangka teoritis, strategi praktis, serta contoh nyata mengenai bagaimana lembaga kemahasiswaan dapat bertransformasi menghadapi

era digital. Kami berharap isi buku ini dapat memberikan inspirasi, panduan, sekaligus motivasi bagi mahasiswa, dosen pembina, pengambil kebijakan, dan seluruh pihak yang peduli pada penguatan peran organisasi mahasiswa.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan buku ini, baik berupa ide, masukan, maupun dukungan moral. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bagian dari upaya membangun generasi mahasiswa yang inovatif, inklusif, dan berdaya saing global.

Malang, 2025

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB 01. KONTEKS DAN URGENSI TRANSFORMASI	1
A. Latar Belakang Perubahan Sosial, Teknologi, Dan Pendidikan.....	1
B. Tantangan Lembaga Kemahasiswaan Di Era Digital	4
C. Peran Community Engagement Dalam Pengembangan Mahasiswa	8
D. Mengapa “Agile Campus Movement” Menjadi Penting Sekarang.....	13
BAB 02. KONSEP DASAR COMMUNITY ENGAGEMENT	19
A. Definisi Dan Dimensi Community Engagement.....	19
B. Model Dan Praktik Engagement Di Lingkungan Kampus.....	23
C. Hubungan Community Engagement Dengan Pembangunan Karakter Mahasiswa.....	27
D. Benchmark Praktik Terbaik Di Universitas Nasional Dan Internasional.....	31
BAB 03. DIGITAL LEADERSHIP DI LINGKUNGAN KAMPUS	37
A. Definisi Dan Prinsip Digital Leadership	37
B. Kompetensi Digital Leader Di Organisasi Kemahasiswaan	43

C. Peran Digital Leadership Dalam Menggerakkan Komunitas Mahasiswa	49
D. Studi Kasus Pemimpin Mahasiswa Berbasis Digital	53
BAB 04. AGILE MANAGEMENT UNTUK LEMBAGA KEMAHASISWAAN	59
A. Konsep Agile Dan Relevansinya Di Kampus	59
B. Metodologi Agile (Scrum, Kanban, Design Sprint) Untuk Organisasi Mahasiswa	64
C. Adaptabilitas, Kolaborasi, Dan Fleksibilitas Dalam Mengelola Program	68
D. Contoh Implementasi Agile Dalam Kegiatan Kampus...	73
BAB 05. INOVASI SEBAGAI PENGGERAK TRANSFORMASI	77
A. Konsep Inovasi Sosial Di Lingkungan Mahasiswa	77
B. Kreativitas Dan Desain Solusi Berbasis Kebutuhan Komunitas.....	81
C. Co-Creation Dan Kolaborasi Lintas Disiplin.....	85
D. Teknologi Sebagai Katalis Inovasi Kampus	89
BAB 06. STRATEGI MEWUJUDKAN IMPACTFUL INITIATIVES	95
A. Merancang Program Kemahasiswaan Berbasis Dampak	95
B. Indikator Keberhasilan Community Engagement.....	100
C. Sustainability Dan Keberlanjutan Inisiatif	104
D. Peran Kolaborasi Dengan Stakeholder (Kampus, Pemerintah, Masyarakat, Industri)	108

BAB 07. TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM AGILE

CAMPUS MOVEMENT 113

 A. Hambatan Internal: Budaya Organisasi, Resistensi
 Perubahan, Keterbatasan Sumber Daya..... 113

 B. Hambatan Eksternal: Dinamika Sosial, Kebijakan,
 Perkembangan Teknologi..... 117

 C. Strategi Mengatasi Hambatan Dengan Agile
 Mindset..... 121

 D. Best Practices Menghadapi Tantangan Di Berbagai
 Kampus..... 125

BAB 08. MASA DEPAN LEMBAGA KEMAHASISWAAN

BERDAYA SAING..... 131

 A. Proyeksi Peran Organisasi Mahasiswa Dalam Era
 Digital 131

 B. Integrasi Digital Leadership, Agile Management, Dan
 Inovasi..... 135

 C. Roadmap Agile Campus Movement Jangka Panjang. 139

 D. Rekomendasi Kebijakan Dan Strategi Pengembangan
 Berkelanjutan..... 143

GLOSARIUM 149

DAFTAR PUSTAKA..... 153

PROFIL PENULIS 161

| GLOSARIUM

Agile Campus Movement

Gerakan transformasi lembaga kemahasiswaan yang mengadopsi prinsip *agile management*, *digital leadership*, dan inovasi untuk menciptakan program berdampak dan berkelanjutan di era digital.

