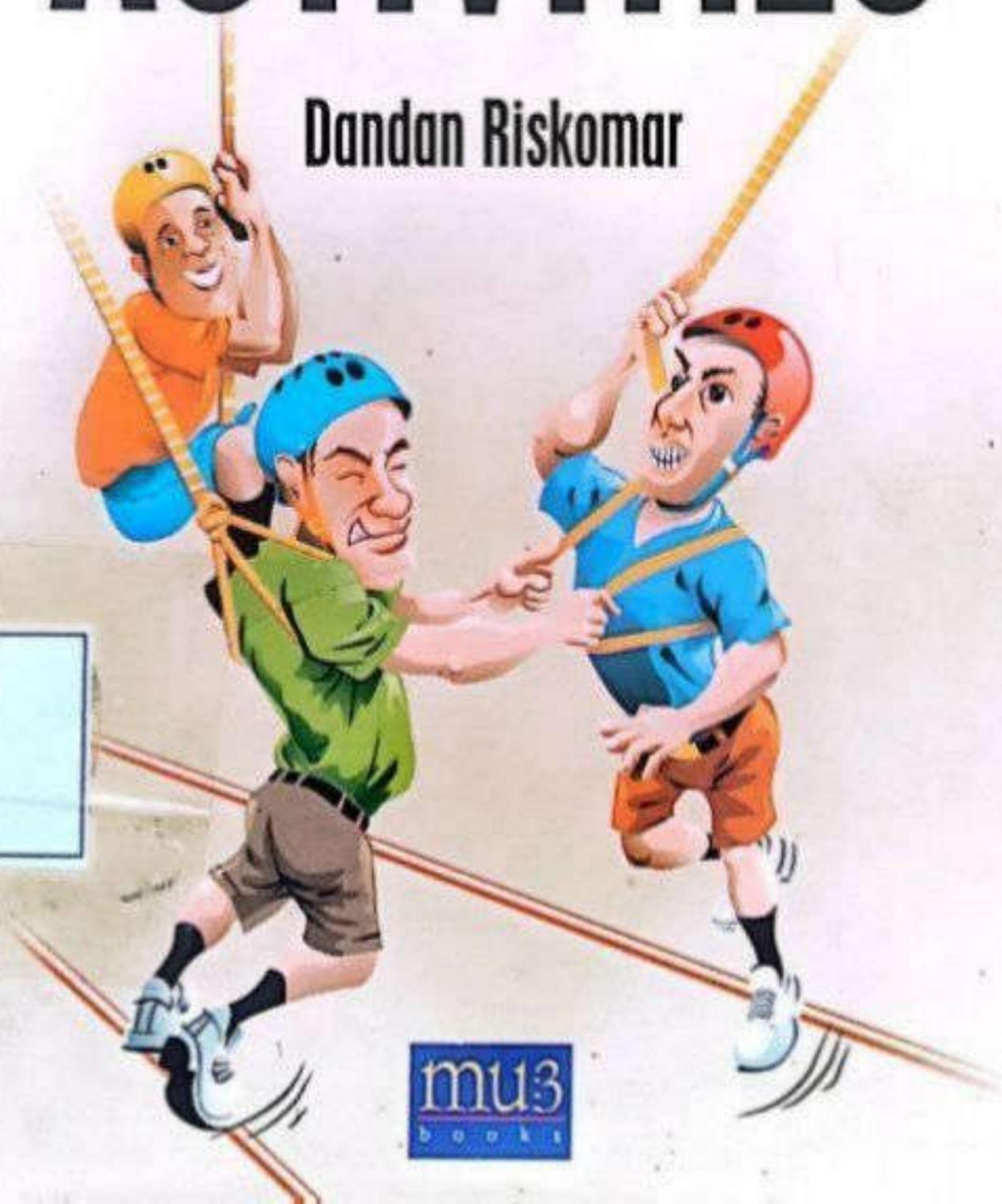


PEDOMAN PRAKTIS PELAKSANAAN
**OUTDOOR & FUN GAMES
ACTIVITIES**

Dandan Riskomar

LATAN

mu3
books



PEDOMAN PRAKTIS PELAKSANAAN
**OUTDOOR & FUN GAMES
ACTIVITIES**



	PERPUSTAKAAN MAN MUARADUA		
NO	3693/001		
TGL	07-01-2009		
KELAS			
ASAL	PR	RT	(HD)

PEDOMAN PRAKTIS PELAKSANAAN
**OUTDOOR & FUN GAMES
ACTIVITIES**

Dandan Riskomar



mu3
BOOKS

Hak Cipta © 2004, Dandan Riskomar
Hak Cipta dilindungi undang-undang

Penyunting : Sjamsu Dradjad
Afnan Harifi
Desain Cover : Jonk
Penata Letak : Nugroho
Ilustrator : Agus Sudariswanto

MU:3 Books
PT. Mandar Utama Tiga Books Division
Wisma Nugra Santana Lt. 8
Jl. Jend. Sudirman Kav 7 – 8
Jakarta 10220 – Indonesia

Diterbitkan dan dicetak di Indonesia
07 06 05 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ISBN 979 - 3331 - 28 - 3

Kata Pengantar

Pelatihan dan pengembangan SDM merupakan suatu program yang kompleks serta membutuhkan berbagai teknik dan keluwesan. Pendekatan pelaksanaannya pun harus dilakukan dengan penuh kebijakan. Proses pembelajaran yang saya geluti selama hampir 25 tahun dalam bidang pelatihan dan pengembangan SDM telah memberikan pemahaman yang mendalam tentang hal tersebut.

Berbagai ciri, sifat, perilaku, dan karakteristik orang dewasa/pekerja serta berbagai tuntutan dalam organisasi yang dinamis dan berkembang cepat memang menghasilkan kombinasi lingkungan kerja yang khas.

Sementara itu, tekanan iklim kompetisi global memaksa kita untuk memberdayakan aset sumber daya manusia yang menjadi salah satu kunci penentu keberhasilan suatu organisasi dalam kancah persaingan di masa mendatang.

Berkaitan dengan gambaran kondisi di atas itulah, adanya pendekatan *outdoor training* membawa angin segar. Sifatnya yang luwes membuatnya dapat dibawakan dengan cara terpisah-pisah maupun terintegrasi, mudah diselaraskan dengan berbagai topik pembahasan, dan secara alamiah lebih cocok sebagai pola proses pembelajaran orang dewasa karena menjanjikan alternatif pemecahan masalah.

Semoga uraian mengenai Pedoman Praktis Pelaksanaan *Outdoor* dan *Fun Games Activities* ini dapat memperkaya kita, baik sebagai atasan, pembimbing, maupun pembina/fasilitator dalam upaya pemberdayaan SDM secara konsekuen, konsisten, dan berkesinambungan.

Selamat membaca.

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	v
Daftar isi	vii
1. Konsep Dasar Program <i>Outdoor</i> dan <i>Fun Games Activities</i>	1
2. Pola dan Proses Pembelajaran Orang Dewasa/ Andragogi.....	3
3. Elemen Penting dalam Program <i>Outdoor</i> dan <i>Fun Games Activities</i>	6
A. Alam Terbuka sebagai Sarana Kelas	6
B. Unsur Bermain sebagai Dasar Pendekatan	7
C. Aspek Kerja Sama Kelompok.....	7
D. Aspek Pengembangan Skenario.....	8
4. Pedoman Fasilitator	9
A. Tahap Persiapan	10
B. Tahap Pelaksanaan.....	15
C. Tahap Evaluasi	16

5. Berbagai Contoh Permainan untuk Program <i>Outdoor</i> dan <i>Fun Games Activities</i>	18
A. Kelompok Permainan Pengantar/ <i>Ice Breaker</i>	21
B. Kelompok Permainan <i>Outdoor</i> dan <i>Fun Games Activities</i>	51
6. Tips Merancang Berbagai Kegiatan <i>Outdoor</i> dan <i>Fun Games Activities</i>	168
A. Berpikir Terbalik.....	169
B. Formulir-formulir sebagai Alat Bantu	172
C. Contoh Form Penilaian.....	172
D. Contoh Form Penilaian Spontanitas dan Yel.....	172
7. Penutup	173
Daftar Pustaka.....	176
Lampiran.....	177

1

Konsep Dasar Program Outdoor dan Fun Games Activities

Saat ini situasi persaingan global yang semakin keras dan tajam kian merebak, membongkar berbagai pembatas antarnegara sehingga aliran dana, informasi, dan sumber daya lainnya bebas mengalir ke mana saja mengikuti hukum ekonomi. Secara langsung atau tidak, situasi tersebut mengharuskan kita lebih memperhatikan pelatihan dan pengembangan SDM sebagai salah satu aset paling mendasar yang melekat pada organisasi. Dengan demikian, SDM tersebut mampu bersaing dengan para pesaing yang datang tak terbendung dari berbagai tempat di belahan dunia lainnya.

Namun di sisi lain, harus disadari bahwa SDM merupakan sumber daya unik yang agak berbeda dengan sumber daya yang lain. Hal ini disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut.

1. SDM dikatakan unik karena di antara mereka tidak ada yang "persis sama satu dengan yang lain", sekalipun mereka kembar identik. Secara individual, mereka pasti tetap mempunyai perbedaan.
2. Jika SDM memperoleh perlakuan yang pas, maka hasil kerja sama mereka bisa menghasilkan efek sinergi, yaitu suatu efek hasil pertambahan nilai yang tidak mengikuti deret tambah ($1 + 1 = 2$), tetapi mengikuti deret ukur sehingga hasilnya menjadi jauh lebih besar ($1 + 1 = 7 \dots$, dan lain-lain).
3. Sampai kapan pun, SDM tidak bisa "dimiliki", tapi sangat membutuhkan "investasi" agar bisa berprestasi dengan baik.
4. Pada dasarnya, SDM mempunyai potensi "konstruktif dan destruktif" yang sama dahsyatnya. Potensi yang akan muncul pun sangat tergantung dari bagaimana cara memperlakukan mereka.
5. Apabila unsur sumber daya yang lain bisa didevaluasi, aspek SDM ini justru kebalikannya, mereka sangat membutuhkan "reapresiasi" mengikuti jalannya waktu.

Oleh karena itu, sudah saatnya mencari pendekatan lain yang bisa dilakukan untuk melatih dan mengembangkan potensi SDM secara lebih efektif dan efisien. Dalam upaya itulah, pendekatan *outdoor* dan *fun games activities training* menjadi salah satu alternatif jalan keluar yang patut dipertimbangkan.

2

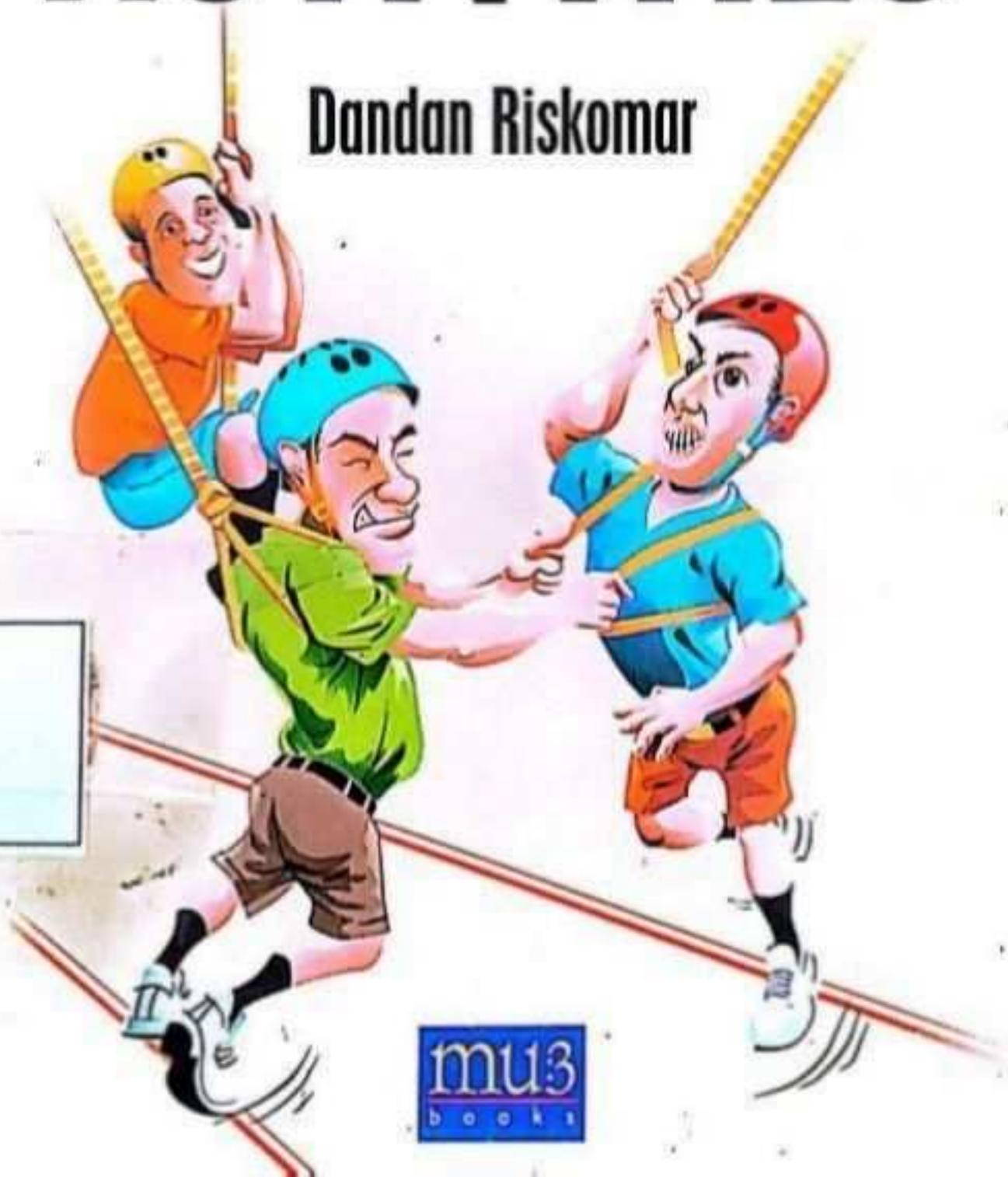
Pola dan Proses Pembelajaran Orang Dewasa (Andragogi)

Pola dan proses pembelajaran bagi orang dewasa/andragogi (*adult learning*), khususnya bagi mereka yang telah berkecimpung di tempat kerja, tentu memerlukan pola dan pendekatan yang bersifat khusus. Berdasarkan pengalaman dan teori, proses pembelajaran orang-orang dewasa mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Robert Pike, *Creative Training Technique*, 1992).

1. Orang dewasa itu seperti "bayi", hanya badannya saja yang besar.
2. Umumnya orang dewasa "tidak akan membantah" suatu pendapat asal selaras dengan pemahaman dan pengalamannya sendiri.

PEDOMAN PRAKTIS PELAKSANAAN
**OUTDOOR & FUN GAMES
ACTIVITIES**

Dandan Riskomar



ATAN

mu3
books

3. Dalam hal belajar, orang dewasa cenderung ingin cepat, mudah, dan praktis karena pada umumnya mereka sibuk dengan pekerjaan dan tanggung jawabnya sehingga hampir selalu merasa kekurangan waktu.
4. Keberhasilan proses pembelajaran orang dewasa umumnya harus selaras dengan faktor *fun and enjoyment* yang mereka peroleh dalam pelaksanaan pelatihan dan pengembangannya.
5. Di sisi lain, sebenarnya orang dewasa adalah makhluk yang cerdas dan cepat belajar asal kebutuhan itu datang dan tumbuh dari dorongan kebutuhannya sendiri.
6. Secara umum, ditunjang oleh pengalaman dan tingkat kedewasaan pribadinya, orang dewasa bisa belajar dari siapa saja. Selain itu, mereka juga bisa belajar dalam suasana formal maupun informal.
7. Karena tingkat pengetahuan dan pengalamannya, umumnya orang dewasa juga mampu belajar melalui proses analogi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa agar efektif dan efisien, salah satu alternatif pola dan proses pembelajaran bagi orang dewasa sebaiknya dilakukan melalui pendekatan *learning by doing/learning by experiencing*.

Dalam konsep di atas, proses pembelajaran dilaksanakan melalui empat tahapan sebagai berikut.

1. Adanya Suatu Aktivitas

Para peserta terlibat secara fisik, intelektual, maupun emosional dalam upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang diperlukan.

2. Adanya Proses Diskusi

Para peserta tidak hanya belajar secara individual, tapi juga bisa belajar berkelompok sehingga akan lebih memperkaya dan menambah aspek kedalaman pemahaman aspek yang sedang dipelajari.

3. Adanya Proses Perenungan

Secara individual, para peserta didorong untuk menginternalisasikan konsep, pengetahuan, dan keterampilan yang baru saja diperoleh dalam kegiatan mereka sehari-hari.

4. Adanya Proses Rancangan Tindak Lanjut/Penerapan

Proses ini berguna untuk melatih dan menyempurnakan proses belajar berbagai keahlian yang baru saja didapatkan para peserta.

Dalam aspek inilah sesungguhnya pendekatan pelatihan dan pengembangan SDM melalui program *outdoor* dan *fun games activities* memiliki landasan persamaan.

3

Elemen Penting dalam Program Outdoor dan Fun Games Activities

Selain memiliki kesamaan landasan dengan tuntutan pola pembelajaran untuk orang dewasa/andragogi, program ini juga memiliki beberapa manfaat dan kelebihan lain. Beberapa manfaat pokok yang dapat diperoleh melalui pendekatan ini adalah sebagai berikut.

A. Alam Terbuka sebagai Sarana Kelas

Penggunaan *setting* alam terbuka sebagai sarana kelas memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran secara menyeluruh dan sekaligus membebaskan para peserta dari himpitan suasana dan ritme rutinitas kerja yang biasa mereka alami.

Suasana alam yang segar dan asri, suara kicauan burung, desir air, atau bisikan angin juga dapat mendorong intensitas keterlibatan para peserta, baik secara fisik, mental, emosional, bahkan mungkin sampai tingkat spiritual mereka terhadap berbagai program yang dibawakan.

Efektivitas kelompok sesungguhnya adalah seberapa baik berbagai bakat dan keterampilan perorangan dimanfaatkan, digabungkan, dan diselaraskan secara harmonis. Jadi pada dasarnya, tingkat harmonisasi sangat tergantung pada pola *trust*, ketepatan waktu, dan bagaimana pengembangan pola interaksi di antara para anggotanya.

Berdasarkan pengalaman, pola ini dapat berkembang dengan baik dalam kondisi praktek yang aman, memungkinkan adanya sistem coba-coba, dan dianggap sebagai peluang untuk penerapan pola bermain yang menyenangkan, tanpa harus mengalami kerugian yang sebenarnya. Pola *outdoor* dan *fun games activities* ini benar-benar cocok untuk penerapan konsep di atas.

D. Aspek Pengembangan Skenario

Salah satu keunggulan lain dari penggunaan pendekatan ini adalah kemungkinan membangun berbagai macam situasi dan problematika seperti dalam metode kasus. Melalui cara ini, skenario spesifik tersebut bisa disajikan secara lebih hidup, nyata, dan tidak abstrak.

Dalam skenario itu dapat dimasukkan berbagai informasi, aturan-aturan khusus, sasaran yang harus dicapai, dan berbagai pembatas yang ada sehingga hasilnya bisa lebih maksimal.

Semakin besar tingkat partisipasi para peserta, proses pembelajaran pun akan semakin baik. Fasilitator bisa mengamati proses tersebut secara mendalam dan pada waktunya memberikan berbagai ulasan, komentar, dan lain-lain yang dapat membulatkan proses pembelajaran.

Sarana alam terbuka juga dapat menambah aspek kegembiraan dan kesenangan bagi para peserta, sebagaimana layaknya seorang anak yang sedang bermain di alam bebas. Situasi ini akan mendukung efektivitas proses pembelajaran, khususnya bagi orang dewasa.

B. Unsur Bermain sebagai Dasar Pendekatan

Kelas alam terbuka merupakan tempat yang ideal, khususnya untuk melakukan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman/*experiential learning*. Kombinasi aspek lingkungan alam terbuka dan berbagai permainan memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengubah berbagai pola tingkah laku dan kebiasaan kerja sehari-hari melalui proses yang menyenangkan dan penuh kegembiraan.

Pihak yang menang atau kalah maupun penerapan berbagai cara, baik yang benar atau salah, sama-sama memperoleh manfaat dan nilai tambah tanpa harus menderita dengan teguran atau konsekuensi negatif lainnya. Hal itu disebabkan semua dilakukan dengan memasukkan unsur bermain sebagai wahana utama. Aspek kreativitas dalam hal penerapan pola berpikir maupun cara bertindak yang baru dan orisinal biasanya akan muncul secara spontan dan mengalir sejalan dengan proses interaksi dan interrelasi di antara peserta.

C. Aspek Kerja Sama Kelompok

Program *outdoor* dan *fun games activities* ini menawarkan kesempatan untuk meningkatkan kerja sama kelompok yang merupakan elemen vital dalam berorganisasi. Berbagai permainan yang dibawakan bisa diarahkan secara khusus untuk hal-hal tertentu, misalnya meningkatkan proses komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, pengambilan keputusan, aspek *trust*, saling memahami, menghargai perbedaan, dan lain-lain.

Namun sesungguhnya, pendekatan ini mengajarkan cara membina hubungan kerja sama kelompok yang lebih baik. Dalam dunia olahraga atau musik, aspek ini selalu dijadikan sasaran yang harus dicapai. Untuk mencapai prestasi yang tinggi, secara bertahap elemen-elemen kemampuan individu dan inisiatif dipadukan dalam kelompok, atau bisa pula melalui proses coba-coba.

4

Pedoman

Para pembina program *outdoor* dan *fun games activities* ini lebih tepat bila disebut sebagai fasilitator karena tugas pokoknya adalah membantu para peserta untuk memperoleh proses pembelajaran/*insight* dalam dirinya melalui keikutsertaannya dalam berbagai *games*/permainan yang telah dirancang secara khusus/spesifik.

Tugas paling pokok dari seorang fasilitator adalah membantu para peserta agar dapat menemukan *insight* yang dirancang melalui proses *self-exploration/self learning* dari berbagai permainan yang dilakukan bersama. Selain itu perlu diingat bahwa proses *self discovery* adalah bagian dari kegiatan pembelajaran bagi orang dewasa yang paling efektif.

Pemahaman yang ditemukan sendiri biasanya dapat lebih dihayati dan dicerna dengan baik sehingga dampaknya akan mengendap lebih lama dalam pikirannya.

Oleh karena itu, fasilitator harus benar-benar memahami dan menghayati, sekaligus mampu menjalankan tugas pokoknya dengan sebaik-baiknya. Secara lebih rinci, tugas, peran, dan tanggung jawab fasilitator dapat diuraikan sebagai berikut.

A. Tahap Persiapan

Dalam tahapan ini ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu persiapan logistik/peralatan/materi permainan yang akan digunakan. Sedangkan elemen kedua yang tidak kalah pentingnya adalah persiapan psikologis dari para peserta permainan sendiri.