Agile Management

Pendekatan manajemen berbasis iterasi, kolaborasi, fleksibilitas, dan respon cepat terhadap perubahan. Diterapkan dalam organisasi mahasiswa untuk meningkatkan efisiensi dan adaptabilitas program.

Agile Mindset

Pola pikir yang menekankan fleksibilitas, pembelajaran berkelanjutan, kolaborasi, dan orientasi nilai. Digunakan mahasiswa untuk mengatasi hambatan internal maupun eksternal.

Bank Sampah Mahasiswa

Program lingkungan berbasis pengelolaan sampah yang dijalankan mahasiswa dengan melibatkan masyarakat dan pemerintah. Contoh praktik *community engagement* berkelanjutan.

Co-creation

Proses penciptaan solusi bersama yang melibatkan mahasiswa, komunitas, dan stakeholder eksternal untuk menghasilkan inovasi yang lebih relevan dan berkelanjutan.

Collective Impact

Pendekatan kolaboratif multipihak yang menekankan visi bersama, koordinasi, serta pengukuran dampak untuk menciptakan perubahan sosial yang berkelanjutan.

Community Engagement

Partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan yang melibatkan komunitas internal maupun eksternal kampus untuk mendukung pengembangan kapasitas, pemberdayaan, dan transformasi sosial.

Digital Leadership

Gaya kepemimpinan yang memanfaatkan teknologi digital untuk membangun visi, mengelola tim, meningkatkan transparansi, serta memperluas jaringan kolaborasi organisasi mahasiswa.

Digital Literacy (Literasi Digital)

Kemampuan memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi melalui teknologi digital secara efektif, etis, dan produktif.

Diplomasi Digital Mahasiswa

Upaya organisasi mahasiswa memanfaatkan platform digital untuk membangun citra kampus, menjalin kerja sama internasional, serta memperkuat daya saing global.

Inkubator Bisnis Kampus

Fasilitas atau program universitas yang mendukung mahasiswa dalam mengembangkan startup atau usaha rintisan melalui mentoring, pendanaan, dan akses pasar.

Inovasi Sosial

Penciptaan solusi baru untuk masalah sosial dengan memadukan kreativitas, teknologi, dan kolaborasi komunitas.

Iterasi

Prinsip kerja agile berupa pengulangan siklus perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas hasil program.

Learning Organization

Konsep organisasi yang selalu belajar dari pengalaman melalui refleksi, evaluasi, dan inovasi berkelanjutan.

Literasi Digital Desa

Program penguatan kemampuan masyarakat desa dalam menggunakan teknologi digital untuk peningkatan keterampilan, ekonomi, dan partisipasi sosial.

Minimum Viable Project (MVP)

Pendekatan pengembangan program dengan merancang versi sederhana terlebih dahulu untuk diuji coba, lalu diperbaiki berdasarkan umpan balik.

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM)

Kebijakan pendidikan tinggi di Indonesia yang memberi kesempatan mahasiswa belajar di luar program studi melalui magang, proyek kemanusiaan, penelitian, atau kegiatan sosial.

Roadmap Strategis

Rencana jangka panjang yang menggambarkan tahapan transformasi organisasi mahasiswa dari fase fondasi, institusionalisasi, hingga daya saing global.

Sustainability (Keberlanjutan)

Kemampuan program mahasiswa untuk terus berjalan lintas generasi, relevan dengan kebutuhan komunitas, dan didukung oleh sumber daya yang memadai.

Triple Bottom Line

Kerangka keberlanjutan yang mencakup tiga dimensi utama: ekonomi, sosial, dan lingkungan (Elkington, 1997).

DAFTAR PUSTAKA

- Altbach, P. G. (2006). Student politics: Activism and culture. In J. J. F. Forest & P. G. Altbach (Eds.), *International handbook of higher education* (pp. 329–345). Springer.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.
- Anderson, D. J. (2010). *Kanban: Successful evolutionary change for your technology business*. Blue Hole Press.
- Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216–224.
<https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Avolio, B. J., Sosik, J. J., Kahai, S. S., & Baker, B. (2014). E-leadership: Re-examining transformations in leadership source and transmission. *The Leadership Quarterly*, 25(1), 105–131.
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 17–32). Peter Lang.
- Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., ... & Thomas, D. (2001). *Manifesto for agile software development*. Agile Alliance.
- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775–786.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x>

- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1996). Implementing service learning in higher education. *Journal of Higher Education*, 67(2), 221–239. <https://doi.org/10.1080/00221546.1996.11780257>
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. W. W. Norton & Company.
- Bryson, C., Hardy, C., & Hand, L. (2015). *An online learning community: Students' engagement and academic performance*. *Innovations in Education and Teaching International*, 52(3), 246–256. <https://doi.org/10.1080/14703297.2013.835870>
- Carnegie Foundation. (2006). *Community engagement elective classification*. Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching.
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Christensen, C. M., Horn, M. B., & Johnson, C. W. (2011). *Disrupting class: How disruptive innovation will change the way the world learns*. McGraw-Hill.
- Deloitte. (2017). *The power of agile in driving business performance*. Deloitte Insights.
- Denning, S. (2018). *The age of agile: How smart companies are transforming the way work gets done*. AMACOM.

- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Driscoll, A. (2009). Carnegie's community-engagement classification: Intentions and insights. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 41(1), 38–41. <https://doi.org/10.3200/CHNG.41.1.38-41>
- Ebrahim, A., & Rangan, V. K. (2014). What impact? A framework for measuring the scale and scope of social performance. *California Management Review*, 56(3), 118–141.
- Elkington, J. (1997). *Cannibals with forks: The triple bottom line of 21st century business*. Capstone.
- Eyler, J., & Giles, D. E. (1999). *Where's the learning in service-learning?* Jossey-Bass.
- Floridi, L. (2014). *The ethics of information*. Oxford University Press.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change (4th ed.)*. Teachers College Press.
- Gill, R. (2011). *Theory and practice of leadership* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Hart, A., & Northmore, S. (2011). Auditing and evaluating university–community engagement: Lessons from a UK case study. *Higher Education Quarterly*, 65(1), 34–58. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2273.2010.00466.x>
- Heifetz, R., Grashow, A., & Linsky, M. (2009). *The practice of adaptive leadership: Tools and tactics for changing your organization and the world*. Harvard Business Press.

- Holland, B. A. (2001). Toward a definition and characterization of the engaged campus: A work in progress. *Metropolitan Universities Journal*, 12(3), 20–29.
- Howaldt, J., & Schwarz, M. (2010). *Social innovation: Concepts, research fields, and international trends*. IMO International Monitoring.
- Inglehart, R., & Welzel, C. (2005). *Modernization, cultural change, and democracy: The human development sequence*. Cambridge University Press.
- Israel, B. A., Schulz, A. J., Parker, E. A., & Becker, A. B. (1998). Review of community-based research: Assessing partnership approaches to improve public health. *Annual Review of Public Health*, 19(1), 173–202.
- Jacoby, B. (2009). *Service-learning in higher education: Concepts and practices*. Jossey-Bass.
- Jones, G. R., & Hill, C. W. L. (2013). *Theory of strategic management*. Cengage Learning.
- Junco, R. (2012). *The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement*. *Computers & Education*, 58(1), 162–171. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.004>
- Kane, G. C., Palmer, D., Phillips, A. N., Kiron, D., & Buckley, N. (2015). Strategy, not technology, drives digital transformation. *MIT Sloan Management Review and Deloitte University Press*, 14(1), 1–25.
- Kania, J., & Kramer, M. (2011). Collective impact. *Stanford Social Innovation Review*, 9(1), 36–41.