1. Tahap Persiapan Logistik

Pada tahap ini, termasuk penyiapan *setting* arena permainan, sebaiknya para peserta tidak mengetahui apa yang akan dilakukan sebelum permainan itu benar-benar dilakukan. Salah satu faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan permainan adalah timbulnya efek penasaran/dramatis yang berkembang sejalan dengan proses pelaksanaan permainan. Jika peserta sudah tahu permainan yang akan dilakukan, hal itu akan mengurangi efek *surprise/kejutan* dan manfaatnya.

Dalam mempersiapkan berbagai peralatan untuk permainan ini, masalah yang penting adalah *check and recheck*. Berbagai peralatan yang akan digunakan perlu dites/dicoba karena bila terjadi kesalahan bisa menimbulkan problem/tantangan yang terlalu sulit atau terlalu mudah bagi peserta. Hal ini dapat menimbulkan dampak negatif dan rasa frustrasi peserta sehingga mengurangi manfaat proses *learning by experiencing*.

2. Tahap Persiapan Psikologis Peserta

Setelah persiapan logistik dan peralatan dilaksanakan, tahapan selanjutnya adalah persiapan psikologis peserta. Tugas pokok dalam tahapan ini adalah menciptakan suasana aman dan membangkitkan keterlibatan seluruh peserta. Fasilitator harus mampu mengembangkan cerita dan menciptakan suasana dramatis tentang apa yang akan dilakukan dalam permainan. Fasilitator harus bisa membangun

suasana sehingga mampu melakukan proses transformasi dari permainan menjadi *fantasy adventure* bagi seluruh peserta. Fasilitator harus mampu menjamin terjadinya suasana sesuai dengan skenario permainan, sekaligus menjaga suasana bermain yang penuh dengan kegembiraan. Secara garis besar, beberapa kondisi yang harus dibangun dan diciptakan, antara lain sebagai berikut.

- a. Suasana riang penuh canda, tawa, dan kegembiraan harus selalu dijaga dan dikembangkan selama permainan.
- b. Program pelatihan ini bersifat *experiential*, artinya para peserta saling berinteraksi secara fisik, mental, emosional, dan spiritual dalam setiap permainan.
- c. Para peserta dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil untuk melakukan usaha pencapaian tugas bersama yang memerlukan kerja sama kelompok, koordinasi, dan komunikasi.
- d. Proses rangkuman penjelasan (*debriefing*) selalu dilakukan pada setiap akhir seri permainan. Saat itu dibahas apa saja yang telah dilakukan, apa yang terjadi, siapa yang sukses atau gagal, dan bagaimana perasaan mereka saat melakukan permainan. Bisa juga dibahas upaya perbaikan yang dapat dilakukan jika mereka mempunyai kesempatan untuk melakukan tugas/permainan tersebut di waktu yang akan datang.
- e. Program ini berbeda dengan program *Outward Bound* karena kondisi fisik yang prima sama sekali tidak diperlukan. Semua orang, baik laki-laki maupun perempuan dari berbagai tingkatan umur dan kondisi fisik yang sehat bisa berpartisipasi dalam keseluruhan permainan.
- f. Interaksi antaranggota kelompok, baik yang sudah kenal maupun tidak sangat dianjurkan.
- g. Tercapainya sasaran program ini sangat tergantung pada keberhasilan proses transformasi pengalaman dalam permainan berkaitan dengan situasi pekerjaan sehari-hari.
- h. Program *experiential learning* semacam ini memerlukan proses keterlibatan penuh dari seluruh peserta. Biarkan para peserta kembali menjadi anak-anak untuk bermain bersama.

- i. Penetapan/pemilihan peserta sebaiknya dilakukan secara *voluntary*, atau melalui tekanan anggota kelompok mereka sendiri. Dalam hal ini, aspek kebebasan menjadi sangat penting, khususnya dalam penciptaan suasana menghadapi tantangan dan kegembiraan.
- j. Fasilitator harus bisa memanfaatkan orang yang tidak bersedia melakukan beberapa aspek kegiatan dengan memberi peran kepada mereka, misalnya sebagai petugas evaluasi, hakim, pembantu masalah pengamanan permainan, *observer/reporter*, dan lain-lain.

3. Tahap Persiapan Penetapan Jenjang/Tingkat Tantangan

Penetapan tingkat tantangan/kesulitan rangkaian permainan untuk kelompok peserta merupakan aspek yang penting. Biasanya jenjang kesulitan ini memiliki tiga parameter yang perlu dipertimbangkan, yaitu sebagai berikut.

- a. Tantangan yang bersifat fisik, seperti kekuatan, stamina, kelincahan tubuh, daya tahan, atau koordinasi fisik.
- b. Tantangan psikologis, seperti tingkat bahaya dan risiko yang terdapat dalam permainan biasanya akan berakibat pada tekanan/tantangan psikologis (walaupun sebenarnya aspek keamanan sudah dipersiapkan dengan baik).
- c. Tantangan intelektual, misalnya tantangan untuk memecahkan problematika yang memerlukan perhitungan, logika, analogi, visualisasi, kreativitas, dan lain-lain.

Ketiga aspek di atas perlu dirancang, dipersiapkan, dan disesuaikan dengan sasaran yang ingin dicapai, serta target kelompok pesertanya. Hal ini mengingat ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi. Tidak ada rumusan atau pegangan pasti yang bisa dijadikan pedoman. Biasanya hal ini selalu dijalankan dengan pendekatan *trial and error*.

Oleh karena itu, dianjurkan untuk memulai permainan dengan tingkat kesulitan paling rendah dan secara bertahap diselaraskan dengan perkembangan kelompok. Monitor seluruh aktivitas permainan dengan saksama. Bila perlu penambahan atau pengurangan tingkat kesulitan/tantangan, permainan tersebut bisa diubah sesuai perkembangan di lapangan.

Hal ini berkaitan dengan aspek seni dalam membawakan suatu program agar berhasil dengan baik sesuai harapan. Standar pokoknya adalah jangan sampai permainan tersebut menjadi terlalu mudah atau terlalu sulit bagi peserta karena kondisi tersebut akan berdampak negatif bagi keseluruhan pelaksanaan *outdoor* dan *fun games activities* yang dilaksanakan.

4: Tahap Persiapan Aspek Keamanan/Safety

Aspek keamanan fisik dan keamanan psikologis ini dapat dikembangkan melalui hal-hal sebagai berikut.

- a. Penjelasan awal pada acara pembukaan.
- b. Persiapan pengamanan dari tingkat bahaya/kecelakaan yang terkait dengan berbagai permainan yang akan dilakukan.
- c. Penyediaan tenaga pelaksana yang terampil dan memiliki keahlian khusus (*qualified/expert*).
- d. Pengulangan penekanan dari para fasilitator tentang aspek keamanan, sasaran, dan kehati-hatian dalam setiap program/permainan.
- e. Memberikan perintah-perintah secara jelas, baik lisan atau tertulis pada setiap permainan sehingga peserta benar-benar memahami aspek bahaya dan kecelakaan. Selain itu, peserta juga memahami bagaimana persiapan pengamanan untuk setiap jenis permainan yang akan dilakukan.

5. Tahap Persiapan Kamera/Foto dan Dokumentasi

Fasilitator mempersiapkan kamera video maupun kamera foto biasa/foto digital untuk mengambil momen-momen yang menarik selama berlangsungnya program pelatihan. Bila memungkinkan, cobalah mengadakan acara pembahasan bersama di malam hari, sekaligus melihat-lihat kembali apa saja yang telah dilakukan seharian.

Biasanya acara semacam itu dapat memperdalam *insight* penghayatan, pendalaman, dan proses internalisasi dari berbagai pengalaman yang dialami, serta relevansinya dengan berbagai tugas dan kegiatan di tempat kerja. Untuk itu, dibutuhkan seseorang yang secara khusus menangani tugas tersebut karena keberadaan fasilitator sepenuhnya harus dipusatkan dalam penyelenggaraan program pelatihan.

Momen-momen indah yang berhasil didokumentasikan bisa dijadikan sebagai hadiah atau kenang-kenangan khusus bagi para peserta. Ada baiknya sebelum pengambilan foto dokumentasi, panitia meminta izin terlebih dahulu pada peserta. Selain itu, hasil dokumentasi juga bisa dijadikan sebagai sarana umpan balik yang jelas, nyata, dan berguna untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas penyelenggaraan program serupa di masa yang akan datang.

6. Pentahapan Program/Program Sequencing

Bagaimana merancang urutan kegiatan program ini dapat berpengaruh terhadap efektivitas hasil/pelaksanaan program. Sebaiknya rangkaian permainan tersebut dimulai dari jenis permainan yang relatif mudah dan tidak terlalu banyak menguras tenaga, kemudian meningkat ke jenis permainan yang relatif lebih sulit dan kompleks. Bahkan, mungkin pula diberikan tantangan yang memerlukan pengerahan tenaga cukup besar. Perlu diperhatikan pula urutan dari faktor risiko, baik fisik maupun psikologis.

Seandainya program *outdoor* dan *fun games activities* ini dikombinasikan dengan program *indoor training*, bisa dilakukan pengaturan sebagai berikut. Pertama-tama pada pagi hari di awal sesi keseluruhan, program-program *outdoor* dan *fun games activities* bisa digunakan sebagai *ice breaker*, yaitu upaya pencairan suasana atau pengantar untuk sesi-sesi berikutnya yang mungkin lebih formal dan kompleks.

Kemungkinan lain, program *outdoor* dan *fun games activities* dilaksanakan selepas istirahat makan siang, sebelum sesi berikutnya dimulai. Secara bioritmis, pada umumnya selalu ada jam-jam yang sulit untuk proses belajar mengajar. Manfaat penggunaan program *outdoor* dan *fun games activities* yang dikombinasikan dengan *indoor training* adalah sarana penerapan berbagai konsep/teori yang telah dibahas di kelas secara praktis. Selain itu juga berguna untuk membangun suasana proses belajar yang lebih menarik dan menggembirakan.

Akhirnya, penyelenggaraan program *outdoor* dan *fun games activities* ini akan lebih berkesan apabila kita bingkai dalam kerangka/format "kisah perjalanan" yang diberi judul semenarik mungkin. Format ini memerlukan pentahapan program, yang bisa memberikan bayangan perjalanan/petualangan bagi para peserta. Setiap jenis permainan bisa dinamai dengan judul yang relevan dengan sekuen kisah perjalanan tersebut.

B. Tahap Pelaksanaan

1. Proses Briefing

Beberapa permainan memang dirancang khusus untuk dibawakan secara langsung oleh fasilitator, tetapi ada beberapa yang bisa dibiarkan bebas atau hanya mengikuti petunjuk/perintah baik secara tertulis maupun lisan. Pemberian instruksi tertulis secara ringkas untuk rangkaian permainan biasanya akan menambah efek "realitas" atas skenario permainan yang dikembangkan.

Fasilitator harus menjadi *observer* yang bersikap netral dan tidak memihak serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang secara teknis berkaitan dengan permainan. Hindari pertanyaan yang sifatnya menggali atau ingin tahu dengan merujuk pada instruksi tertulis yang sudah dibagikan sebelumnya. Fasilitator tidak boleh membocorkan apa yang akan terjadi atau info lain dalam setiap permainan sebelum waktunya.

2. Aspek Penghentian Permainan

Ada dua situasi yang menyebabkan fasilitator perlu mengintervensi/menghentikan jalannya permainan. Pertama, bila berpotensi terjadi keadaan bahaya dalam permainan. Kedua, bila para peserta mengalami kebuntuan saat menyelesaikan tugas dalam permainan tertentu. Kedua jenis penghentian permainan ini dasarnya sangat subjektif, yaitu hanya atas dasar pertimbangan fasilitator.

Penghentian permainan karena alasan keamanan memang harus diutamakan bila timbul keadaan yang berpotensi menimbulkan bahaya bagi para peserta. Namun dalam kondisi bahaya yang minimal, fasilitator bisa menawarkan kepada para peserta, apakah permainan akan dilanjutkan atau dihentikan. Fasilitator adalah satu-satunya orang yang berhak untuk menghentikan permainan. Namun, sebaiknya fasilitator tidak terlalu mudah menghentikan permainan hanya karena sebab yang sepele. Biarkan kelompok tersebut mengalami berbagai kesulitan dan tantangan yang terukur. Hal itu merupakan bagian dari latihan pencarian jalan keluar demi proses belajar dan kebaikan bagi peserta sendiri.

C. Tahap Evaluasi

1. Proses *Debriefing/Review* Program

Setiap menyelesaikan satu permainan, sebaiknya fasilitator segera mengadakan proses *debriefing*. Pada kesempatan inilah fasilitator melakukan refleksi terhadap apa yang baru saja dilakukan melalui permainan dan kaitannya dengan situasi nyata dalam pekerjaan sehari-hari. Bila memungkinkan, fasilitator bisa meminta

pendapat atau komentar dari perorangan yang kemudian didiskusikan terlebih dahulu dalam kelompok. Setelah itu juru bicara dari masing-masing kelompok diminta menyampaikan pendapatnya.

Sebaiknya fasilitator tidak memfokuskan pembahasan pada kelompok yang menang atau kalah maupun aspek benar atau salah. Pembahasan dipusatkan pada proses dan bagaimana usaha masing-masing kelompok dalam rangka pencapaian sasaran. Ada baiknya juga jika dibahas bagaimana perasaan mereka selama menjalani proses tersebut. Biasanya ungkapan-ungkapan ini akan penuh dengan *insight* yang dapat memperkaya diskusi. Sebagai tambahan, proses *debriefing* ini akan lebih mengena jika dilakukan dengan "sersan" (serius, tapi tetap dalam suasana santai).

Fasilitator tidak dibenarkan memojokkan seseorang atau kelompok karena aktivitas ini merupakan proses belajar. Jadi pembahasannya pun lebih dikonsentrasikan pada prosesnya dan bukan pada hasil/*output* belaka. Sesi ini diakhiri dengan pertanyaan kepada seluruh peserta, "Apakah yang kita lakukan bisa lebih baik lagi di masa yang akan datang?"

5

Berbagai Permainan untuk Program Outdoor dan Fun Games Activities

Hampir semua jenis permainan program *outdoor* dan *fun game activities* memang dirancang untuk menggambarkan proses kerja sama kelompok. Namun karena bentuknya fleksibel, maka berbagai permainan tersebut dapat dikupas dari berbagai sudut pandang terkait, misalnya aspek komunikasi, kreativitas, koordinasi, *problem solving*, pengambilan keputusan, penyelesaian konflik, aspek *trust* dan lain-lain.

Atas dasar manfaat/kegunaannya, biasanya jenis permainan *games* dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu kelompok permainan pengantar/*ice breaker* dan kelompok permainan pokok.

Kelompok permainan *ice breaker* berfungsi mengantarkan para peserta ke dalam program pelatihan agar mereka tidak merasa kaku, kaget, atau enggan. Melalui berbagai permainan ini, beragam suasana yang kurang menguntungkan bisa dicairkan sehingga semua peserta atau kelompok lebih siap untuk memulai program dengan baik. Sedangkan kelompok permainan pokok berisi bermacam-macam permainan/*games/exercises* yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tertentu secara spesifik.

Agar lebih terstruktur, penyajian program permainan *ice breaker* maupun permainan pokok akan diuraikan mengikuti format sebagai berikut.

1. Nama Judul

2. Ringkasan

Merupakan penjelasan singkat tentang apa dan bagaimana permainan tersebut harus dijalankan.

3. Sasaran

Menjelaskan secara spesifik tentang sasaran apa yang sesungguhnya ingin dicapai melalui pelaksanaan permainan tersebut. Meski demikian, permainan ini juga bisa diset untuk berbagai keperluan.

4. Bahan dan Material

Secara rinci menggambarkan berbagai peralatan dan bahan yang diperlukan untuk menjalankan permainan ini dengan baik. Pada umumnya, *resources* ini merupakan bahan dan peralatan sederhana yang mudah diperoleh di mana saja.

5. Waktu

Menjelaskan perkiraan waktu yang diperlukan untuk melaksanakan permainan. Namun hal ini hanya merupakan batasan umum yang sifatnya sangat fleksibel.

6. Prosedur

Menjelaskan secara lebih detail mengenai seluruh persiapan yang diperlukan, bagaimana mengaturnya, di mana akan dilakukan, dan bagaimana cara membawakan permainan ini secara lebih terinci.

Berikut adalah beberapa program yang termasuk dalam kelompok *ice breaker* maupun permainan pokok yang dapat digunakan dalam program *outdoor* dan *fun games activities*.

A

Kelompok Permainan Pengantar (Ice Breaker)

Kelompok permainan ini bertujuan mengantarkan/mempersiapkan kelompok menuju acara yang sebenarnya. Dengan permainan ini diharapkan akan tercipta suasana yang lebih kondusif sehingga peserta menjadi lebih santai, kompak, saling mengenal, dan siap memasuki acara pokok.



1

Berhitung ...!!!

a. Ringkasan

Peserta duduk membentuk lingkaran besar. Mereka diminta meneriakkan angka yang ditulis oleh fasilitator, kemudian menjumlahkan dan meneriakkan hasil penjumlahan tersebut dengan cepat dan keras secara berturutan.

b. Sasaran

Terciptanya suasana santai dan gembira pada awal permainan, sekaligus mengingatkan bahwa peserta harus tetap fokus terhadap instruksi para fasilitator. Permainan ini sangat baik untuk pembukaan acara.

c. Material

Permainan ini membutuhkan lapangan yang cukup luas, *megaphone*, papan *flipchart*, dan spidol besar.

d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta duduk santai dan membentuk lingkaran besar sambil memperhatikan apa yang akan diinstruksikan oleh fasilitator.
- 2) Seluruh peserta diminta meneriakkan angka yang ditulis oleh fasilitator dengan keras dan kompak. Misalnya fasilitator menulis angka 1000.
- 3) Peserta diminta menjumlahkan dalam hati dan meneriakkan hasil penjumlahan dari angka yang ditulis oleh fasilitator. Misalnya, fasilitator menulis angka 20, jadi peserta harus meneriakkan angka 1020.
- 4) Berturut-turut, fasilitator menuliskan angka-angka berikut ini: 1000 – 30 – 1000 – 40 – 1000 – 10.

- 5) Di sinilah letak pembelajaran bagi peserta. Pada umumnya hampir semua anggota kelompok akan meneriakkan jumlah 5000, padahal jumlah terakhir itu seharusnya hanya 4100.
- 6) Fasilitator mengomentari hasil permainan dan meminta agar peserta lebih fokus memperhatikan instruksi fasilitator.



2

Teriakkan Merdeka ...!

a. Ringkasan

Peserta membentuk lingkaran dan saling berpegangan tangan dengan santai. Semua siap melaksanakan perintah fasilitator.

b. Sasaran

Terciptanya suasana santai, gembira, tapi tetap fokus dan waspada untuk menjalankan tugas.

c. Material

Permainan ini membutuhkan lapangan yang cukup luas dan *megaphone*.

d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan.
- 2) Setelah lingkaran terbentuk, peserta melepaskan pegangan tangan dan siap menerima instruksi dari fasilitator
- 3) Peserta diminta mulai berhitung dengan cepat, dimulai dari orang yang ditunjuk dengan mengikuti arah jarum jam.
- 4) Setelah satu putaran, permainan boleh dihentikan. Fasilitator mengomentari bahwa permainan itu memang sangat mudah. Namun, sekarang peraturannya diganti.
- 5) Peserta diinstruksikan untuk kembali berhitung secara cepat searah jarum jam, dimulai dari orang yang ditunjuk. Namun sekarang, setiap kelipatan angka 5 (misalnya 5, 10, 15, 20, 25, dan seterusnya) diganti dengan kata Merdeka...! Bila ada yang salah, hitungan diulangi lagi dari angka 1.
- 6) Biasanya selalu ada yang keliru. Jadikan peristiwa tersebut sebagai bahan gurauan. Kemudian, seluruh peserta ditantang lagi, tapi mereka harus lebih fokus.

- 7) Permainan ini bisa dilakukan beberapa putaran, maksimum tiga kali. Setelah permainan selesai, fasilitator mengomentari bahwa dalam kelompok, anggota harus menjalankan tugas dengan baik agar tugas kelompok bisa berjalan dengan lancar. Apabila ada yang tidak waspada maka kelompok akan menjadi korban.
- 8) Sebagai variasi, boleh saja setiap individu yang melakukan kesalahan dihukum, misalnya dengan menari, menyanyi, dan sebagainya. Fasilitator harus bisa mengembangkan kreativitas agar acara jadi lebih meriah dan peserta tampak santai dan bersatu.



a. Ringkasan

Peserta membentuk lingkaran, berpegangan tangan, santai, dan siap melaksanakan perintah fasilitator.

b. Sasaran

Terciptanya suasana santai dan gembira, tapi tetap fokus serta mendorong kreativitas dan kerja sama kelompok yang lebih baik.

c. Material

Permainan ini membutuhkan lapangan yang cukup luas untuk membentuk lingkaran besar dan *megaphone*.