- Kezar, A., & Rhoads, R. A. (2001). The dynamic tensions of service learning in higher education. *Journal of Higher Education*, 72(2), 148–171. <https://doi.org/10.1080/00221546.2001.11778879>
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days*. Simon & Schuster.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kotter, J. P. (1996). *Leading change*. Harvard Business School Press.
- Kuh, G. D. (2008). *High-impact educational practices: What they are, who has access to them, and why they matter*. AAC&U.
- Liu, Y., Jin, J., & Austin, L. (2015). Examining how social media engagement strategies shift organization–public relationships. *Public Relations Review*, 41(1), 80–82. <https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2014.10.014>
- Marginson, S. (2016). *Higher education and the common good*. Melbourne University Press.
- McKillip, J. (1987). *Need analysis: Tools for the human services and education*. SAGE Publications.
- Mintzberg, H. (1994). *The rise and fall of strategic planning*. Free Press.
- Morozov, E. (2009). *The brave new world of slacktivism*. *Foreign Policy*, 19, 11–12.

- Mulgan, G. (2006). The process of social innovation. *Innovations: Technology, Governance, Globalization*, 1(2), 145–162. <https://doi.org/10.1162/itgg.2006.1.2.145>
- Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). *The open book of social innovation*. NESTA.
- Norris, P. (2001). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge University Press.
- Phills, J. A., Deiglmeier, K., & Miller, D. T. (2008). Rediscovering social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 6(4), 34–43.
- Pol, E., & Ville, S. (2009). Social innovation: Buzz word or enduring term? *Journal of Socio-Economics*, 38(6), 878–885.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants. On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Pretty, J. N. (1995). Participatory learning for sustainable agriculture. *World Development*, 23(8), 1247–1263.
- Rahayu, E. S. (2018). UI Mengabdi: Integrasi peran perguruan tinggi dalam pengabdian masyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 3(1), 21–30.
- Repko, A. F. (2012). *Interdisciplinary research: Process and theory (2nd ed.)*. SAGE Publications.
- Rigby, D. K., Sutherland, J., & Noble, A. (2016). Agile at scale. *Harvard Business Review*, 94(3), 88–96.

- Rowe, G., & Frewer, L. J. (2000). Public participation methods: A framework for evaluation. *Science, Technology, & Human Values*, 25(1), 3–29.
- Saltmarsh, J., Hartley, M., & Clayton, P. H. (2009). *Democratic engagement white paper*. New England Resource Center for Higher Education.
- Schein, E. H. (2010). *Organizational culture and leadership* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Crown Business.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates (2nd ed.)*. Bloomsbury Publishing.
- Senge, P. M. (2006). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization*. Doubleday.
- Smith, T. (2019). Global leadership through digital platforms: AIESEC case study. *International Journal of Student Engagement*, 4(2), 77–89.
- Suparlan, P. (2013). *Pengabdian masyarakat dan pendidikan tinggi di Indonesia*. RajaGrafindo Persada.
- Tan, S. B., & Ng, M. L. (2006). Service learning at the National University of Singapore. *Asia Pacific Journal of Education*, 26(2), 179–191. <https://doi.org/10.1080/02188790600937312>
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO Publishing.
- van Dijk, J. (2020). *The digital divide*. Polity.
- Widyanto, A., & Santosa, H. (2019). Teknologi tepat guna dan inovasi desa: Studi kasus program ITB. *Jurnal Inovasi Sosial*, 4(2), 98–110.
- Wilson, J. (2000). *Volunteering*. *Annual Review of Sociology*, 26, 215–240. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.26.1.215>
- Yunus, M., Moingeon, B., & Lehmann-Ortega, L. (2010). Building social business models: Lessons from the Grameen experience. *Long Range Planning*, 43(2–3), 308–325.