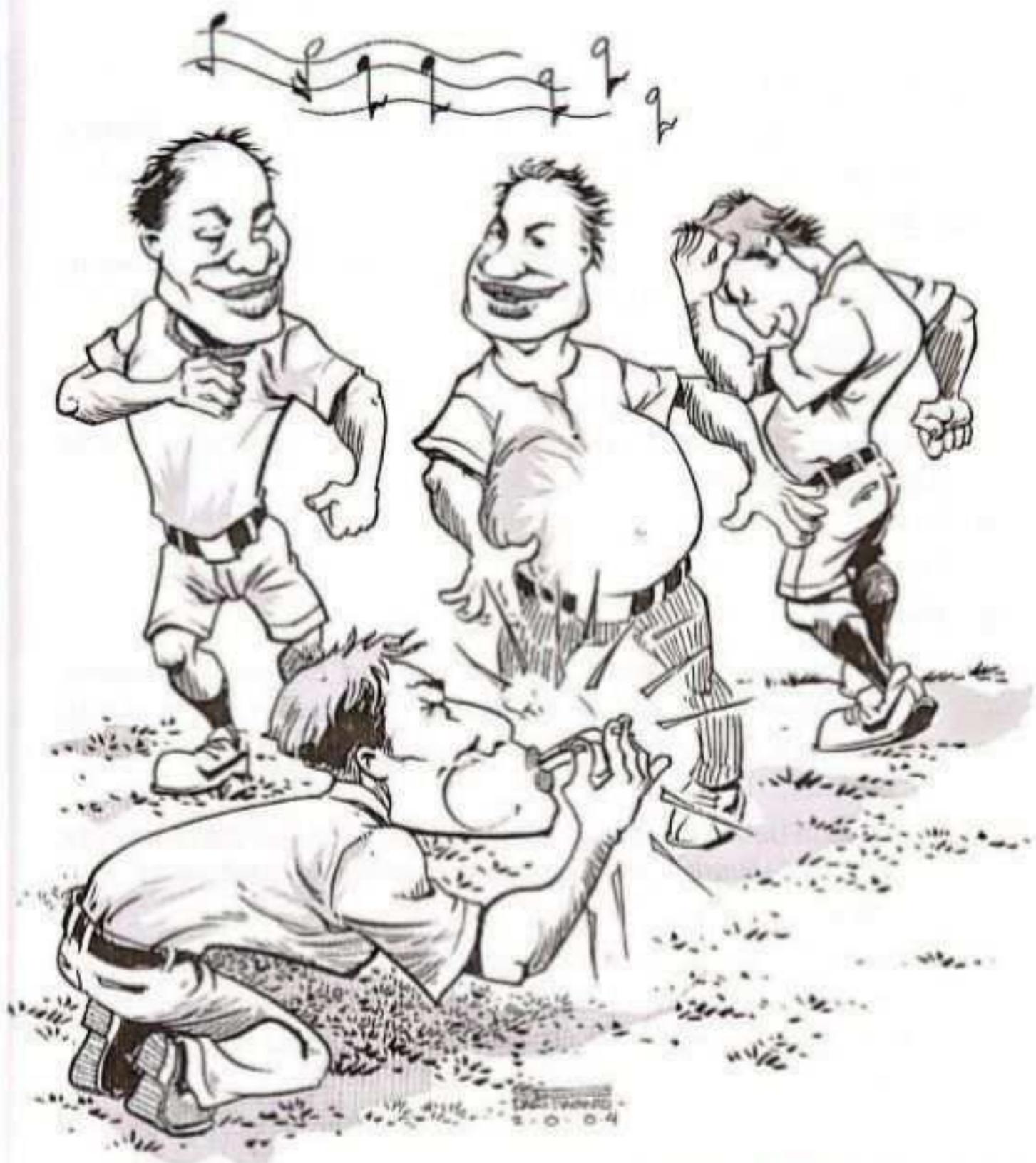
d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan secara bersilang. Tangan kiri kita memegang tangan kanan rekan sebelah kanan. Sebaliknya, tangan kanan kita memegang tangan kiri rekan sebelah kiri, dan seterusnya.
- 2) Setelah itu, peserta dipersilakan membentuk lingkaran normal (tanpa bersilangan), tapi sama sekali tidak boleh melepaskan pegangan.
- 3) Setelah berusaha beberapa saat, biasanya kelompok tersebut bisa melakukan perintah dengan baik. Hanya saja posisi mereka dalam lingkaran jadi menghadap keluar.
- 4) Fasilitator bisa memberikan pujian dan apresiasi atas usaha kelompok tersebut. Namun, peserta perlu diingatkan bahwa problematika tak akan pernah habis dan akan selalu datang silih berganti.
- 5) Selanjutnya, kelompok diminta memperbaiki posisi lingkaran. Sekarang, mereka harus menghadap ke dalam lingkaran. Peraturannya masih tetap sama, yaitu tidak boleh melepaskan pegangan tangan.

- 6) Apabila kelompok tersebut cukup kreatif, biasanya mereka bisa menemukan jalan keluarnya. Namun jika mereka menemui kesulitan, permainan boleh dihentikan. Komentari usaha kelompok itu dengan bijaksana.
- 7) Kunci permainannya adalah sebagai berikut. Setelah terbentuk lingkaran normal yang menghadap keluar, kelompok itu dibentuk menjadi dua baris, yaitu sisi kiri dan sisi kanan. Kemudian, kedua sisi bergeser mundur. Salah satu sisi harus menerobos ke bawah kaki sisi lainnya. Setelah itu, kedua posisi kunci, yaitu orang yang paling kiri dan paling kanan dari posisi berbaris tadi, harus melakukan sedikit gerakan akrobatik sehingga bisa membantu kelompok membentuk lingkaran normal yang menghadap ke dalam.



4

Kumpul ... Kumpul ...!

a. Ringkasan

Peserta membentuk lingkaran dan menghadap kanan. Mereka berjalan sambil menyanyi dan siap menunggu perintah.

b. Sasaran

Tercipta suasana santai, gembira, sekaligus saling memperera interaksi antaranggota.

c. Material

Permainan ini membutuhkan lapangan yang cukup luas, peluit *megaphone*, dan bila mungkin *wireless system* untuk memutar lagu-lagu gembira.

d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta membentuk lingkaran besar dan dimint menghadap kanan. Kemudian, peserta diminta berjala melingkar sambil menyanyi diiringi musik sambil menunggu perintah.
- 2) Setelah beberapa saat, fasilitator meniup peluit dan berteriak kumpul 3! Biarkan peserta berpencar membentuk kelompok-kelompok kecil @ 3 orang.
- 3) Setelah selesai, peserta kembali ke dalam lingkaran besar dan menghadap kanan. Mereka berjalan lagi sambil bernyanyi. Fasilitator kembali meniup peluit dan berteriak kumpul 9!

- 4) Lakukan permainan ini hingga beberapa putaran. Setelah itu, komentari jalannya permainan dengan berbagai komentar yang relevan dan lucu. Misalnya, "Kaciaaan ... deh kamu diusir-usir. Nggak diterima di sana sini. Makanya jangan pilih-pilih temen. Kadang seseorang dibutuhkan, tapi terkadang tidak dibutuhkan."



a. Ringkasan

Peserta membentuk lingkaran. Kaki diregangkan dan posisi kedua tangan di pinggang, siap untuk melakukan senam.

b. Sasaran

Terciptanya suasana santai, riang gembira, sekaligus *warming up*/pemanasan.

c. Material

Lapangan yang cukup luas, peluit, *megaphone*, bila mungkin *wireless system* untuk memutar lagu-lagu gembira, senam, atau poco-poco.

d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk lingkaran besar dan menghadap kanan. Kemudian, mereka berjalan melingkar sambil menyanyi diiringi musik sambil menunggu perintah.
- 2) Setelah beberapa saat, peluit ditiup dan peserta menghadap ke tengah lingkaran. Tangan di pinggang, kemudian mengikuti perintah senam.
- 3) Lagu yang diputar adalah lagu senam kepanduan, misalnya
Kepalaaaa ... Pundaaak ... Lutuuut ... Kaki ... Lutuuut ...
Kaki ...!
- 4) Lakukan dan ulangi beberapa kali. Makin lama, iramanya dibuat semakin cepat. Setelah tiga atau empat putaran, permainan dihentikan. Biasanya para peserta sudah menjadi lebih segar dan siap melanjutkan permainan berikutnya.



6

Belajar Bangun

a. Ringkasan

Peserta duduk selonjor kaki. Telapak kaki saling beradu dan berpegangan tangan. Kemudian secara serentak, semua mencoba bangkit dan berdiri bersama-sama.

b. Sasaran

Terciptanya suasana santai dan gembira. Permainan ini mengantarkan pada situasi kerja sama kelompok, sekaligus mulai merasakan kebutuhan seorang pemimpin yang akan memberi satu komando dan koordinasi.

c. Material

Permainan ini membutuhkan lapangan yang cukup luas, peluit, *megaphone*, dan bila mungkin *wireless system* guna memutar lagu-lagu gembira untuk mengiringi permainan.

d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta memilih pasangan masing-masing, kemudian dipersilakan duduk berselonjor. Telapak kaki menempel dengan telapak kaki pasangannya dan saling berpegangan tangan. Setelah itu, mereka diminta bangkit dan berdiri bersama-sama secara serentak.
- 2) Setelah beberapa saat, permainan dilanjutkan dengan peningkatan anggota kelompok secara berlipat. Dimulai dengan 2 orang, 4 orang, 8 orang, 16 orang, dan seterusnya.
- 3) Setelah mencoba beberapa saat, permainan dihentikan. Peserta dipersilakan duduk santai dalam sebuah lingkaran besar. Peserta ditanya kesan-kesan dan persoalan yang dihadapi. Mengapa hal tersebut bisa terjadi dan bagaimana pula jalan keluarnya.

- 4) Setelah pembahasan dirasa cukup, berbagai pendapat tersebut dirangkum dengan beberapa butir penjelasan sebagai berikut.
- ◆ Sesungguhnya permainan ini menggambarkan/mensimulasikan proses lahirnya kerja sama kelompok.
 - ◆ Sejalan dengan bertambah besarnya kelompok, makin diperlukan adanya seorang pemimpin.
 - ◆ Tugas pokok pemimpin adalah menyatukan langkah, memberi komando, dan menggalang koordinasi di antara anggota kelompok.
 - ◆ Anggota kelompok harus memperhatikan aba-aba pemimpin dan berusaha menjalankan perintah dengan sebaik-baiknya agar bisa menjalankan tugas kelompok dengan sukses.



a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Kemudian, mereka diminta memilih satu nama binatang dan bunyi suara/panggilan untuk kelompok masing-masing.

b. Sasaran

Mulai memperkenalkan salah satu aspek penting dalam membina kerja sama kelompok, yang dalam praktek sering kali agak terabaikan, yaitu aspek mendengarkan/*listening*.

c. Material

Masing-masing peserta diminta menyiapkan satu lembar saputangan besar untuk menutup mata, serta satu buah peluit dan *megaphone*.

d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Kemudian, mereka diminta mendiskusikan nama binatang dan suaranya untuk panggilan kelompok.
- 2) Setelah itu, mereka diminta menutup mata dengan saputangan besar. Peserta harus bermain dengan jujur dan hanya mengandalkan daya pendengaran untuk menyelesaikan permainan.
- 3) Dengan bantuan fasilitator, mereka dipencar dan ditempatkan pada posisi masing-masing secara tersebar.
- 4) Setelah semua siap, peserta diminta memulai permainan. Mereka harus bersuara dan mengumpulkan anggota kelompok masing-masing secepat mungkin tanpa mengintip atau membuka penutup matanya.

- 5) Tugas fasilitator adalah mengawasi permainan agar tidak ada yang bermain curang dan terutama adalah menjaga keamanan peserta agar tidak saling bertabrakan. Berikan ungkapan-ungkapan pemberi semangat agar jalannya permainan menjadi semakin meriah.
- 6) Setelah beberapa saat dan sebagian kelompok berhasil mengumpulkan anggota kelompok masing-masing, permainan boleh dihentikan.
- 7) Seluruh kelompok diminta duduk membentuk lingkaran besar. Adakan *review* bersama tentang apa yang dirasakan, hambatan, dan cara mengatasinya. Rangkum berbagai pendapat yang dapat memperkaya pengetahuan peserta, khususnya dalam pembahasan aspek mendengarkan/*listening*.



a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Mereka diminta menetapkan siapa yang akan dipilih untuk mewakili kelompoknya.

b. Sasaran

Mulai memperkenalkan salah satu aspek penting dalam membina kerja sama kelompok yang dalam praktek sering kali diperlukan, yaitu aspek "memberi dan melaksanakan perintah!"

c. Material

Setiap peserta diminta menyiapkan satu lembar saputangan besar untuk menutup mata dan tali tambang sepanjang 5 – 10 m untuk setiap kelompok.

d. Waktu

5 – 10 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Mereka berdiskusi untuk memilih salah satu di antara mereka sebagai pemimpin kelompok.
- 2) Setelah itu, mereka diminta menutup mata dengan saputangan besar, kecuali si pemimpin yang akan memerintahkan sesuatu.
- 3) Masing-masing anggota kelompok dipersilakan memegang tali tambang.
- 4) Para fasilitator memberi tugas pada para pemimpin untuk membuat satu bentukan (poligonal), misalnya kelompok A membentuk segi empat, kelompok B bujur sangkar, dan kelompok C segitiga sama sisi dalam waktu secepat-cepatnya.
- 5) Fasilitator meniup peluit sebagai tanda permainan dimulai. Para pemimpin harus memberikan instruksi dan anggota kelompok berusaha menjalankan perintah dengan baik dan cepat.

- 6) Tugas fasilitator adalah mengawasi permainan agar tidak ada yang bermain curang dan terutama adalah menjaga keamanan peserta agar tidak saling bertabrakan. Berikan komentar-komentar pemberi semangat agar jalannya permainan semakin meriah.
- 7) Kunci sukses permainan ini adalah membina interaksi kelompok dengan baik. Bagi pemimpin, mereka harus bisa memberi perintah secara singkat dan tegas dengan memahami kesulitan anggota yang ditutup matanya. Sementara bagi para anggota, mereka harus bisa mencerna perintah hanya dengan mengandalkan pendengaran.
- 8) Bila diperlukan, mereka bisa saling berinteraksi, mendengar, dan saling bertanya untuk memperjelas proses komunikasi antar mereka.



9

Percaya, Deh ... Percaya ...!

a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Secara bergiliran, mereka menjatuhkan diri ke belakang sambil bersidekap tangan.

b. Sasaran

Memperkenalkan salah satu aspek penting dalam membina kerja sama kelompok, yaitu aspek kepercayaan. Kerja sama kelompok umumnya akan jauh lebih baik bila ada aspek kepercayaan di antara anggotanya.

c. Material

Satu buah bangku dengan tinggi sekitar 1,5 m untuk tempat berdiri dan menjatuhkan diri peserta.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Kemudian, jelaskan bahwa masing-masing kelompok akan saling bersaing.
- 2) Secara bergantian, masing-masing kelompok diminta untuk memulai permainan.
- 3) Mekanismenya, satu peserta bersiap-siap di atas bangku untuk menjatuhkan diri. Ia berdiri tegap membelakang teman-temannya sambil melipat kedua tangan di bagian dada. Kemudian, ia menjatuhkan diri ke belakang dengan posisi seperti sepotong batang kayu (badan tidak boleh bengkok/terlipat/jatuh duduk).
- 4) Sementara itu teman-temannya bersiap menangkap dengan sigap dan aman. Caranya dengan berbaris berhadapan dan saling berpegangan tangan. Posisi tangan kiri kita memegang tangan kanan kawan. Sementara tangan kanan

kita membentuk lipatan dan memegang di atas siku tangan kiri kita. Kawan/pasangan kita pun membentuk pegangan yang sama.

- 5) Tugas anggota kelompok adalah menangkap teman yang akan menjatuhkan diri dengan aman dan baik secara bergiliran.
- 6) Penilaian kelompok didasarkan pada gabungan nilai anggota kelompok. Yang dinilai adalah posisi mereka saat jatuh. Peserta yang bisa menjatuhkan diri seperti sepotong balok kayu diberi angka 10.
- 7) Agar adil, penilaian hanya dilakukan oleh para fasilitator.
- 8) Setelah selesai, lakukan pembahasan bersama dengan pokok penjelasan bahwa setiap orang hanya bisa menjatuhkan diri dengan sempurna apabila mereka benar-benar percaya kepada teman-teman mereka.
- 9) Lakukan pembahasan dengan menekankan pentingnya unsur kepercayaan dalam suatu kelompok kerja. Tanpa hal itu, biasanya prestasi kelompok tidak akan pernah maksimal.



a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Mata peserta ditutup dan diajak berkeliling oleh fasilitator.

b. Sasaran

Memberikan pengalaman, sensasi, dan penghayatan apabila peserta berada dalam kegelapan dan tidak tahu apa yang akan terjadi. Keselamatan peserta sepenuhnya tergantung pada pemimpin yang memberikan informasi dan perintah.

c. Material

Permainan ini membutuhkan saputangan besar untuk menutup mata para peserta dan arena bermain/lapangan yang cukup luas.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Fasilitator menjelaskan bahwa kelompok akan dibawa "bertamasya" dengan mata tertutup melewati berbagai rintangan yang telah dipersiapkan.
- 2) Dengan kreativitas dan imajinasinya, para fasilitator setiap kelompok dipersilakan membawa kelompoknya melewati rute dan mengembangkan situasi dan skenario yang berbeda-beda pula.
- 3) *Learning points* dari permainan ini adalah terciptanya fantasi dan imajinasi anggota kelompok. Dengan mata ditutup dan saling berpegangan pundak, mereka mengikuti berbagai perintah yang diberikan para fasilitator selama perjalanan.

- 4) Peserta diminta untuk berjalan biasa, berjalan jongkok, merunduk, melompat, atau melangkahi jurang, meniti jembatan kayu, dan lain-lain.
- 5) Setelah permainan selesai, para peserta dikumpulkan untuk saling berbagi cerita. Pengalaman peserta itu dirangkum untuk mendapatkan manfaat positif bagi pengembangan kelompok.

B

Permainan Outdoor dan Fun Games Activities

Kelompok permainan merupakan acara inti dari Permainan *Outdoor* dan *Fun Games Activities*. Dengan permainan ini diharapkan adanya kekompakan dalam kerja sama kelompok untuk mencapai prestasi yang diinginkan.



11

Main Tali

a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok. Mereka diminta membentuk lingkaran dengan tali dan tidak boleh melepaskannya.

b. Sasaran

Memperkenalkan bagaimana proses *group problem solving* biasanya dilakukan.

c. Material

Dibutuhkan antara 5 – 10 utas tali warna-warni dengan panjang 1 m sebanyak jumlah kelompok.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 5 – 10 orang per kelompok.
- 2) Setiap kelompok diminta membuat lingkaran dengan tali yang dipegang dengan tangan kiri dan kanan. Jumlah tali disesuaikan dengan jumlah orang per kelompok.
- 3) Aturan permainannya, setelah memegang ujung-ujung tali, tugas mereka adalah membuat lingkaran menghadap ke dalam secepat mungkin. Masing-masing anggota tidak boleh melepaskan pegangan pada tali.
- 4) *Key learning points*-nya adalah bagaimana memecahkan persoalan dengan baik melalui proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian.
- 5) Melalui permainan ini dapat dijelaskan bahwa untuk menyelesaikan tugas dengan baik maka dalam kelompok dibutuhkan seorang pemimpin yang bisa mengarahkan usaha anggotanya sehingga bisa efektif dan efisien.



12

Balap Hula Hup

a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok. Mereka bertugas memindahkan hula hup dari orang pertama hingga terakhir tanpa melepaskan tangan.

b. Sasaran

Memperkenalkan bagaimana proses kekompakan grup dalam berkompetisi, khususnya dalam penilaian aspek kecepatan, kerja sama kelompok, dan usaha.

c. Material

Permainan ini membutuhkan 3 – 5 buah hula hup (bisa terbuat dari tali plastik besar atau rotan dengan ukuran diameter 75 – 80 cm), tergantung banyaknya kelompok.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok.
- 2) Seluruh kelompok diminta membuat satu lingkaran besar yang bersambungan dari satu kelompok ke kelompok berikutnya.
- 3) Selanjutnya dimulai dari orang pertama masing-masing kelompok, masukkan satu buah hula hup di antara pegangan tangan kanan dengan tangan kiri anggota kelompok lain. Kemudian, mereka diminta saling berpegangan tangan lagi.
- 4) Aturan permainannya, setiap kelompok ditugaskan untuk memindahkan hula hup dari orang pertama hingga orang terakhir dalam kelompoknya masing-masing dengan secepat-cepatnya tanpa melepaskan pegangan tangan masing-masing.

- 5) Fasilitator membahas proses permainan dalam suasana gembira. Komentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung dan masukkan *key learning points* yang relevan bagaimana kelompok pemenang menjalankan proses kerja sama tim mereka.



13

Menerobos Jaring

a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok. Mereka harus melewati jaring laba-laba dengan cepat.

b. Sasaran

Memperkenalkan proses kekompakan grup dalam berkompetisi, pengaturan strategi dan kerja sama kelompok, serta semangat pengorbanan di antara mereka.

c. Material

Satu perangkat jaring laba-laba yang terbuat dari tali yang banyak lubangnya disesuaikan dengan jumlah orang per kelompok. Jaring tersebut digantungkan di antara dua pohon yang berdekatan.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok.
- 2) Mereka diminta melewati jaring laba-laba tanpa menyentuh tali/jaring sama sekali.
- 3) Setiap lubang dalam jaring tersebut hanya boleh dilalui satu kali/orang saja.
- 4) Selanjutnya, perhatikan jalannya permainan, bagaimana kelompok tersebut menyusun strategi permainan dan menyelesaikan permainan dengan sebaik-baiknya.
- 5) Bersama peserta, fasilitator membahas proses permainan dalam suasana gembira. Komentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung. Masukkan *key learning points* yang relevan, bagaimana kelompok pemenang menjalankan proses kerja sama tim mereka.



14

Belajar Kompak

a. Ringkasan

Peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok. Peserta memilih 8 orang wakil untuk menggelindingkan bola/kelereng dari tempat start hingga finish secepat-cepatnya.

b. Sasaran

Memperkenalkan bagaimana proses kekompakan grup dalam berkompetisi, pengaturan strategi dan kerja sama kelompok, serta kehati-hatian dalam penyelesaian tugas.

c. Material

Satu perangkat labirin ukuran 1,5 x 1,5 m yang memiliki tempat start dan finish.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok. Pilih 8 orang sebagai wakil kelompok.
- 2) Setiap peserta mengaitkan tali di lehernya masing-masing dan meletakkan kedua tangan di belakang.
- 3) Letakkan kelereng pada lubang start, kemudian kelereng tadi digerakkan hingga sampai di lubang finish.
- 4) Aturan mainnya, kedua tangan harus tetap di belakang punggung. Jadi, usaha peserta hanya sekedar berkomunikasi dan menaik-turunkan badan agar kelereng bisa bergulir ke arah yang diinginkan.
- 5) Setiap kelompok hanya boleh menjatuhkan kelereng tiga kali. Setiap kali jatuh, mereka harus mengulangi lagi dari lubang start. Apabila lebih dari tiga kali jatuh, kelompok didiskualifikasi.

- 6) Fasilitator mengamati jalannya permainan, komentari kejadian lucu selama permainan. Amati bagaimana proses kerja sama yang terjadi, khususnya bagi kelompok yang menang.



15

Tusuk Balon

a. Ringkasan

Masing-masing peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok. Mata peserta ditutup, kecuali satu orang pemimpin yang akan memberi perintah. Kelompok itu memegang sebilah bambu panjang yang ujungnya diberi paku/jarum. Mereka harus memecahkan balon berisi air yang digantungkan di atas.

b. Sasaran

Memperkenalkan proses komunikasi antara pemimpin dengan anak buah yang kedua matanya ditutup dalam menyelesaikan tugas memecahkan balon berisi air.

c. Material

Satu perangkat tiang untuk menggantungkan sejumlah balon yang diisi dengan air, satu bilah bambu yang diberi ujung paku/jarum, dan saputangan besar untuk menutup mata peserta.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang per kelompok. Tiap kelompok memilih satu orang pemimpin yang akan memberi komando. Anggota kelompok menutup mata mereka masing-masing.
- 2) Seluruh peserta berbaris dan memegang bilah bambu/ tombak/bayonet masing-masing.
- 3) Sekitar 10 m dari tempat balon digantungkan, pemimpin harus memberikan komando untuk maju dan mulai mengincar balon-balon tersebut.
- 4) Pemenangnya adalah kelompok yang bisa memecahkan balon paling cepat.

- 5) Fasilitator mengamati jalannya permainan dan mengomentari kejadian lucu selama permainan. Amati bagaimana proses kerja sama kelompok, khususnya kelompok yang menang.
- 6) Kupas secara khusus kiat-kiat yang harus dilakukan sebagai pemain/anggota kelompok dan kiat-kiat yang harus dipertimbangkan oleh si pemberi perintah dikaitkan dengan prinsip-prinsip komunikasi yang efektif.



16

Jembatan Goyang

a. Ringkasan

Setiap anggota kelompok harus menyeberangi jembatan tali setinggi 1,5 m dan panjang 3 – 4 m dalam waktu yang singkat.

b. Sasaran

Memperkenalkan sesuatu yang baru/*adventure*, serta menyadari berbagai perbedaan di antara anggota kelompok dan bagaimana mengatasinya secara bersama-sama.

c. Material

Dua batang pohon cukup besar berjarak 3 – 4 m, satu tali *sling* sebagai jembatan dipasang setinggi 1,5 dari atas tanah, dan satu utas tali pengaman dengan jumbai-jumbai penyelamat yang masing-masing berjarak sekitar 1 m dipasang di bagian atasnya. Bila memungkinkan, bisa dibuat beberapa set bila jumlah kelompoknya cukup banyak.

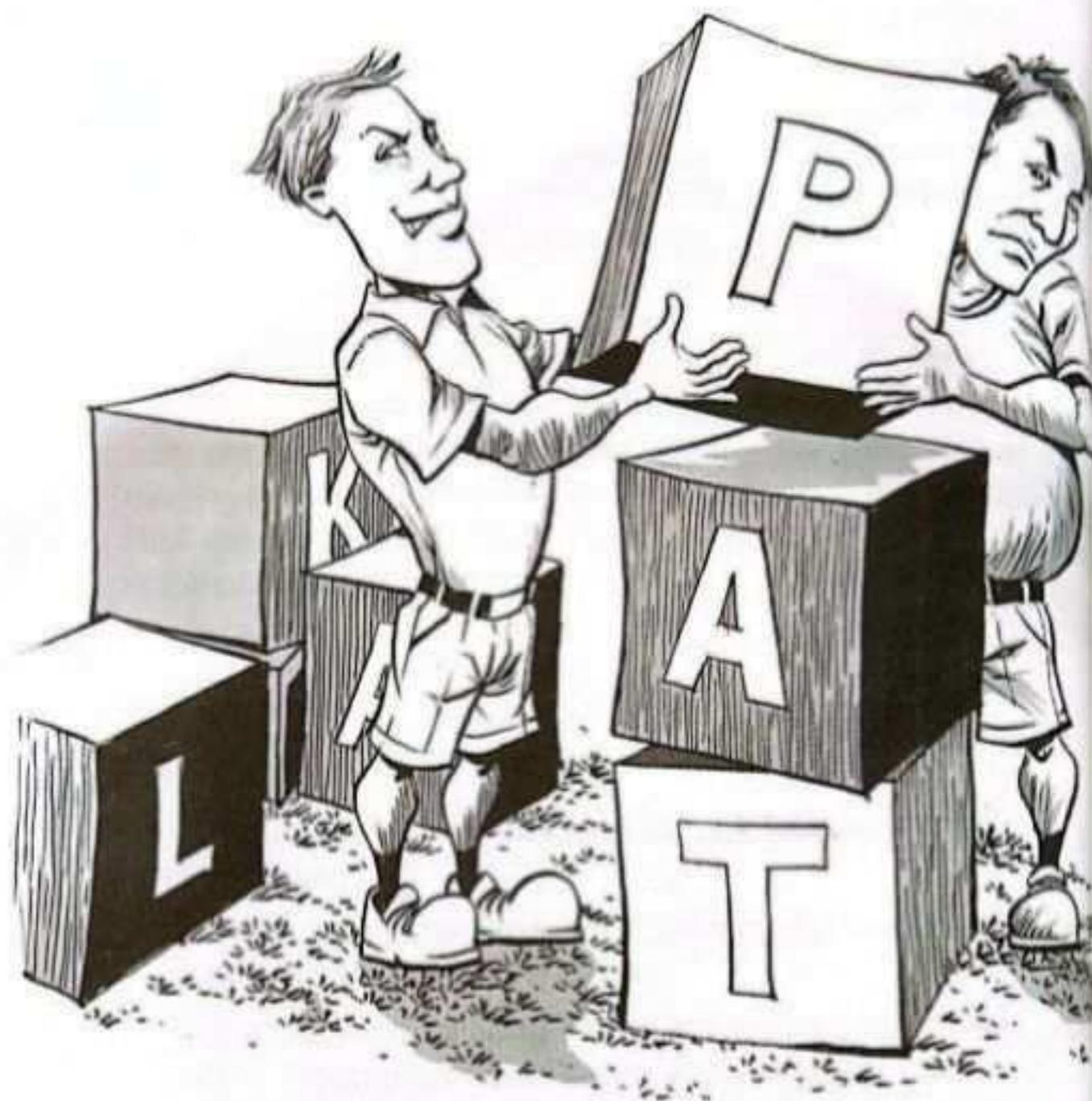
d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 1 – 15 orang.
- 2) Seluruh peserta berbaris dan mulai meniti jembatan "Goyan" satu per satu secara berurutan.
- 3) Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepet menyeberangi jembatan tanpa ada yang terjatuh.
- 4) Fasilitator mengamati jalannya permainan, mengomentari kejadian lucu selama permainan, dan mengamati proses kerjasama mereka, khususnya bagi kelompok yang menang.

- 5) Tanyakan kepada peserta bagaimana perasaan mereka, khususnya bagi yang merasa agak kesulitan dan bagaimana cara kelompok tersebut mengatasinya?
- 6) Kupas secara khusus berbagai perbedaan yang ada pada setiap anggota kelompok. Bagaimana cara kelompok tersebut menerima, menyadari, dan mencari jalan keluarnya bersama-sama.



17

The SUSUKO

a. Ringkasan

Setiap kelompok diwajibkan menyusun kotak-kotak besar di atas meja dengan urutan tertentu.

b. Sasaran

Memperkenalkan aspek kreativitas dan kerja sama kelompok dengan baik.

c. Material

Masing-masing kelompok dibuatkan 7 atau 9 buah kotak besar ukuran $p \times l \times t = 60 \times 60 \times 60$ cm dan satu buah alas meja untuk tiap kelompok.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Setiap kelompok diminta menumpuk kotak-kotak (7 - 9 buah) sesuai dengan urutan. Misalnya dimulai dengan kotak pertama paling atas berhuruf P, lalu kotak kedua, dan seterusnya mengikuti kata P-A-T-R-I-O-T, atau susunan kata lain yang berjumlah 7 - 9 kotak.
- 3) Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan susunan kotak-kotak sesuai perintah tanpa ada yang terjatuh.
- 4) Amati jalannya permainan, biasanya tanpa disadari para peserta akan mulai menyusun dari kotak paling atas (seperti kebiasaan). Padahal, cara penyusunan yang benar dimulai dari kotak urutan paling bawah, kemudian ditumpuk dan diangkat ke atas dengan hati-hati.



- 5) Setelah beberapa saat, barulah kelompok tersebut menyadari kesalahan mereka dan mengulanginya dengan cara yang benar.
- 6) Komentari hal tersebut dan tekankan untuk selalu berpikir terlebih dahulu sebelum bertindak. Rumuskan persoalannya dan pecahkan masalahnya secara kreatif.

a. Ringkasan

Setiap kelompok diwajibkan melompati satu bentangan tali yang diasumsikan telah dialiri listrik.

b. Sasaran

Memperkenalkan aspek kreativitas dan kerja sama kelompok, serta semangat saling berkorban untuk kemenangan kelompok.

c. Material

Masing-masing kelompok dibuatkan satu buah bentangan tali setinggi sekitar 75 cm di atas permukaan tanah.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Peserta diminta saling berpegangan tangan.
- 3) Semua anggota kelompok diminta melompati bentangan tali tanpa ada yang menyentuh tali. Mereka juga tidak boleh melepaskan pegangan tangan mereka.
- 4) Fasilitator mengamati jalannya permainan. Biasanya kesulitan terbesar akan terjadi pada saat yang pertama dan terakhir.
- 5) Biasanya kelompok tersebut baru bisa lancar setelah ada anggota kelompok yang mau berkorban, misalnya dengan menyediakan punggungnya sebagai tempat pijakan atau dengan kreativitas yang lain.

- 6) Fasilitator mengomentari hal tersebut dan menekankan bahwa demi keberhasilan kelompok, kadang-kadang anggota harus mau berkorban atau mencari solusi kreatif yang bisa memudahkan penyelesaian tugas.
- 7) Bila ada pegangan tangan yang terlepas, kelompok tersebut harus mengulangi permainan dari awal.



19

Perang Bintang

a. Ringkasan

Setiap kelompok diwajibkan menembak kelompok lawannya sesuai dengan urutan perintah yang telah ditetapkan.

b. Sasaran

Memperkenalkan aspek kerja sama kelompok, memahami peran dan tanggung jawab pribadi, serta semangat bersaing yang tinggi.

c. Material

Permainan ini membutuhkan tanah lapang/ruangan yang cukup luas untuk membentuk formasi bintang.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang. Pilih 9 orang sebagai wakil setiap kelompok dan yang lain berperan sebagai suporter.
- 2) Setiap kelompok diminta memilih nama kelompok dari jenis binatang hutan dan mengingat nama tersebut dengan baik.
- 3) Anggota kelompok berbaris dimulai dari anggota nomor 1 yang ada di belakang hingga anggota nomor 9 yang ada di depan. Kemudian, susun barisan tersebut menjadi formasi bintang dengan lingkaran titik tengah sebagai tumpuan dengan lebar kurang lebih 1 – 1,5 m.
- 4) Aturan permainannya, perintah dimulai dari orang nomor satu dan secara berurutan ke depan dengan teriakan keras dan cepat. 1. Awas, 2. Siaga, 3. Ada musuh, 4. Siap, 5. Tembak, 6. Dar, 7. Der, 8. Dor, 9. Monyet ... ! (nama kelompok lawan yang akan ditembak).

- 5) Permainan ini harus dilakukan dengan suara keras dan cepat. Pemenangnya adalah kelompok yang paling banyak menembak musuh tanpa melakukan kesalahan.
- 6) Perhatikan jalannya permainan. Biasanya akan ada peserta yang tidak konsentrasi sehingga lupa dengan peran dan tugasnya.
- 7) Fasilitator mengomentari kejadian lucu selama permainan berlangsung dan mengaitkan pembahasannya dengan pelaksanaan tugas, peran, dan tanggung jawab anggota dalam kelompok.



20

Empet-empetan

a. Ringkasan

Setiap kelompok diminta berayun dan mendarat pada *suatu* bidang sempit dan tidak boleh ada yang terjatuh.

b. Sasaran

Memperkenalkan aspek kerja sama kelompok dan semangat saling berkorban di antara anggota kelompok.

c. Material

Permainan ini membutuhkan tanah lapang yang berkontur tinggi dan rendah, satu buah drum minyak bekas, dan satu tali ayunan untuk berayun.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 orang.
- 2) Secara bergiliran, seluruh kelompok diminta melompat dan berayun pada tali dari tempat start, kemudian mendarat di atas drum minyak.
- 3) Aturan permainannya, seluruh anggota kelompok harus dapat mendarat dan bertahan bersama-sama di atas drum tanpa satu pun anggota kelompok yang terjatuh.
- 4) Apabila terjadi kesulitan, aturannya bisa divariasikan, misalnya dengan memberikan toleransi maksimum tiga kali jatuh.
- 5) Perhatikan jalannya permainan. Biasanya kelompok yang jadi pemenang adalah kelompok yang anggotanya mau berkorban dan bersusah payah berbagi tempat di atas drum yang sempit.

- 6) Fasilitator mengomentari usaha dan pengorbanan setiap kelompok. Berikan pujian kepada kelompok yang telah memperlihatkan semangat juang dan pengorbanan tinggi.
- 7) Kupas juga berbagai kejadian lucu dan menggembarakan selama permainan berlangsung.



21

Sedot... Sebul...

a. Ringkasan

Setiap anggota kelompok diminta mengestafetkan bola pingpong melalui pipa pralon hingga pada anggota kelompok terakhir.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, daya juang, serta konsentrasi dan ketenangan dalam bermain meskipun menghadapi tekanan waktu.

c. Material

Setiap kelompok mendapatkan satu set potongan pralon kecil (diameter 2 – 3 cm) dan beberapa buah bola pingpong.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Seluruh kelompok mulai mengestafetkan bola pingpong tersebut dari orang pertama hingga orang terakhir tanpa terjatuh.
- 3) Aturan permainannya, selama proses estafet, peserta sama sekali tidak boleh memegang bola pingpong dengan tangan, kecuali pada saat awal start (orang pertama).
- 4) Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan ditetapkan sebagai pemenang. Agar lebih familiar, semua kelompok boleh mencoba permainan ini beberapa saat sebelum lomba dimulai.
- 5) Bisa juga diberi variasi, misalnya 1 kelompok harus mengestafetkan 2 atau 3 buah bola pingpong, atau diberi kelonggaran/*allowance* boleh jatuh hingga tiga kali.

- 6) Fasilitator mengomentari jalannya permainan. Biasanya kelompok yang jadi pemenang adalah kelompok yang tenang, penuh konsentrasi, dan berhati-hati dalam menjalankan keseluruhan permainan.
- 7) Bahas pula berbagai kejadian lucu dan menggembirakan selama permainan berlangsung.





a. Ringkasan

Setiap kelompok diminta mengeluarkan bola pingpong dari dua batang pipa pralon yang diberi banyak lubang bocoran air.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, daya juang, semangat berkorban, kreativitas kelompok, dan daya tahan/*endurance*.

c. Material

Setiap kelompok mendapatkan satu set pipa pralon berlubang-lubang berdiameter 10 – 15 cm yang diisi bola pingpong, satu buah gayung air, dan kolam air.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Semua kelompok diminta memulai permainan dan mengisi pipa pralon masing-masing dengan air sehingga bola pingpongnya bisa keluar dengan sendirinya.
- 3) Fasilitator tidak boleh membatasi kreativitas peserta dalam menutupi lubang bocoran pipa masing-masing.
- 4) Perhatikan jalannya permainan. Tekanan terbesar sesungguhnya terletak pada semangat daya juang dan ketahanan peserta dalam menyelesaikan permainan dengan sempurna.
- 5) Tantangan terbesar adalah bagaimana menutupi semua lubang bocoran yang ada pada pipa pralon yang sengaja dibuat agak banyak dan tersebar tidak teratur.

- 6) Komentari jalannya permainan. Kelompok yang jadi pemenang biasanya cukup kreatif dan memiliki daya tahan kuat. Mereka juga punya semangat berkorban dalam menyelesaikan permainan.
- 7) Jangan lupa mengomentari berbagai kejadian lucu dan menggemirakan selama permainan berlangsung.



23

Pendek-pendekan Nyo...!

a. Ringkasan

Setiap kelompok harus "menjahitkan" satu kaki masing-masing dengan tali sependek mungkin.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, daya juang, semangat berkorban, dan kreativitas kelompok.

c. Material

Setiap kelompok mendapatkan satu utas tali plastik berdiameter 1 atau 1,5 cm sepanjang 10 – 15 meter (1 meter tali untuk satu orang).

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Semua kelompok diminta memulai permainan dengan memegang satu ujung tali dan memasukkan ujung tali lainnya ke dalam celana dari atas ke bawah. Kemudian, masukkan tali itu ke dalam celana orang kedua dari bawah ke atas dan seterusnya hingga orang terakhir.
- 3) Penetapan pemenang dilakukan dengan cara menghitung panjang tali yang tersisa dari ujung celana orang terakhir. Kelompok yang mempunyai sisa tali terpanjang adalah kelompok yang menang.
- 4) Perhatikan semangat pengorbanan dari anggota untuk berdempetan dan menarik celana masing-masing sehingga tali yang digunakan paling pendek.
- 5) Komentari jalannya pertandingan, khususnya pada aspek semangat pengorbanan dan kreativitas mereka tanpa melanggar aturan.

- 6) Bahas pula berbagai kejadian lucu dan menggembarakan selama permainan berlangsung.
- 7) Permainan akan lebih meniah apabila dalam setiap kelompok terdapat campuran antara laki-laki dan perempuan sehingga banyak kejadian lucu yang bisa dikomentari.



24

Bola Voli Silang

a. Ringkasan

Setiap kelompok terdiri dari enam orang. Mereka harus memainkan permainan bola voli yang unik.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kreativitas dalam menentukan strategi menyerang dan bertahan, dan melatih kewaspadaan terhadap serangan musuh yang mungkin datang secara mendadak dari berbagai sudut.

c. Material

Lapangan bola voli biasa dengan dua buah net yang dipasang bersilangan (seperti tanda +).

d. Waktu

15 – 30 menit untuk setiap *games*.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang. Kemudian, persilakan mereka memilih enam orang pemain untuk mewakili kelompok dan yang lain berperan sebagai suporter.
- 2) Secara serentak perintahkan empat tim pertama untuk bermain. Peraturannya sama seperti permainan bola voli biasa, hanya pada saat servis dan menyerang boleh mengarahkan bola kepada kelompok mana pun.
- 3) Setiap kelompok yang kebobolan hingga 15 angka harus meninggalkan lapangan, demikian seterusnya hingga hanya tersisa dua tim. Kemudian, mainkan ronde berikutnya dengan empat tim yang baru sampai tinggal dua tim lagi. Setelah itu, barulah kedua tim pemenang babak penyisihan dipertemukan dalam final untuk mencari pemenang 1, 2, dan 3.

- 4) Perhatikan jalannya permainan dan lihat usaha masing-masing tim yang berkolaborasi untuk menyerang salah satu tim agar tersingkir.
- 5) Permainan tersebut menggambarkan kepada para peserta untuk tetap waspada dalam menghadapi persaingan global.
- 6) Fasilitator bisa juga mengomentari berbagai kejadian lucu dan menggemirakan selama permainan berlangsung.



a. Ringkasan

Setiap kelompok diminta menyusun formasi tumpukan orang dalam bidang yang makin lama makin mengecil.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kreativitas, dan semangat berjuang untuk mencapai kemenangan.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas dan lembaran koran secukupnya.

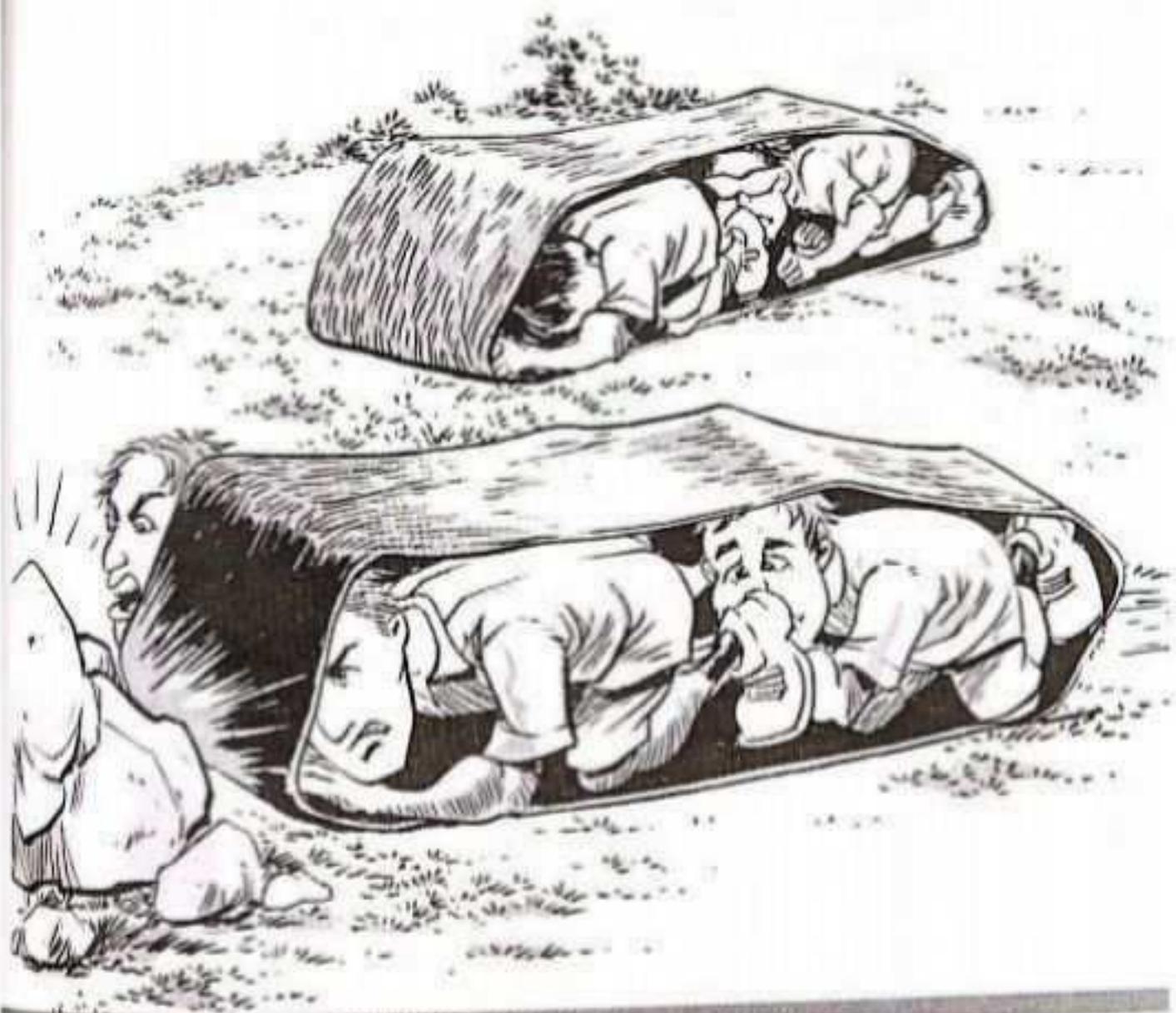
d. Waktu

15 – 30 menit untuk setiap *games*.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang dan membentuk formasi di atas lembaran koran yang telah disediakan. Tidak ada anggota kelompok yang boleh menginjak bagian di luar kertas koran.
- 2) Tahap pertama, setiap kelompok diberi alas koran sebanyak delapan lembar yang disusun menjadi bentuk persegi panjang. Apabila berhasil menjalankan tugas dengan baik, mereka masuk tahap kedua.
- 3) Pada tahap kedua ini aturannya tetap sama, hanya lembar kertas korannya yang dikurangi menjadi empat lembar per kelompok.
- 4) Apabila tahap kedua dilewati, dilanjutkan dengan tahap ketiga. Pada tahap ini hanya disediakan dua lembar kertas koran untuk setiap kelompok.
- 5) Bila masih ada yang lolos, lanjutkan hingga tahap keempat. Pada tahap ini setiap kelompok hanya diberi satu lembar kertas koran.

- 6) Bila masih ada lebih dari satu kelompok yang bertahan, teruskan lagi hingga masing-masing kelompok hanya memperoleh $\frac{1}{2}$ lembar kertas koran.
- 7) Kelompok pemenang adalah kelompok yang mampu menyusun formasi orang-orang mereka di atas potongan kertas koran paling kecil.
- 8) Fasilitator mengomentari permainan dan mencoba memperhatikan karakteristik kelompok pemenang untuk menjelaskan kiat-kiat mereka.
- 9) Jangan lupa mengomentari berbagai kejadian unik dan lucu dalam proses permainan sehingga suasana bertambah meriah.



26

Balap Buldoser

a. Ringkasan

Setiap kelompok melakukan lomba balap dalam sebuah roda buldoser yang terbuat dari tikar plastik.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kreativitas, dan semangat perjuangan untuk mencapai kemenangan.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas dan lembaran roda buldoser untuk tiap kelompok dengan ukuran panjang sekitar 5 meter dan tinggi sekitar 75 – 100 cm.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang dan membentuk formasi di dalam roda buldoser.
- 2) Setelah peluit dibunyikan, semua kelompok berusaha menggelindingkan roda buldoser menuju garis finish.
- 3) Peraturannya, selama permainan tidak boleh ada anggota kelompok yang keluar dari dalam roda buldoser.
- 4) Permainan ini tampak mudah dan sederhana, tapi dalam praktek sangat membutuhkan daya tahan, kekompakan, dan kreativitas agar roda buldoser bisa menggelinding dengan lancar.
- 5) Para peserta dimintai komentar dan problem yang dihadapi serta bagaimana kiat mereka mengatasinya.

- 6) Ingatkan bahwa persoalan sering tampak mudah dan sederhana, tapi sebenarnya cukup sulit dan memerlukan kreativitas serta kerja sama kelompok yang baik.
- 7) Komentari berbagai kejadian yang unik dan lucu selama proses permainan berlangsung.



a. Ringkasan

Setiap kelompok harus memindahkan bom ke tempat aman dengan bantuan dua tambang plastik.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama dan kreativitas kelompok untuk mencapai kemenangan.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, 1 buah meja kecil, 1 galon air mineral, dan 2 tambang plastik besar sepanjang 10 meter untuk tiap kelompok.

d. Waktu

15 – 25 menit untuk setiap *games*.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Letakkan bom/botol air mineral di atas meja, lalu dibuat arena pembatas seluas 5 x 5 meter dengan posisi meja terletak di tengah-tengah.
- 3) Peraturannya, selama permainan peserta tidak boleh masuk ke dalam batas arena. Untuk memindahkan bom, peserta hanya menggunakan kedua utas tali yang sudah disediakan.
- 4) Permainan ini tampaknya mudah dan sederhana, akan tetapi dalam praktek sangat membutuhkan daya tahan, kekompakan, dan kreativitas sehingga peserta bisa memindahkan bom tanpa melanggar aturan.
- 5) Kelompok yang berhasil memindahkan bom paling cepat tanpa jatuh atau terbanting dinyatakan sebagai pemenang.

- 6) Tanyakan pada peserta faktor yang luput diperhatikan dalam proses pemindahan bom. Biasanya mereka melupakan faktor berat bom/galon air mineral sehingga begitu digeser dari atas meja langsung terhempas ke tanah dan meledak.
- 7) Jangan lupa, komentari berbagai kejadian yang unik dan lucu selama proses permainan berlangsung.



28

Balap Bakiak Raksasa

a. Ringkasan

Setiap kelompok berlomba dengan menggunakan bakiak panjang bertali untuk 7 – 10 orang per kelompok.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok dan kreativitas peserta untuk mencapai kemenangan.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, garis start dan finish yang berjarak sekitar 50 meter, serta bakiak raksasa bertali.

d. Waktu

15 – 25 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang, disesuaikan dengan ukuran bakiak yang tersedia. Agar permainan makin sulit, ada dua orang yang posisinya berlawanan.
- 2) Bila kelompoknya banyak, peserta dibagi dalam dua babak. Pada babak penyisihan, dari 5 kelompok yang bertanding dipilih 3 kelompok terbaik, kemudian pada tahap final juga ditetapkan 3 pemenang.
- 3) Peraturannya, selama permainan tangan peserta tidak boleh menyentuh tanah, kaki terlepas, dan lain-lain. Apabila terjatuh, kelompok tersebut didiskualifikasi.
- 4) Permainan ini sangat membutuhkan kekompakan, kerja sama, komunikasi, dan koordinasi yang baik.
- 5) Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat sampai di garis finish tanpa melanggar peraturan.

- 6) Fasilitator menanyakan pada peserta, faktor yang lepas dari perhatian dalam permainan. Apabila diberi kesempatan sekali lagi, apa yang akan mereka perbaiki? Dari hasil diskusi, pembahasan dilanjutkan sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai.
- 7) Jangan lupa mengomentari berbagai kejadian yang unik dan lucu selama proses permainan berlangsung.



a. **Ringkasan**

Setiap kelompok berlomba masuk ke dalam lubang ban besar tanpa menyentuhnya seperti anak panah.

b. **Sasaran**

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kelincahan badan, kelenturan fisik, dan kreativitas individu agar dapat lolos dari rintangan dan mencapai kemenangan.

c. **Material**

Lapangan rumput yang cukup luas, pasir untuk tempat pendaratan, dan satu buah ban bekas/ban dalam truk atau traktor.

d. **Waktu**

15 – 30 menit.

e. **Prosedur**

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Tugas peserta adalah melompat masuk melalui lubang ban tanpa menyentuhnya hingga semua anggota kelompok berhasil melewati dengan selamat.
- 3) Peraturannya, peserta tidak boleh menyentuh atau menggoyangkan ban. Jika gagal, ia harus mengulangi lagi.
- 4) Permainan ini sangat membutuhkan kekompakan karena kemampuan fisik tiap-tiap anggota berbeda.
- 5) Sebagian peserta mungkin bisa melakukan dengan mudah, tapi bagi yang lain mungkin memerlukan bantuan dan kerja sama kelompok.
- 6) Biarkan kreativitas peserta berkembang beberapa saat untuk melewati ban tersebut dengan selamat.

- 7) Setelah selesai, fasilitator bisa mengomentari jalannya permainan. Tanyakan berbagai persoalan yang menghambat mereka dan bagaimana jalan keluarnya.
- 8) Seperti biasa jangan lupa mengomentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung.



30

Lagu Kebangsaan

a. Ringkasan

Setiap kelompok mengarang lagu kebangsaan masing-masing secara kreatif.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kreativitas, sekaligus memupuk rasa kebanggaan dan rasa percaya diri kelompok untuk tampil.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas dan rata untuk tempat duduk peserta dalam kelompok-kelompok kecil @ 12 – 15 orang.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Permainan ini cocok bila dilakukan menjelang istirahat makan siang. Sambil bersantai, peserta bisa menyiapkan permainan untuk digelar pada acara penutupan.
- 2) Tugas peserta adalah mengarang lagu "kebangsaan" secara berkelompok.
- 3) Peraturannya, peserta harus memilih salah satu lagu dari lagu anak-anak yang dikenal, misalnya saja lagu "*Potong Bebek*", "*Bintang Kecil*", "*Naik-naik ke Puncak Gunung*", dan lain-lain.
- 4) Tugas peserta adalah mengganti liriknya disesuaikan dengan kreativitas dan keinginan kelompok.
- 5) Lagu tersebut harus dihapalkan bersama untuk dinyanyikan pada acara penutupan atau pembagian hadiah.
- 6) Apabila peserta mampu, boleh ditambah dengan koreografi sehingga dapat menambah kemeriahan acara.

a. Ringkasan

Setiap kelompok mengarang lagu kebangsaan masing-masing secara kreatif.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kreativitas, sekaligus memupuk rasa kebanggaan dan rasa percaya diri kelompok untuk tampil.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas dan rata untuk tempat duduk peserta dalam kelompok-kelompok kecil @ 12 – 15 orang.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Permainan ini cocok bila dilakukan menjelang istirahat makan siang. Sambil bersantai, peserta bisa menyiapkan permainan untuk digelar pada acara penutupan.
- 2) Tugas peserta adalah mengarang lagu "kebangsaan" secara berkelompok.
- 3) Peraturannya, peserta harus memilih salah satu lagu dari lagu anak-anak yang dikenal, misalnya saja lagu "*Potong Bebek*", "*Bintang Kecil*", "*Naik-naik ke Puncak Gunung*", dan lain-lain.
- 4) Tugas peserta adalah mengganti liriknya disesuaikan dengan kreativitas dan keinginan kelompok.
- 5) Lagu tersebut harus dihapalkan bersama untuk dinyanyikan pada acara penutupan atau pembagian hadiah.
- 6) Apabila peserta mampu, boleh ditambah dengan koreografi sehingga dapat menambah kemeriahan acara.



31

Meniti Jembatan

a. Ringkasan

Setiap kelompok berlomba meniti jembatan tali secara berpasangan sehingga semua anggota kelompok sampai di seberang.

b. Sasaran

Memperlihatkan kerja sama kelompok, keseimbangan badan, koordinasi, dan sedikit keberanian.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, dua baris tali sling yang dipasang sejajar dengan ketinggian 50 – 75 cm dari atas tanah, dengan panjang sekitar 5 – 10 meter.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 14 orang (jumlah peserta harus genap).
- 2) Peserta berpasangan menyeberangi jembatan tali dengan cara menyamping dari titik start hingga finish secepat-cepatnya. Untuk pemula dan anak-anak, setiap peserta diberi tali pengaman yang masing-masing dijaga oleh fasilitator/ tenaga pengaman.
- 3) Peraturannya, selama permainan tidak boleh ada seorang pun yang terjatuh. Apabila terjatuh maka pasangan tersebut harus mengulangi lagi.
- 4) Permainan ini membutuhkan kekompakan karena kemampuan fisik anggota berbeda-beda.
- 5) Ukuran kemenangan adalah waktu total penyeberangan untuk seluruh anggota kelompok. Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat.

- 6) Biarkan kreativitas peserta berkembang saat berusaha melewati jembatan tali dengan selamat.
- 7) Setelah selesai, fasilitator mengomentari jalannya permainan. Tanyakan kesan dan persoalan yang menghambat mereka, serta jalan keluarnya.
- 8) Seperti biasa, jangan lupa mengomentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung.



a. **Ringkasan**

Setiap kelompok berlomba melompati tembok kayu hingga semua anggota kelompok sampai di seberang.

b. **Sasaran**

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kreativitas, koordinasi, dan sedikit keberanian.

c. **Material**

Lapangan rumput yang cukup luas dan benteng kayu yang cukup kokoh dengan tinggi sekitar 2,5 meter.

d. **Waktu**

15 – 30 menit.

e. **Prosedur**

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 10 – 15 orang.
- 2) Tugas peserta adalah menyeberangkan anggota kelompok dengan berbagai cara dan usaha. Tidak ada pembatasan kecuali faktor waktu (tidak boleh lebih dari 30 menit karena akan membosankan).
- 3) Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menyeberangkan semua anggota paling cepat.
- 4) Permainan ini membutuhkan semangat, ketahanan fisik dan tenaga, serta sedikit keberanian dan semangat berpetualang.
- 5) Biarkan kreativitas peserta berkembang saat berusaha melewati tembok kayu dengan selamat.
- 6) Setelah selesai, fasilitator mengomentari jalannya permainan. Tanyakan kesan dan persoalan yang menghambat peserta, serta jalan keluarnya.
- 7) Seperti biasa, jangan lupa mengomentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung.



33

Jinjit Batako

a. **Ringkasan**

Setiap kelompok terdiri dari 8 – 12 orang. Mereka berlomba berjalan di atas tiga buah batako yang dicat warna emas sambil bernyanyi tanpa jatuh atau menyentuh tanah.

b. **Sasaran**

Memperlihatkan kerja sama kelompok, kreativitas, pemecahan masalah, dan pengambilan risiko.

c. **Material**

Lapangan rumput yang cukup luas dan tiga buah batako bercat emas untuk masing-masing kelompok.

d. **Waktu**

15 – 30 menit.

e. **Prosedur**

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 8 – 12 orang.
- 2) Tugas mereka adalah berjalan sejauh mungkin di atas tiga buah batako tanpa ada seorang pun yang jatuh atau menyentuh tanah.
- 3) Agar suasana tambah meriah, sambil melakukan permainan, tiap kelompok menyanyikan satu lagu anak-anak dari awal sampai selesai.
- 4) Begitu lagu selesai, kelompok tersebut harus berhenti dan pemenangnya adalah kelompok yang memiliki jarak tempuh terpanjang.
- 5) Biarkan kreativitas peserta berkembang. Agar jarak tempuhnya jauh, peserta boleh menyanyikan lagu dengan tempo selambat-lambatnya. Yang penting, semua peserta harus tetap bertumpu pada batako.

- 6) Setelah selesai, fasilitator mengomentari jalannya permainan. Tanyakan berbagai kesan dan persoalan yang menghambat mereka dan jalan keluarnya.
- 7) Seperti biasa, jangan lupa mengomentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung.



34

Berjalan di Bulan

a. Ringkasan

Setiap kelompok terdiri dari 8 – 12 orang. Mereka berlomba dengan berjalan di atas tali gantungan dari start sampai finish.

b. Sasaran

Memperlihatkan usaha peserta meraih kemenangan kelompok, menumbuhkan keberanian, dan semangat berpetualang atau mencoba sesuatu yang baru.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, dua bentangan tali kawat/sling yang dipasang sejajar (jarak 1 meter) dan diberi banyak gantungan untuk pijakan. Jarak tempuh/panjang sling sekitar 10 meter dan tergantung sekitar 1 meter dari permukaan tanah.

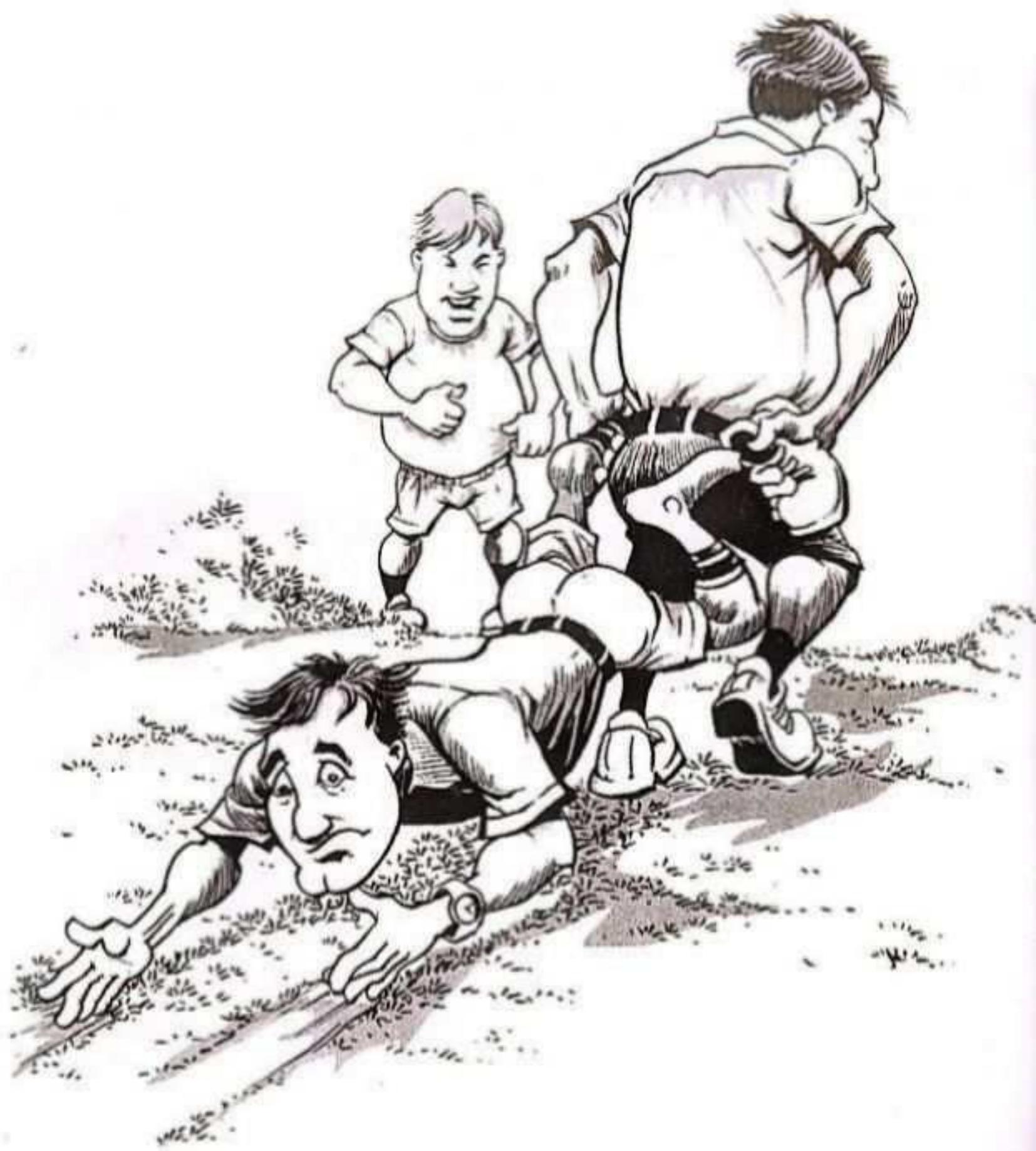
d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 8 – 12 orang.
- 2) Tugas mereka adalah berjalan secepat mungkin di atas tali tersebut dari tempat start hingga finish.
- 3) Permainan ini bertujuan melakukan *adventure* dan melatih kerja sama kelompok. Kemungkinan besar banyak di antara peserta yang belum pernah mencoba sehingga membutuhkan bantuan dari kelompoknya.
- 4) Biarkan kreativitas kelompok berkembang dalam usaha menyelesaikan tugas itu. Fasilitator mengamati proses tersebut untuk bahan pembahasan.

- 5) Setelah selesai, fasilitator mengomentari jalannya permainan. Tanyakan kesan dan persoalan yang menghambat mereka, serta bagaimana jalan keluarnya.
- 6) Seperti biasa, jangan lupa mengomentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung.



a. Ringkasan

Setiap kelompok antara 8 – 12 orang (harus genap) berlomba menggunakan “kereta dan gerobak dorong manusia” sampai selesai.

b. Sasaran

Memperlihatkan usaha bersama dalam mengupayakan kemenangan kelompok dan mencoba sesuatu yang baru, tetapi harus mempertimbangkan aspek kemampuan dan keterampilan anggota yang berbeda-beda.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas dan dua tali sebagai pembatas untuk start dan finish yang berjarak sekitar 10 meter.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 8 – 12 orang.
- 2) Tugas mereka adalah berlomba dari satu sisi bolak-balik hingga seluruh anggota kelompok selesai.
- 3) Dari sisi yang sama, masing-masing kelompok harus memilih dua orang pemain. Satu orang berperan sebagai kuda (berjalan di depan) sambil memegang kedua kaki temannya, yang satu lagi berperan sebagai gerobak dan hanya berjalan dengan tangan (berjalan dengan posisi mundur).
- 4) Sesampai di garis finish, posisinya diubah. Yang tadi jadi kuda berubah jadi gerobak sorong (harus berjalan dengan tangan ke arah depan). Sementara yang tadi jadi kereta menjadi tukang dorong kereta sambil memegang kedua kaki temannya.

- 5) Demikian seterusnya, perlombaan dijalankan secara berantai hingga semua anggota kelompok memperoleh giliran. Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas.
- 6) Fasilitator mengomentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung. Bahas pula perbedaan individu yang harus diakomodasi oleh kelompok bila ingin menggapai kemenangan.



a. Ringkasan

Setiap kelompok terdiri dari 8 – 12 orang (harus genap). Mereka bermain sepak bola dengan menggunakan "tiga kaki" selama 15 menit per game.

b. Sasaran

Memperlihatkan usaha bersama dalam mengupayakan kemenangan kelompok dengan melakukan *fun activities* dan mencoba sesuatu yang baru. Namun, permainan tetap harus mempertimbangkan aspek kemampuan dan keterampilan anggota yang berbeda-beda.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, gelang karet dari ban dalam sepeda motor bekas yang dipotong selebar 5 – 10 cm untuk pengikat kaki, dan satu buah bola sepak.

d. Waktu

15 menit untuk setiap permainan. Total waktu keseluruhan maksimum satu jam.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 8 – 12 orang. Masing-masing mencari pasangan dan saling mengikatkan satu kaki mereka dengan gelang karet sehingga pasangan tersebut menjadi berkaki tiga.
- 2) Setiap kelompok terdiri dari 6 pasang, 1 pasang berfungsi sebagai kiper dan 5 pasang lainnya berfungsi sebagai penyerang.
- 3) Peraturan lainnya, peserta hanya boleh menendang bola dengan kaki yang digabungkan dan tidak boleh menggunakan kaki yang bebas.

- 4) Pertandingan dimainkan secara bergantian hingga semua anggota kelompok memperoleh giliran. Pemenangnya adalah kelompok yang paling banyak mencetak gol.
- 5) Fasilitator mengomentari berbagai kejadian lucu selama permainan berlangsung. Kupas juga aspek kekompakan tiap pasangan karena faktor itu menjadi faktor pendukung untuk mencapai kemenangan.



37

Bikin Bintang

a. Ringkasan

Setiap kelompok @ 8 orang membentuk pola bintang berujung delapan dengan lemparan bola (yang lain jadikan sebagai pemerhati).

b. Sasaran

Kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, dan aspek kepemimpinan.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, bola voli (jumlahnya tergantung jumlah peserta yang terbagi menjadi 8 orang per kelompok), beberapa lembar kertas dan spidol untuk setiap kelompok.

d. Waktu

10 – 15 menit untuk setiap *games*. Total waktu keseluruhan maksimum satu jam (tergantung banyaknya kelompok).

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk lingkaran yang cukup lebar (jarak antaranggota sekitar 2 meter) dalam kelompok kecilnya masing-masing. Setiap kelompok diberi satu bola voli.
- 2) Setiap kelompok dipersilakan menggambar "bintang bersegi delapan" secara imajiner dengan cara melempar dan menangkap bola tersebut dari dan ke arah kawan mereka.
- 3) Peraturannya, masing-masing anggota hanya boleh melempar dan menangkap bola satu kali.
- 4) Untuk memudahkan, persilakan mereka menggambar alur jalannya bola dari orang pertama hingga yang terakhir. Dari gambar tersebut polanya akan diketahui. Selain itu juga akan terlihat apakah peserta memenuhi peraturan atau tidak.

- 5) Setelah beberapa kali melakukan percobaan, para wakil kelompok diminta untuk mengumpulkan gambar pola alur bola kepada fasilitator.
- 6) Fasilitator memberikan kesempatan kepada kelompok yang bisa menggambarkan pola Bintang Berujung 8 paling baik.
- 7) Ada kemungkinan pola lain yang tetap mengikuti aturan, jadi pujilah dan benarkan usaha kelompok tersebut.
- 8) Setelah itu, bahas keseluruhan permainan. Tanyakan kiat apa yang dilakukan oleh kelompok yang berhasil dan permasalahan yang dihadapi kelompok yang gagal.



38

Barisan Kebun Binatang

a. Ringkasan

Peserta berlomba membuat urutan binatang dari yang paling besar hingga yang paling kecil hanya melalui komunikasi suara binatangnya.

b. Sasaran

Kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, dan aspek kepemimpinan.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, beberapa lembar kartu (kosong) yang ditulisi nama-nama binatang yang suaranya telah diketahui dan ukuran badannya berbeda-beda (misalnya gajah, kuda, singa, kambing, anjing, kucing, bebek, ayam, dan sebagainya, serta saputangan besar untuk masing-masing peserta).

d. Waktu

10 – 15 menit untuk satu permainan. Total waktu keseluruhan maksimum 30 menit (tergantung banyaknya kelompok).

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok-kelompok kecil @ 8 orang.
- 2) Kemudian, kartu yang telah ditulisi dengan nama binatang dibagi kepada peserta untuk dipelajari suaranya dan diperkirakan ukuran badannya.
- 3) Saat mempelajari tugas dan peran masing-masing, peserta tidak boleh berkomunikasi dengan yang lain.
- 4) Kumpulkan kembali kartu-kartu tersebut. Kemudian, para peserta menutup mata dengan saputangan. Posisi setiap kelompok diatur agak berjauhan untuk menghindari tabrakan.

- 5) Setelah siap, persilakan peserta memulai permainan. Peserta diminta mengurutkan mulai binatang yang paling besar hingga binatang yang paling kecil dalam kelompoknya hanya melalui komunikasi suara binatang.
- 6) Fasilitator bertugas menjaga keamanan selama permainan serta mengingatkan agar peserta bergerak dengan hati-hati dan saling berpegangan tangan.
- 7) Setelah selesai, fasilitator mereview permainan tersebut, khususnya bagaimana peserta menginterpretasi suara-suara binatang dan bagaimana mengira-ira ukuran besar tubuhnya.
- 8) Bahas keseluruhan permainan. Tanyakan kiat apa yang dilakukan oleh kelompok yang berhasil dan permasalahan yang dihadapi kelompok yang gagal.



39

Bermain Abjad

a. Ringkasan

Setiap kelompok berlomba menciptakan berbagai kombinasi urutan abjad dengan logika tertentu.

b. Sasaran

Kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, aspek kepemimpinan, dan logika.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, beberapa set kartu abjad (sesuai dengan jumlah kelompok), dan beberapa lembar kertas HVS kosong per kelompok untuk bahan diskusi dan presentasi.

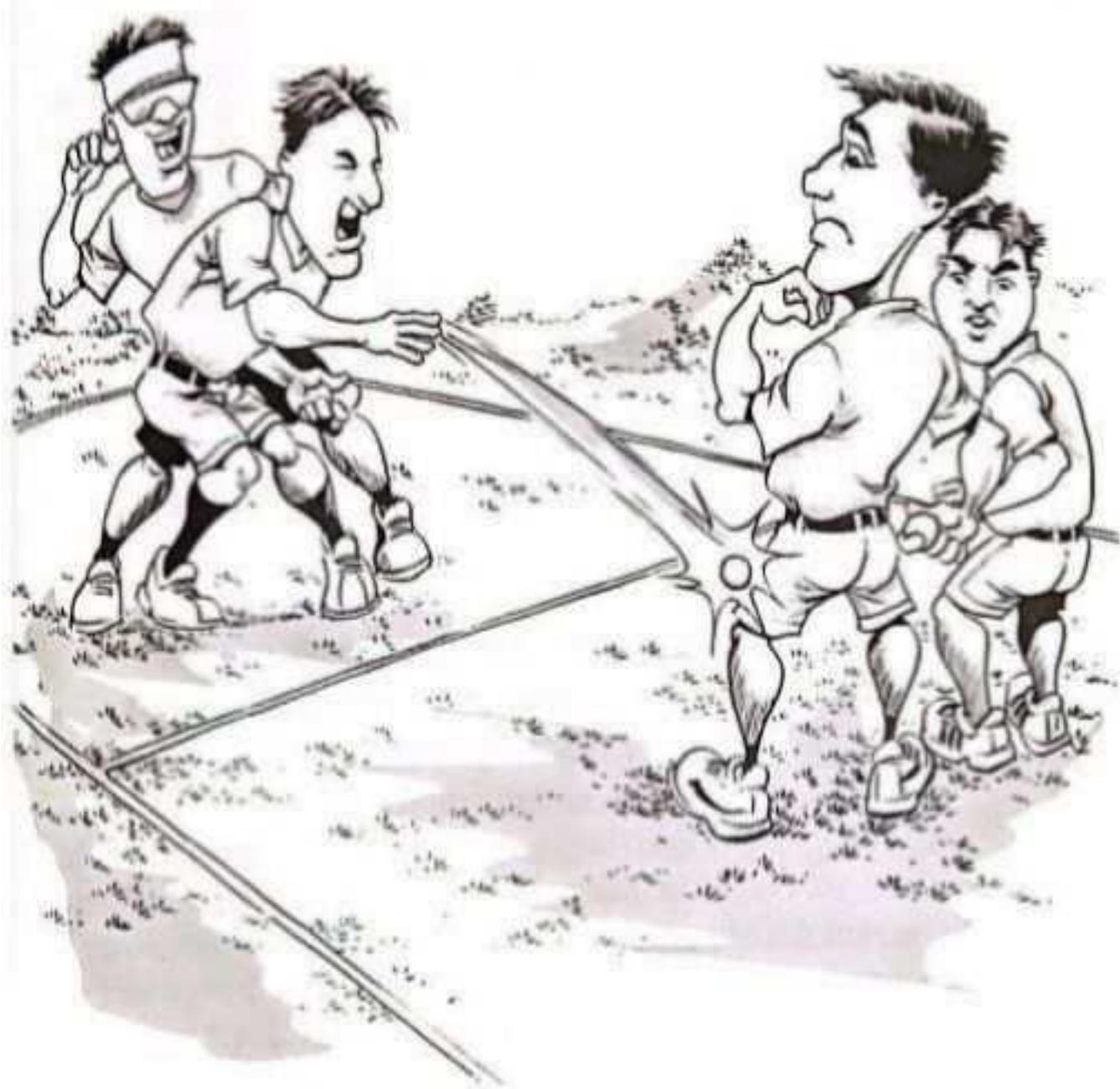
d. Waktu

10 – 15 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh peserta diminta membentuk kelompok kecil @ 8 orang. Masing-masing kelompok mendapat satu set kartu abjad (A – Z).
- 2) Peserta membagi kertas HVS kosong yang dimiliki menjadi dua bagian, yaitu bagian atas dan bawah.
- 3) Setiap kelompok diminta membuat berbagai susunan dengan kartu abjad dengan "rumusan/alur logika tertentu" pada bagian atas dan bawah kertas jawaban mereka.
- 4) Setelah waktu habis, kelompok yang paling banyak menghasilkan jawaban diminta mempresentasikan hasil kerjanya. Tanyakan dasar alur/urutan logika dari susunan abjad tersebut. Apakah bisa diterima atau tidak.
- 5) Dengarkan komentar-komentar dari kelompok lain. Diskusikan mengapa ada kelompok yang bisa menghasilkan banyak jawaban, sedang kelompok yang lain sedikit.

- 6) Jelaskan bahwa hambatan tersebut sering datang dari pikiran peserta sendiri karena peraturan dari fasilitator hanya susunan yang alur logikanya bisa dijelaskan tanpa pembatasan lain.
- 7) Fasilitator mereview permainan, khususnya bagaimana peserta menghasilkan susunan dengan kartu abjad dengan "rumusan/alur logika" tertentu.
- 8) Bahas keseluruhan permainan. Tanyakan kiat apa yang dilakukan oleh kelompok yang berhasil dan permasalahan yang dihadapi kelompok yang gagal.



40

Perang Bola

a. Ringkasan

Setiap kelompok berusaha memusnahkan lawan dengan cepat.

b. Sasaran

Kekuatan, kerja sama kelompok, perencanaan taktik dan implementasinya di lapangan untuk mengalahkan tim lawan secepatnya.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, tali/tambang plastik untuk membuat arena seluas lapangan bulu tangkis, dan bola pingpong sebanyak dua kali jumlah peserta.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Dua kelompok dihadapkan dalam arena peperangan.
- 2) Peserta diberi waktu 5 menit untuk mendiskusikan strategi perang dan memilih 2 orang pahlawan, serta 1 orang tabib.
- 3) Aturan peperangannya, setiap orang yang terkena lemparan bola pingpong di kaki (bagian paha ke bawah) dianggap mati dan tidak boleh beranjak dari tempatnya tertembak (harus berdiam seperti patung). Sedang bila terkena lemparan di bagian badan yang lain tidak dianggap kena tembakan.
- 4) Bagi orang-orang istimewa, yaitu pahlawan dan tabib, mereka baru mati bila sudah terkena tiga kali tembakan di kakinya.
- 5) Keistimewaan lain, tabib bisa mengobati teman yang "mati" dengan memegang kepala mereka selama lima hitungan. Setelah lima hitungan, pengobatannya dianggap sah dan yang diobati hidup kembali untuk melanjutkan peperangan.

- 6) Selama permainan, peserta boleh menangkap bola yang dilemparkan lawan, bersembunyi di belakang patung/kawan yang sudah terkena tembakan, dan lain-lain.
- 7) Pemenangnya adalah kelompok yang bisa memusnahkan lawan paling cepat. Bila tetap bertahan, permainan bisa dibatasi dengan waktu, misalnya selama 15 menit dan dihitung jumlah pasukan yang masih selamat.
- 8) Peserta boleh mengambil bola yang terlempar ke luar lapangan asal badan mereka tidak keluar dari batas arena, atau disambung dengan cara saling berpegangan untuk mengambil bola.
- 9) Fasilitator memperhatikan jalannya permainan dan menilai bagaimana setiap kelompok merencanakan dan melaksanakan strateginya di lapangan. Lakukan diskusi dan berikan penghargaan kepada kelompok pemenang.



41

Rangkaian Terpanjang

a. Ringkasan

Masing-masing berlomba membentuk jalinan tangan sebanyak mungkin.

b. Sasaran

Penguat, kerja sama kelompok, serta perencanaan taktik dan implementasinya di lapangan untuk membentuk jalinan tangan sebesar-besarnya.

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas, datar, dan bebas dari berbagai gangguan, seperti batu, akar/tunggul, dan berbagai hal yang mungkin menimbulkan bahaya.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Peserta siap di tempat masing-masing dengan berdiri tegak sambil menunggu peluit start tanda permainan dimulai.
- 2) Setelah peluit dibunyikan, peserta bebas membuat jalinan atau rangkaian orang yang saling berpegangan tangan.
- 3) Jalinan yang sudah terbentuk bisa diperpanjang lagi melalui tangan yang terbebas. Jadi hanya ada dua orang yang berdiri paling pinggir yang bisa menambah anggota Jalinan. Namun, orang itu tidak boleh menggunakan tangan yang sedang berpegangan.
- 4) Bila pegangan tangan terlepas, maka jalinan yang tadi juga dianggap bubar. Mereka harus melanjutkan permainan ini dari posisi akhir sejak tangan pengikat itu terlepas.
- 5) Biarkan permainan berjalan dengan bebas dan meriah. Bila antusiasme tampak menurun, fasilitator harus cepat-cepat menghentikan permainan dan melakukan proses *debriefing*.

- 6) Pada akhir permainan, fasilitator memeriksa jalinan yang berhasil dibuat peserta. Jalinan yang paling panjang atau anggotanya paling banyak dinyatakan sebagai pemenangnya.
- 7) Fasilitator menanyakan kiat-kiat kelompok pemenang hingga mereka bisa menghasilkan jalinan paling panjang.
- 8) Tanyakan juga pengalaman, manfaat, dan pelajaran yang didapatkan dari permainan tersebut. Gunakan teknik perenungan saat mengaitkan relevansinya dengan pekerjaan sehari-hari di lapangan.
- 9) Komentari berbagai kejadian yang unik dan lucu selama permainan berlangsung.



BY
DARISWANTO
2004

a. Ringkasan

Menciptakan berbagai hasil kreasi baru dari gabungan dua kartu.

b. Sasaran

Penciptaan kreativitas melalui kerja sama kelompok yang dipaksakan (*forced relationship creativity*).

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas dan datar, serta satu lembar kartu untuk masing-masing peserta yang telah ditulisi nama-nama barang yang umum, seperti setrika, senter, radio, kaset, kamera, dan lain-lain.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Peserta berbaris, kemudian satu per satu maju untuk mengambil sehelai kartu tanpa mempelajarinya terlebih dahulu. Setelah itu, mereka berpencar di lapangan.
- 2) Setelah semua peserta berpencar, berikan perintah berikut. Bunyi peluit satu kali, peserta harus mencari pasangan masing-masing. Berdasar informasi dari kedua kartu itu, peserta harus menciptakan berbagai barang baru secara kreatif dengan cepat dan dicatat dalam lembar catatan. Misalnya, *photocopy* dengan *whiteboard* menjadi *copyboard*, jam dengan kalender menjadi jam yang bertanggal, dan lain-lain.
- 3) Selang satu menit, peluit berbunyi lagi. Peserta berpencar dan mulai mencari pasangan baru untuk menciptakan gabungan barang baru sesuai dengan kartu masing-masing. Batasi hasil penciptaan setiap periode dengan garis.

- 4) Demikian seterusnya, setiap selang satu menit, peluit berbunyi. Peserta kembali berpencar dan bekerja sama dengan pasangan baru hingga waktu habis, yaitu sekitar 15 – 30 menit.
- 5) Permainan ini biasanya sangat efektif untuk menyatukan kelompok, khususnya yang belum saling mengenal, sekaligus merangsang kerja sama dan proses kreatif.
- 6) Pada akhir permainan, semua peserta duduk dalam lingkaran besar dan mulai proses *debriefing*. Pertama, tanyakan pada peserta yang mempunyai jumlah ciptaan barang baru paling banyak.
- 7) Dua atau tiga orang yang memiliki ide/gagasan terbanyak diminta ke depan dan menjelaskan apa saja hasil kreativitasnya.
- 8) Komentari hasil kreasi peserta karena biasanya ada saja ide/gagasan yang mencengangkan dan bisa membuat semua gembira.
- 9) Amati kemajuan jumlah gagasan peserta, bila dicatat dengan baik, biasanya pada setiap periode jumlah gagasan akan semakin banyak, sejalan dengan proses berkurangnya kebekuan dan kekakuan di antara peserta.



a. Ringkasan

Lomba balap menempuh jarak tertentu (15 – 25 meter) dengan menggunakan tiga karung yang dijahit/digabungkan.

b. Sasaran

Penciptaan kreativitas melalui kerja sama kelompok yang dipaksakan (*forced relationship creativity*).

c. Material

Lapangan rumput yang cukup luas dan datar, serta beberapa set tiga karung besar yang sudah dijahit/digabungkan, (sesuai jumlah kelompok), serta garis start dan finish sejauh 15 – 25 meter.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Bentuk kelompok @ 12 – 18 orang per kelompok. Masing-masing kelompok dibagi dua, kemudian ditempatkan di belakang garis start dan finish.
- 2) Persilakan masing-masing kelompok menyiapkan tiga pemainnya.
- 3) Bunyikan peluit sebagai tanda start. Para pemain harus melompat dalam karung secara kompak dari garis start hingga finish.
- 4) Sesampai di garis finish, pemain harus diganti dengan tiga pemain lain dari kelompoknya dengan cepat dan langsung melompat ke garis start.
- 5) Demikian seterusnya hingga seluruh anggota kelompok menyelesaikan perlombaan.
- 6) Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan.

- 7) Setelah selesai, semua berkumpul dan duduk dalam lingkaran besar. Fasilitator mengevaluasi jalannya permainan. Berikan kesempatan kepada semua kelompok untuk mengemukakan komentar dan pendapat mereka.
- 8) Bahas berbagai komentar dan pendapat tersebut dikaitkan dengan manfaat yang bisa diperoleh sebagai bekal melakukan kegiatan di lapangan.
- 9) Jangan lupa mengomentari berbagai kejadian lucu dan menggembarakan selama permainan berlangsung dan akhiri proses *debriefing* ini dengan positif.



44

Aku Adalah...

a. Ringkasan

Kelompok belajar mengenali dan menghargai berbagai perbedaan yang ada pada setiap peserta.

b. Sasaran

Belajar mengenali dan menghargai perbedaan pada masing-masing anggota.

c. Material

Lapangan yang cukup luas dan datar untuk tempat berkumpulnya peserta.

d. Waktu

15 – 30 menit.

e. Prosedur

- 1) Untuk tiga menit pertama, setiap peserta mencari perbedaan yang ada pada masing-masing anggota.
- 2) Secara acak, para peserta diminta maju ke tengah lingkaran. Mereka menjelaskan siapa dirinya dan apa saja perbedaan dirinya dengan orang lain dengan suara lantang.
- 3) Agar suasana bertambah riang dan penuh kegembiraan, fasilitator perlu mengomentari setiap paparan secara kreatif dan lucu.
- 4) Setiap paparan selesai, peserta yang lain berdiri dan memberikan tepuk tangan meriah sambil meneriakkan komentar mereka secara bebas dan lantang.
- 5) Lanjutkan permainan sampai selesai. Apabila jumlah kelompok terlalu banyak, waktunya dibatasi maksimum 30 menit.
- 6) Komentari jalannya permainan dengan mengemukakan beberapa hal sebagai berikut.
 - a. Membangun sikap budaya kelompok yang positif melalui norma penghargaan atas berbagai perbedaan merupakan hal yang penting untuk pendewasaan kelompok.

- b. Membiasakan tampil ke depan pertama kali sangat menguntungkan karena umumnya semakin lama akan semakin sulit menemukan perbedaan yang khas.
 - c. Setiap peserta dituntut melakukan introspeksi diri dan mengembangkan kreativitas agar bisa tampil dengan baik.
- 7) Bahas komentar dan pendapat mereka, kemudian kaitkan dengan berbagai manfaat yang bisa diperoleh sebagai bekal dalam kegiatan di lingkungan kerja.
- 8) Komentari berbagai kejadian lucu dan menarik selama permainan berlangsung dan akhiri proses *debriefing* dengan positif.



a. Ringkasan

Kelompok belajar mengenal aspek kolaborasi dan menghargai kerja sama yang saling menguntungkan dengan kelompok lain.

b. Sasaran

Memperkenalkan semangat kolaborasi antarkelompok yang berbeda, yang kadang-kadang diperlukan dalam dunia nyata.

c. Material

Lapangan yang cukup luas dan datar, dua utas tali/tambang nilon yang cukup besar @ 15 meter, beberapa buah balok/batako, serta beberapa papan ukuran panjang 2 – 3 meter, lebar 20 – 30 cm, dan tebal sekitar 5 cm (cukup kuat untuk dijadikan pijakan seluruh anggota kelompok).

d. Waktu

15 – 30 menit (atau disesuaikan dengan jumlah kelompok).

e. Prosedur

- 1) Gambarkan sebuah bentangan sungai dengan kedua utas tali selebar kurang lebih 8 meter.
- 2) Susun batako menurut pola tertentu yang tidak memungkinkan peserta menyelesaikan permainan itu sendirian atau tanpa bantuan anggota kelompok yang lain.
- 3) Setiap kelompok hanya diberi dua buah papan. Tugas mereka adalah menyeberangi sungai secepat-cepatnya karena mereka sedang dikejar suku kanibal di negeri antah berantah.
- 4) Jelaskan bahwa arus sungai sangat deras dan dipenuhi binatang buas, seperti ikan piranha, ular anaconda, buaya, dan lain-lain sehingga tidak mungkin direnangi.
- 5) Mereka hanya bisa menyeberangi sungai dengan membangun jembatan darurat menggunakan papan yang dimiliki.

- 6) Untuk setiap babak dimainkan dua kelompok secara bersamaan dengan batasan waktu, misalnya 10 menit untuk setiap babak.
- 7) Apabila kedua kelompok yang bersaing mau bekerja sama, mereka bisa menggunakan empat buah papan secara bersama-sama untuk membangun jembatan darurat. Jadi, mereka bisa menyeberangkan semua anggota kelompok.
- 8) Tegaskan bahwa dalam kenyataan, kadang-kadang diperlukan kolaborasi dengan para pesaing, khususnya saat menghadapi masalah besar yang tidak mungkin diselesaikan sendiri.



a. Ringkasan

Tiap kelompok terdiri dari tiga orang. Kaki mereka diikat hingga hanya berkaki empat (kaki orang yang berada di tengah dengan posisi berlawanan arah, digabung dengan kaki kiri dan kanan teman di sebelahnya).

b. Sasaran

Kerja sama kelompok, kreativitas, dan *problem solving*.

c. Material

Lapangan yang cukup luas dan datar, dua utas tali/tambang nilon yang cukup besar untuk tanda start dan finish, beberapa buah baki, botol bir dan gelas sampanye, serta ban pengikat kaki dari karet ban dalam sepeda motor bekas ukuran lebar 5 – 10 cm secukupnya.

d. Waktu

15 – 30 menit (disesuaikan dengan jumlah kelompok).

e. Prosedur

- 1) Membuat arena dari tali dengan jarak 10 – 16 meter antara garis start dan finish.
- 2) Menyusun kelompok kecil @ 3 orang. Posisi orang yang berada di tengah berlawanan arah dengan teman di samping kiri dan kanannya. Kakinya diikatkan dengan salah satu kaki dari teman di kiri dan kanannya.
- 3) Setiap kelompok diberi satu buah baki, satu botol bir, dan dua gelas sampanye berisi air secukupnya.
- 4) Setiap kelompok berlomba menuju garis finish tanpa menjatuhkan gelas, botol, dan baki; kemudian menyampaikan pesanan ke meja pelanggan di seberang dengan sempurna.

- 5) Bila peralatan mencukupi, untuk setiap babak dilombakan lima kelompok pelayan.
- 6) Fasilitator mengamati jalannya permainan dengan saksama.
- 7) Komentari proses tersebut dan tanyakan kepada kelompok pemenang bagaimana kiat mereka agar bisa menang.
- 8) Komentari juga berbagai kejadian lucu dan menggemirakan selama proses permainan berlangsung.



47

Tembak Sasaran

a. Ringkasan

Setiap kelompok menyeberangi jembatan setinggi 1 – 1,5 meter dan panjang 5 – 10 meter. Sementara peserta yang lain melemparinya dengan bola tenis.

b. Sasaran

Kerja sama kelompok, kreativitas, dan *problem solving*.

c. Material

Satu buah jembatan gantung dari balok, helm pengaman, baju montir yang diberi lapisan spons tebal untuk satu kelompok, dan bola tenis secukupnya.

d. Waktu

15 – 30 menit (disesuaikan dengan jumlah kelompok).

e. Prosedur

- 1) Setiap kelompok diminta menyeberangi jembatan dengan posisi duduk berantai secara bergiliran. Peserta memakai helm dan baju montir sebagai pengaman.
- 2) Tandai jarak di samping kiri dan kanan sekitar 10 meter sebagai batas bagi kelompok lain untuk melakukan lemparan/gangguan.
- 3) Waktu penyeberangan setiap kelompok dicatat. Bila ada anggota yang jatuh, ia harus mengulangi lagi dari awal.
- 4) Masing-masing kelompok harus berlomba sampai ke finish dengan cepat dan lengkap.
- 5) Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat sampai ke finish.
- 6) Perhatikan kreativitas tiap kelompok dalam mengatasi gangguan dan memberikan perlindungan terhadap anggota kelompok yang terkena lemparan bola.

- 7) Sebagai tambahan/variasi, kepada anggota kelompok diberikan semacam tameng sederhana, misalnya dari tutup bak sampah, dan lain-lain.
- 8) Fasilitator mengomentari berbagai kejadian lucu dan menggembarakan selama permainan berlangsung.



a. Ringkasan

Setiap kelompok @ 12 – 15 orang, dihadapkan pada kasus sederhana sebagai *trigger*. Mereka harus bisa menghasilkan keputusan kelompok yang solid untuk dipresentasikan di depan seluruh kelompok.

b. Sasaran

Kerja sama kelompok, kepemimpinan, kreativitas, dan kemampuan *problem solving*.

c. Material

Lapangan yang cukup luas sehingga antarkelompok tidak saling mengganggu selama proses diskusi kasus-kasus tertentu (lihat pada bagian lampiran).

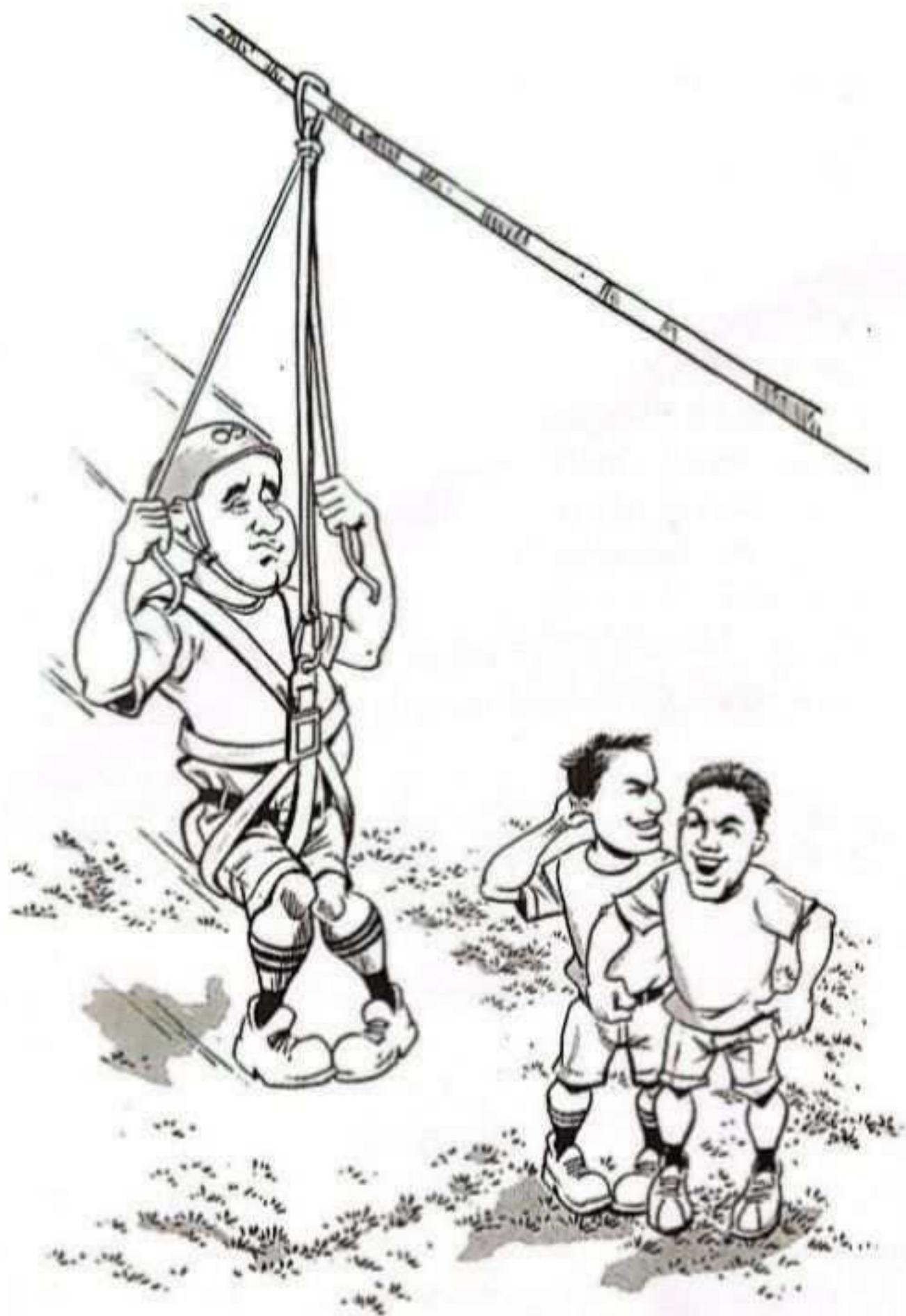
d. Waktu

15 – 30 menit untuk penyelesaian kasus masing-masing kelompok dan 30 menit untuk pembahasan umum dalam kelompok besar.

e. Prosedur

- 1) Para peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil @ 12 – 15 orang/atau minimal 7 – 10 orang per kelompok.
- 2) Pisahkan tempat duduk mereka di lapangan sehingga tidak akan saling mengganggu selama proses diskusi kelompok.
- 3) Bagikan kepada setiap kelompok kasus pemicu yang sederhana, misalnya kasus NASA, tersesat di padang pasir, terapung-apung di laut, dan lain-lain.
(contoh kasus secara detail dapat dilihat pada bagian lampiran)
- 4) Setelah itu biarkan peserta menyelesaikan tugasnya maksimal selama 30 menit.

- 5) Kumpulkan dalam kelompok besar dan berikan kesempatan pada peserta untuk menyampaikan hasil keputusan kelompoknya secara bergiliran.
- 6) Lakukan pembahasan kasus berdasar arahan para pakar atau yang sesuai dengan jawaban yang seharusnya (lihat contoh). Apabila diperlukan, bisa dibagikan lembar jawaban yang benar kepada tiap anggota.
- 7) Diskusikan mengapa sering terjadi kesalahan atau kekeliruan. Pada umumnya hal itu terjadi karena mereka tidak lupa mengubah pola pikir yang umum dengan pola pikir situasional/*survival* sehingga keliru dalam proses penetapan prioritas.
- 8) Fasilitator mengomentari berbagai kejadian lucu dan menggembarakan selama proses permainan berlangsung.



a. Ringkasan

Melakukan permainan "Tali Peluncur" yang sesungguhnya sudah termasuk dalam jenis permainan di ketinggian sebagai tambahan variasi.

b. Sasaran

Memasukkan unsur *adventure*, *thrilling*, *daring*/keberanian untuk mencoba sesuatu yang baru yang tampaknya cukup menggetarkan, meskipun sebenarnya sangat aman.

c. Material

Peralatan lengkap untuk permainan, seperti helm pelindung, berbagai tali pengikat tubuh, *carabiner* secukupnya, dan tenaga-tenaga pengamanan yang benar-benar ahli di bidang masing-masing.

d. Waktu

30 – 60 menit (disesuaikan dengan jumlah kelompok).

e. Prosedur

- 1) Setiap kelompok diminta melayang bebas dari tempat start secara bergiliran.
- 2) Peserta diminta menaati berbagai instruksi dan arahan yang telah diberikan para fasilitator dengan sungguh-sungguh.
- 3) Permainan ini bersifat suka rela sehingga yang benar-benar takut atau memiliki kendala penyakit, seperti jantung, penyakit ketinggian, vertigo, dan lain-lain bisa minta izin untuk tidak mencobanya.
- 4) Untuk menambah unsur kompetisi, sebaiknya seluruh anggota kelompok diminta mengikuti permainan ini. Bila perlu bisa dilakukan uji coba kepada peserta wanita yang berani atau meluncurkan sebuah ransel, dan lain-lain.

- 5) Kelompok yang paling kompak dan berani adalah kelompok yang ditetapkan sebagai kelompok unggulan.
- 6) Biarkan kreativitas masing-masing kelompok dalam upaya mengatasi berbagai kelemahan/hambatan yang mungkin ada pada anggota kelompoknya masing-masing.
- 7) Fasilitator mengomentari berbagai kejadian lucu dan menggembirakan selama proses permainan berlangsung.



50

Pelukan Hening

a. Ringkasan

Seluruh kelompok membentuk lingkaran besar. Setelah diberi tanda, peserta mulai saling berangkulan searah jarum jam sambil berdiam diri, hening, tanpa mengeluarkan sepatah kata pun. Biarkan emosi peserta larut dan mengalir melalui berbagai gerak nonverbal.

b. Sasaran

Memberikan rangsangan emosional yang cukup dalam sebagai penutup acara.

c. Material

Sebidang tanah/lapangan tempat peserta berkumpul membentuk lingkaran.

d. Waktu

15 – 20 menit.

e. Prosedur

- 1) Seluruh kelompok diminta berdiri dan membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan.
- 2) Apabila memungkinkan, berikan pengantar secara dramatis dalam bentuk puisi atau semacamnya, misalnya "Doa Ayah", dari Jendral Douglas McArthur dengan musik latar yang lembut sebagai penggugah rasa emosi dan spiritus peserta.
- 3) Setelah pembacaan puisi selesai, seluruh peserta diminta saling berpelukan dengan teman masing-masing mengikhtisarkan arah jarum jam.
- 4) Lakukanlah semua ritual tersebut dengan khusyuk, hening syahdu, dan tanpa suara atau kata-kata sedikit pun.
- 5) Biarkanlah emosi dan perasaan peserta mengalir melalui bahasa nonverbal.

- 6) Setelah selesai, kembali dalam lingkaran. Peserta saling menumpukkan tangan dan berteriak sekeras mungkin. Bila perlu dengan meneriakkan yel-yel yang telah ditentukan sebelumnya.
- 7) Akhiri keseluruhan acara dengan penuh semangat dan kegembiraan.
- 8) Bila acara puncak ini digelar saat tengah malam yang hening di hadapan api unggun yang gagah berkobar, biasanya akan menimbulkan kesan yang dalam dan mengharukan.

6

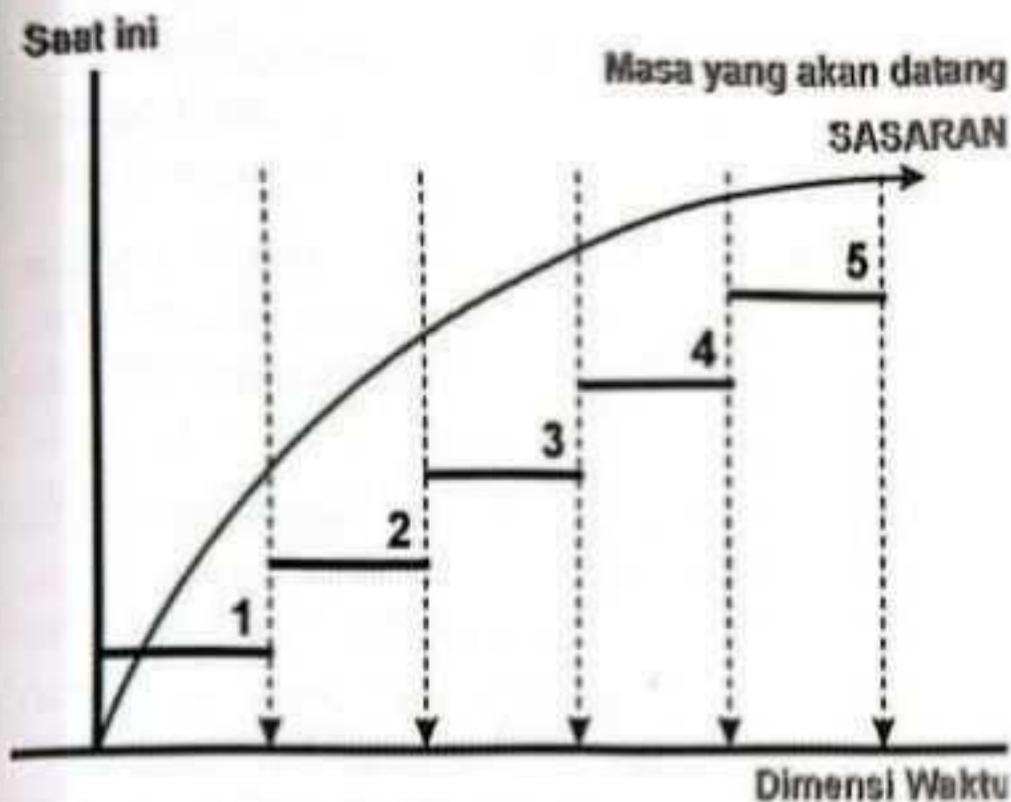
Tips Merancang Kegiatan Outdoor dan Fun Games Activities

Kegiatan *outdoor* dan *fun games activities* merupakan alternatif atau pilihan yang bisa digunakan dalam upaya mencapai sasaran-sasaran tertentu secara spesifik. Oleh karena itu, dapat dimengerti bahwa dalam pelaksanaannya, kegiatan itu harus disusun atau dirancang secara saksama dan tidak dibawakan hanya sebagai selingan atau sambil lalu saja.

Untuk mewujudkan hal itu, ada baiknya dipertimbangkan beberapa konsep pemikiran sebagai berikut.

A. Berpikir Terbalik

Dalam proses kegiatan, apa pun jenisnya, sebaiknya selalu dilakukan proses perencanaan terlebih dahulu sebagai penerapan falsafah berpikir dulu sebelum bertindak. Untuk memudahkan proses perencanaan, memang akan lebih baik jika seseorang memahami konsep berpikir terbalik.



1, 2, 3, 4, 5... Adalah langkah-langkah pelaksanaan kronologis

Gambar 1. Kurva Konsep Berpikir Terbalik

Sekarang, cobalah menerawang ke masa yang akan datang dan membayangkan kondisi apa yang ingin dicapai atau diwujudkan di masa depan. Agar lebih konkret, gambaran sasaran atau tujuan itu harus diuraikan dalam bentuk kata keadaan/kondisi dan bukan berupa kata kerja atau aktivitas tertentu.

Banyak yang sering salah menafsirkan sasaran dengan uraian berupa kata kerja atau aktivitas, padahal sesungguhnya sasaran merupakan gambaran tentang kondisi/keadaan yang sifatnya statis dan berada pada kurun waktu yang akan datang.

Jadi bila ditanyakan apa sasaran Anda, maka jawabannya bukan sasaran saya adalah mendaki puncak Everest...! Jawaban ini salah karena pernyataan tersebut hanya menggambarkan kegiatan yang akan Anda lakukan dan bukan sasaran yang ingin dicapai. Seharusnya jawaban Anda adalah Sampai di puncak Everest...! Jawaban ini merupakan gambaran keadaan/kondisi yang ingin Anda capai di masa datang.

Agar lebih tajam, sasaran itu harus memenuhi kaidah SMART, yaitu *specific, measurable, attainable, realistic, dan time bounded* (spesifik, terukur, dapat dicapai, realistis, dan ada batasan waktu).

Jadi, bila sasaran Anda ingin memenuhi kaidah SMART, kira-kira rumusannya adalah: sampai di puncak Everest melalui jalur selatan, pada hari ..., bulan ..., tahun ..., dengan hanya membuat ... stasiun perantara!

Demikian pula dalam menyusun sasaran penyelenggaraan *outdoor dan fun games activities*, sebelumnya harus ditetapkan dulu sasaran yang ingin dicapai secara spesifik. Setelah itu barulah mundur ke belakang untuk menyusun berbagai langkah yang diperlukan mulai dari langkah pertama hingga langkah yang paling akhir secara kronologis.

Oleh karena itu, bila ingin melakukan kegiatan *outdoor dan fun games activities*, baik yang diberikan dalam acara selingan di tengah pemberian konsep di kelas, atau pelaksanaan program *gathering* seluruhnya, tetap harus mengikuti pedoman di atas. Misalnya, Anda sedang membahas tentang konsep/teori komunikasi di depan kelas, kemudian Anda merencanakan untuk memberikan simulasi/*fun games* yang bisa menunjang penjelasan tersebut. Dengan memikirkan sasaran yang ingin dicapai dalam sesi tersebut, barulah Anda bisa memilih permainan mana yang tepat agar sasaran Anda benar-benar dapat diwujudkan.

Demikian pula bila Anda diminta menyelenggarakan acara *outdoor* dan *fun games activities* selama satu atau dua hari penuh, apa yang harus Anda lakukan? Jawabannya persis seperti penjelasan di atas. Pertama-tama, lakukan diskusi yang cukup mendalam dengan *user/pihak* pelanggan yang meminta bantuan, khususnya untuk mengetahui apa sesungguhnya sasaran yang ingin mereka capai melalui pelaksanaan program *outdoor* tersebut? Ada baiknya tanyakan juga berapa lama waktu yang disediakan, jumlah orang yang terlibat, bagaimana komposisi laki-laki dan perempuan, serta berbagai informasi penting lainnya.

Setelah jelas, barulah Anda mencoba menggunakan diagram di atas. Anda bisa menghitung mundur dan memulainya dari sekarang. Anda bisa menyusun langkah-langkah pelaksanaan agar bisa mencapai sasaran dengan cara yang efektif dan efisien, mulai dari langkah pertama hingga terakhir.

Dalam proses perencanaan harus dipertimbangkan berbagai elemen informasi tentang waktu, jumlah, tempat, komposisi orang yang akan terlibat, dan lain-lain. Jangan lupa melihat tempat/arena tempat program akan dilaksanakan. Berdasarkan kondisi lapangan, ada kemungkinan Anda harus mengubah/menyesuaikan rencana agar lebih sesuai dengan kondisi setempat.

Setelah proses persiapan dilakukan, Anda bisa saja kembali kepada dengan menyodorkan usulan skenario seperti yang ada dalam lampiran.

Biasanya dengan gambaran usulan yang konkret seperti itu, akan lebih mudah untuk memahami keseluruhan acara yang akan digelar. Demikian pula dengan berbagai konsekuensi peralatan yang harus disiapkan, kapan makanan harus dihidangkan, di mana, jam berapa, dan lain-lain. Dengan demikian, kita akan merasa lebih puas dengan program yang diusulkan.

B. Formulir-formulir sebagai Alat Bantu

Salah satu manfaat dari pelaksanaan program *outdoor* dan *fun games activities* adalah adanya proses *self discovery* peserta dalam berbagai permainan dan pengalaman yang telah dilakukan. Untuk itu, fasilitator harus bisa membantu peserta mempermudah pelaksanaan program tersebut dengan menyiapkan berbagai formulir alat bantu sebagaimana yang terlihat dalam lampiran.

C. Contoh Form Penilaian

Untuk lebih memeriahkan acara *outdoor* dan *fun games activities*, khususnya bila pesertanya cukup banyak, kadang-kadang perlu diadakan semacam kompetisi di antara kelompok peserta.

Fasilitator harus menyiapkan alat bantu agar dalam pelaksanaan nanti, proses penilaian antarkelompok bisa berjalan dengan lebih *fair* dan objektif. Untuk itu kita bisa melihat contoh seperti yang tampak pada lampiran.

D. Contoh Form Penilaian Spontanitas dan Yel

Untuk melatih objektivitas dan *fairness* di antara kelompok biasakan agar setiap kelompok juga ikut menilai prestasi dan hasil karya kelompok lain secara objektif. Caranya, setiap kelompok diberi formulir penilaian (lihat lampiran), misalnya penilaian kelompok 1 untuk semua kelompok. Kelompok 1 wajib menilai hasil karya kelompok lain secara objektif dan *fair*. Kelompok yang lain pun menggunakan formulir yang sama untuk memberikan penilaian terhadap prestasi dan karya semua kelompok. Dengan demikian, proses belajar untuk menjadi objektif akan bergulir secara alamiah.

7

Penutup

Pedoman pelaksanaan praktis program *outdoor* dan *fun games activities* dapat disarikan menjadi beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- a. Program *outdoor* dan *fun games activities* ini hanya merupakan salah satu dari berbagai wahana/alat/cara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelompok orang tertentu.
- b. Mengingat sifatnya yang khas dan lentur/fleksibel maka cara ini dianggap cukup tepat untuk melakukan variasi dalam proses pembelajaran bagi orang dewasa/konsep andragogi.
- c. Secara umum, konsep *outdoor* dan *fun games activities* mempunyai empat ciri pokok, yaitu:
 - 1) adanya rangkaian aktivitas/kegiatan,
 - 2) adanya proses perenungan/*self discovery*/analogi,

- 3) adanya proses diskusi kelompok/proses pemerdayaan,
 - 4) adanya perencanaan perbaikan di masa yang akan datang.
- d. Pendekatan konsep ini memiliki beberapa kelebihan lain, yaitu:
- 1) menggunakan alam terbuka sebagai sarana kelas,
 - 2) menggunakan unsur bermain sebagai pendekatan,
 - 3) selalu mempergunakan aspek kerja sama kelompok,
 - 4) adanya program pengembangan skenario.
- Keseluruhan pendekatan tersebut akan menambah efektivitas proses belajar mengajar yang lebih menggembirakan dan bermanfaat.
- e. Salah satu kunci sukses pelaksanaannya adalah pemahaman tentang tugas, peran, dan tanggung jawab para fasilitator, khususnya dalam hal-hal berikut.
- 1) Tahap persiapan (menyangkut logistik dan psikologis para peserta).
 - 2) Tahap pelaksanaan, termasuk proses *monitoring* aspek keamanan sebagai tugas paling utama.
 - 3) Tahap evaluasi, proses *briefing* dan *debriefing*.
- f. Seperti halnya kegiatan yang lain, pelaksanaan program *outdoor* dan *fun games activities* ini bukanlah pekerjaan sepele yang dapat dikerjakan sambil lalu. Agar dapat berlangsung dengan sukses, program ini harus mengikuti kaidah-kaidah umum yaitu melakukan proses perencanaan dan pengendalian. Untuk memudahkan pelaksanaan, biasakan untuk menerapkan proses berpikir terbalik agar dapat menggambarkan sasaran secara utuh dan bulat.
- g. Setelah itu barulah ditarik mundur ke masa sekarang dan secara bertahap menyusun langkah-langkah secara kronologis dari awal hingga selesai.

- h. Dalam merumuskan langkah-langkah pelaksanaan tersebut, harus diperhatikan nilai penting berbagai informasi tambahan, seperti waktu yang tersedia, jumlah peserta yang akan terlibat, komposisi peserta (bauran antara laki-laki dan perempuan), dan yang tidak kalah pentingnya adalah peninjauan lokasi tempat pelaksanaan sehingga penyelenggara benar-benar bisa memilih jenis dan ragam permainan yang sesuai dengan kondisi setempat.
- i. Sebagai kesimpulan terakhir, perlu diingat bahwa *outdoor games* berbeda dengan *outbound games*. Pada *outdoor* dan *fun games activities* ini, aspek kebugaran dan daya tahan fisik bukan menjadi sasaran pokok. Oleh karena itu, jenis-jenis permainannya pun terdiri dari berbagai permainan yang sifatnya ringan, menyenangkan, dan berisiko rendah.

Daftar Pustaka

- Consalvo, Carmine. 1992. *Outdoor Games For Trainers*. Gower Publishing Limited, Aldershot, Hampshire – England.
- Katzenbach, Jon R and Douglas K, Smith. 1993. *The Wisdom Of Teams*. McGraw Hill, Inc – Singapore.
- Marshall, Edward, M, Phd. 1995. *Transforming The Way We Work*. Amacom, New York – USA
- Pepitone, James, S. 1995. *Future Training*. AddVantage Learning Press, Inc, Dallas – Texas.
- Pfeffer, Jeffrey. 1995. *Competitive Advantage Through People*. Harvard Business School Press, Boston – MASS, USA.
- Pike, W, Robert CSP. 1994. *Creative Training Technique Handbook*. Lakewood Publications, Minneapolis – Minnesota.
- Powers, Bob. 1992. *Instructor Excellence*. Jossey – Bass Publishers San Fransisco.
- Vecchione, G. 1992. *World Best Outdoor Games*. New York, Sterlin Publishing, Co.
- Weinstein and Goodman, J. 1980. *Play Fair*. San Luis, Obispo California, Impact Publisher.

Lampiran

Beberapa jenis kasus yang dapat digunakan, khususnya dalam simulasi *problem solving*, kreativitas, dan kepemimpinan seperti dalam permainan nomor 48, antara lain sebagai berikut.

1. Kasus NASA: Terdampar di Bulan

Anda adalah salah seorang awak pesawat antariksa yang harus mengadakan pertemuan dengan pesawat induk di bulan. Namun karena kesulitan teknis, pesawat antariksa Anda terpaksa mendarat darurat di suatu tempat yang letaknya kurang lebih 300 km dari lokasi pertemuan dengan pesawat induk.

Akibat pendaratan darurat tersebut, sebagian besar peralatan Anda rusak. Namun karena hidup mati kelompok Anda tergantung pada sampai atau tidaknya kelompok Anda ke lokasi pesawat

induk, maka dari berbagai barang dan peralatan yang masih dapat dipergunakan itu harus dipilih yang terpenting sebagai "bekal" untuk menempuh perjalanan sejauh 300 km.

Berikut ini adalah daftar lima belas macam barang yang terhindar dari kerusakan. Tugas kelompok Anda adalah menetapkan urutan prioritas barang-barang tersebut. Urutkan nama barang yang menurut Anda paling penting. Anda harus memberi nomor urut mulai 1 hingga 15.

- satu kotak korek api
- makanan yang telah diolah
- tali nilon sepanjang 20 meter
- satu buah parasut
- alat pemanas *portable*
- dua buah pistol cal. 45 dan sejumlah peluru
- satu kaleng susu bubuk instan
- dua tanki zat asam @ 50 kg
- peta falak
- satu buah perahu karet penolong
- satu buah kompas magnetik
- 10 liter air
- satu buah obor sinyal
- satu kotak P3K dan beberapa buah jarum suntik
- alat komunikasi FM tenaga matahari (*transmitter* dan *receiver*).

Pertama, isikan jawaban Anda secara individual. Setelah didiskusikan bersama kelompok, isikan hasil putusan kelompok pada kolom yang telah disediakan.

Pemenangnya adalah individu dengan skor total paling kecil, artinya paling mendekati/sesuai dengan pendapat para pakar NASA.

Isikan jawaban Anda secara individual, kemudian setelah didiskusikan bersama kelompok, isikan juga hasil putusan kelompok pada kolom yang telah tersedia.

DAFTAR PERALATAN YANG PERLU DIPRIORITASKAN	A		B		C		D		E		F		G		KEL	
	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S
1. Satu kotak korek api																
2. Makanan yang telah diolah																
3. Tali nilon sepanjang 20 meter																
4. Satu buah parasut																
5. Alat pemanas <i>portable</i>																
6. Dua pistol cal 45 dan sejumlah peluru																
7. Satu kaleng susu bubuk instan																
8. Dua tangki zat asam @ 50 kg																
9. Peta falak																
10. Satu buah perahu karet																
11. Satu buah kompas magnetik																
12. Sepuluh liter air																
13. Satu buah obor sinyal																
14. Satu kotak P3K dan jarum suntik																
15. Alat komunikasi FM tenaga matahari																
SKOR TOTAL																

R = RANK, S = SKOR (beda antara rank pilihan individu dengan rank NASA)

Pemenang adalah individu dengan skor total yang paling kecil, artinya paling mendekati/sesuai dengan pendapat para pakar NASA.

**PEDOMAN JAWABAN
TERDAMPAR DI BULAN
RANKING PRIORITAS MENURUT NASA**

No.	RANK	PERALATAN	RASIONAL
1.	15	Korek Api	Tak ada zat asam, tidak menyala
2.	4	Makanan yang Diolah	Manusia lebih tahan lapar
3.	6	Tali Nilon	Berguna untuk perjalanan
4.	8	Parasut	Bisa dipakai sebagai alat pengangkut
5.	13	Alat Pemanas <i>Portable</i>	Kurang bermanfaat, kita berada di area bulan yang panas
6.	12	Susu Bubuk Instan	Memerlukan air yang harus dihemat
7.	11	2 Buah Pistol Cal. 45	Berguna sebagai "roket pendorong" kecil
8.	1	2 Tanki Zat Asam	Kita butuh bernapas di bulan
9.	3	Peta Falak	Perlu untuk pedoman arah
10.	9	Perahu Karet	Bermanfaat sebagai pengangkut barang
11.	14	Kompas Magnetik	Tidak bermanfaat, beda medan magnet
12.	2	10 Liter Air	Penting untuk daya tahan/survival
13.	10	Obor Sinyal	Tak ada udara, tidak bisa menyala
14.	7	Kotak PPPK	Mungkin diperlukan
15.	5	Alat Komunikasi FM	Diperlukan untuk alat komunikasi

2. Kasus Gurun Sonora

Pada suatu sore yang naas, jauh di pedalaman Gurun Sonora, Amerika Selatan, Anda bersama beberapa teman mengalami nasib buruk. Pesawat ringan Piper Aztec "*Blowing in the Wind*" yang Anda naiki selama petualangan terpaksa melakukan pendaratan darurat.

Berdasar pengalaman, Anda yakin bahwa lokasi pendaratan hanya sekitar 150 km dari Nuthills, yang merupakan *checkpoint* terdekat. Hasil inventarisasi sementara, dari semua peralatan yang ada, tinggal 15 macam perlengkapan yang masih dapat digunakan dengan baik. Perlengkapan tersebut adalah:

- satu buah parasut warna merah putih
- empat galon air minum
- satu buah pisau pandu
- beberapa kacamata gelap
- pistol S&W 45 dan pelurunya
- jas hujan "poncho" dari plastik tak tembus air
- dua botol minuman favorit penghangat
- satu buah kompas magnetik
- satu kotak perban
- buku *Jenis-jenis Binatang yang dapat Dimakan di Padang Pasir*
- satu buah cermin kosmetik
- satu botol tablet garam
- satu lembar peta navigasi udara
- satu buah lampu senter
- jaket kasual

Jarak perjalanan yang cukup jauh mengharuskan Anda untuk menetapkan urutan prioritas. Anda harus membuat keputusan yang tepat karena nasib seluruh rombongan sangat tergantung pada keputusan yang Anda ambil. Bagaimana urutan prioritas perlengkapan yang akan Anda tetapkan sehingga bisa selamat sampai tujuan?

Pertama, isikan jawaban Anda secara individual. Setelah didiskusikan bersama kelompok, isikan hasil putusan kelompok pada kolom yang telah disediakan.

Isikan jawaban Anda secara individual, kemudian setelah didiskusikan bersama kelompok, isikan juga hasil putusan kelompok pada kolom yang telah tersedia.

DAFTAR PERALATAN YANG PERLU DIPRIORITASKAN	1		2		3		4		5		6		7		K	
	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S
1. Satu buah Parasut Merah Putih																
2. Empat galon air minum																
3. Satu buah pisau pandu																
4. Beberapaacamata gelap																
5. Pistol S&W 45 dan pelurunya																
6. Jas Hujan "Poncho"																
7. Dua botol minuman penghangat																
8. Sebuah kompas magnetik																
9. Satu kotak perban																
10. Buku "Binatang yang dapat dimakan..."																
11. Satu buah cermin kosmetik																
12. Satu botol tablet garam																
13. Satu buah pena navigasi udara																
14. Satu lampu senter																
15. Jaket kasual (masing-masing peserta)																
SKOR TOTAL																

R = RANK, S = SKOR (beda antara rank pilihan dan rank dari Alonso W Pond, Phd.)

Pemenang adalah individu dengan skor total yang paling kecil, artinya paling mendekati/sesuai dengan pendapat pakar, Alonso W. Pond.

Isikan jawaban Anda secara individual, kemudian setelah didiskusikan bersama kelompok, isikan juga hasil putusan kelompok pada kolom yang telah tersedia.

DAFTAR PERALATAN YANG PERLU DIPRIORITASKAN	1		2		3		4		5		6		7		K	
	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S	R	S
1. Satu buah Parasut Merah Putih																
2. Empat galon air minum																
3. Satu buah pisau pandu																
4. Beberapa kacamata gelap																
5. Pistol S&W 45 dan pelurunya																
6. Jas Hujan "Poncho"																
7. Dua botol minuman penghangat																
8. Sebuah kompas magnetik																
9. Satu kotak perban																
10. Buku "Binatang yang dapat dimakan..."																
11. Satu buah cermin kosmetik																
12. Satu botol tablet garam																
13. Satu buah pena navigasi udara																
14. Satu lampu senter																
15. Jaket kasual (masing-masing peserta)																
SKOR TOTAL																

R = RANK, S = SKOR (beda antara rank pilihan dan rank dari Alonso W Pond, Phd.)

Pemenang adalah individu dengan skor total yang paling kecil, artinya paling mendekati/sesuai dengan pendapat pakar, Alonso W. Pond.

RASIONALISASI JAWABAN

Dr. ALONZO W. POND

Pengarang Buku *Survival & People of the Desert*

No.	RANK	PERALATAN	RASIONAL
1.	1	Kaca Kosmetik	Alat utama untuk komunikasi - SAR
2.	2	Jaket Kasual	Pencegah utama dehidrasi
3.	3	4 Galon Air Minum	Penyambung hidup utama
4.	4	Lampu Senter	Alat komunikasi malam hari/ tabung air
5.	5	Parasut Merah & Putih	Tenda dan tenda untuk berteduh
6.	6	Pisau Pandu	Banyak gunanya
7.	7	Jas Hujan Poncho	Alat berteduh dan penyulingan air sederhana
8.	8	Pistol Kal. 45	Sandi SOS, alat pemantik api Bahaya bila sudah terkena halusinasi
9.	9	Kacamata Gelap	Pelindung mata dari "Buta Gurun"
10.	10	Kotak Perban	Alat bantu pelindung tubuh/ mengurangi dehidrasi
11.	11	Kompas Magnetik	Hanya untuk alat bantu komunikasi/kacanya berbahaya karena bisa membuat orang jadi nekat, padahal tidak berguna.
12.	12	Peta Udara	Sama sekali tidak berguna kecuali bahan api unggul saja.
13.	13	Satu Buku tentang "Binatang yang bisa Dimakan"	Percuma, makan khususnya daging akan menyedot air dalam tubuh. Kita akan mengalami dehidrasi yang lebih parah
14.	14	Dua Botol Minuman Penghangat	Berguna hanya sebagai alat kompres dan alat pembuat api unggul saja.
15.	15	Satu Tablet Garam	Paling tidak berguna. Dehidrasi berarti cairan tubuh berkurang dan kadar garam bertambah

3. Kasus Terapung-apung di Laut

Bak kata pepatah "Untung tak dapat diraih, malang tak dapat ditolak", perjalanan Anda kali ini mirip kisah klasik dalam film "Titanic". Dalam perjalanan perdana kapal pesiar yang Anda tumpangi, kapal tersebut memperoleh musibah di perairan Pacific. Tanpa diketahui sebabnya, tiba-tiba api sudah berkobar dari mesin kapal dan menimbulkan kebakaran dahsyat.

Sebagian besar isi kapal rusak berat dan perlahan-lahan kapal tersebut mulai tenggelam. Pada saat operasi penyelamatan dimulai, lokasi tempat kecelakaan tersebut tidak dapat diketahui dengan jelas karena seluruh peralatan navigasi sudah tidak berfungsi. Namun, berdasarkan informasi dari salah satu kelasi kapal yang ikut dalam sekoci penyelamat, pulau terdekat berada sekitar 200 mil laut ke arah tenggara dari lokasi kecelakaan.

Bersama enam orang lainnya, Anda mulai menginventarisasi berbagai peralatan yang mungkin dapat dimanfaatkan dalam *survival* kali ini. Namun dari barang-barang yang berhasil dikumpulkan, hanya berhasil dikumpulkan 15 macam barang sebagai berikut.

- satu buah alat sekstan
- cermin cukur
- jeriken berisi air tawar sebanyak lima galon
- satu buah kelambu yang sudah robek di sana-sini
- satu buah ransel berisi ransum
- satu buah peta detail lautan Pasifik
- tujuh buah alat pelampung
- satu kaleng berisi minyak tanah (dua galon)
- satu buah radio kaset *portable*
- satu pak serbuk penangkis ikan hiu
- satu buah lembaran plastik ukuran 20 m²

- satu botol minuman keras
- satu gulung tali nilon dengan panjang sekitar 15 meter
- dua buah kotak berisi cokelat
- satu set peralatan pancing

Tugas Anda adalah mengurutkan berbagai barang tersebut berdasarkan prioritas dalam rangka penyelamatan seluruh penumpang sekoci, mulai dari yang paling penting hingga yang paling tidak penting.

Langkah pertama, kerjakan hal tersebut secara perseorangan selama 15 menit. Setelah itu, diskusikan dengan anggota kelompok yang lain dan hasilkan konsensus bersama.

**FORMULIR PENILAIAN
KASUS TERAPUNG-APUNG DI LAUT**

No.	Barang-Barang	Individu		Kelompok	
		Rank	Skor	Rank	Skor
1.	Satu buah alat sekstan				
2.	Cermin ukur				
3.	Jeriken air tawar, 5 galon				
4.	Kelambu				
5.	Ransel berisi makanan				
6.	Peta detail lautan Pasifik				
7.	Tujuh buah alat pelampung				
8.	Kaleng berisi minyak tanah 2 galon				
9.	Radio kaset <i>portable</i>				
10.	Alat penangkis ikan hulu				
11.	Lembaran plastik 20 m ²				
12.	Satu botol minuman penghangat				
13.	Tali nilon sepanjang 15 m				
14.	Dua kotak cokelat				
15.	Satu set peralatan pancing				
		TOTAL :			

Tugas anda, urutkanlah berbagai macam barang tersebut berdasarkan prioritas dalam rangka penyelamatan seluruh penumpang sekoci tersebut, mulai dari yang paling penting hingga yang paling tidak penting.

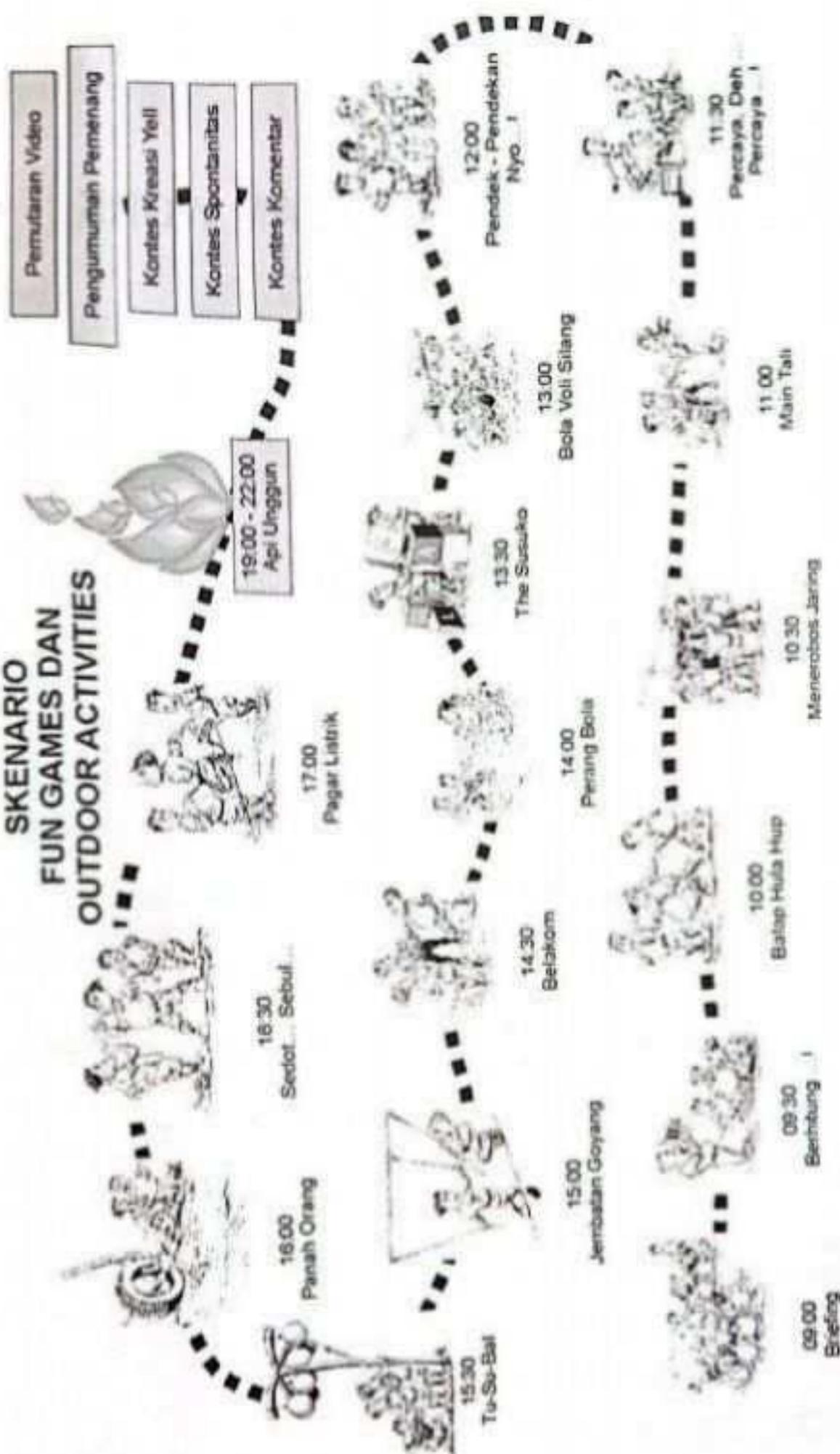
Pertama, selama 15 menit kerjakanlah hal tersebut secara perorangan.

Selanjutnya cobalah berdiskusi dengan anggota kelompok yang lain dan hasilkanlah suatu konsensus bersama.

**JAWABAN / ALASAN RASIONAL
PAKAR KELAUTAN**

No.	Nama Barang	Rank	Rasionalisasi
1.	Satu buah alat sekstan	15	Tak berguna, karena kita tidak tahu posisi saat ini dan sekoci tidak bermesin
2.	Cermin cukur	1	Sangat menolong untuk pemberi tanda pada Tim SAR di siang hari
3.	Jeriken berisi air tawar 5 galon	3	Sangat membantu memperpanjang daya tahan terhadap dehidrasi
4.	Satu buah kelambu	14	Tak ada gunanya kecuali dicelup minyak tanah dan dibakar di malam hari
5.	Satu ransel berisi ransum	4	Kita perlu makanan untuk bisa bertahan lebih lama
6.	Peta detail lautan Pasifik	13	Juga kurang berguna karena sekoci tidak bermotor dan tidak tahu lokasi
7.	Tujuh buah alat pelampung	9	Untuk membuat kolam penampungan air hujan
8.	Kaleng berisi minyak tanah 2 galon	2	Sebagai bahan bakar pembuat tanda pada malam hari untuk Tim SAR
9.	Radio kaset portable	12	Tidak bermanfaat karena hanya alat penerima, bermanfaat sebagai alat hiburan
10.	Alat penangkis ikan hiu	10	Agak penting bagi persiapan menghadapi ikan hiu
11.	Plastik lembaran 20 m ²	5	Berguna sebagai alat/kolam penampung air hujan dan tenda di siang hari
12.	Minuman penghangat	11	Tidak ada manfaatnya kecuali sebagai ganti desinfektan / bahan bakar
13.	Tali nilon 15 m	8	Cukup berguna untuk keperluan pengikat atau pembuat kolam.
14.	Dua kotak cokelat	6	Dapat membantu daya tahan tubuh bila dimakan sedikit-sedikit
15.	Satu set peralatan pancing	7	Cukup berguna sebagai alat pengikat, penopang, dan lain-lain.

SKENARIO FUN GAMES DAN OUTDOOR ACTIVITIES





NOMOR GRUP

TEAM WORK

2. BALAP HULA HUP

Komentar Anda :

1. Nilai-nilai / konsep / manfaat apakah yang dapat Anda ambil / sarikan dari permainan ini?

.....
.....
.....
.....

2. Bagaimanakah seharusnya usaha kita agar bisa memenangkan persaingan ini?

.....
.....
.....
.....



KETUA KELOMPOK

1

NOMOR GRUP

TEAM WORK

4. MAIN TALI

Kriteria Penilaian:

Setiap regu memilih 5 pemain saja

Skor Penilaian:

Waktu dibatasi 5 menit saja untuk tiap grup

Perhatikan strategi penyelesaiannya

Beri nilai dalam rentang 1 - 100

Nilai Kelompok Ini :

Tanda Tangan

KETUA KELOMPOK



HASIL PENILAIAN MENURUT KELOMPOK

1

KONTES YELL:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

- Kriteria Penilaian:**
Keunikan
Kekompakan
Kekerasan suara
Berikan nilai antara 1 - 10

ACARA SPONTANITAS:

Kelompok

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

- Kriteria Penilaian:**
Keunikan
Kekompakan
Kelucuan
Berikan nilai antara 1 - 10



OUTDOOR & FUN GAMES ACTIVITIES

Pelatihan dan pengembangan SDM merupakan suatu program yang kompleks dan membutuhkan berbagai teknik pendekatan. Sementara, kompetisi global memaksa kita untuk memberdayakan aset SDM yang menjadi salah satu kunci penentu keberhasilan dalam kancah persaingan di masa mendatang.

Sudah saatnya melakukan pendekatan untuk melatih dan mengembangkan potensi SDM secara lebih efektif dan efisien. Dalam upaya itulah, pendekatan *outdoor/fun games activities training* menjadi salah satu alternatif jalan keluar yang patut dipertimbangkan. Hampir semua jenis permainan program *outdoor/fun games activities* dirancang untuk menggambarkan proses kerja sama kelompok yang menjanjikan alternatif pemecahan masalah.

Buku ini mengupas berbagai permainan dilihat dari berbagai sudut pandang terkait, misalnya aspek komunikasi, kreativitas, koordinasi, *problem solving*, pengambilan keputusan, penyelesaian konflik, aspek kepercayaan, dan lain-lain.

Dandan Riskomar

Pendidikan S1 diselesaikan di Unpad (1975), sedangkan gelar MSM diperoleh dari ADL-MEI, Boston, Massachusetts, USA (1981).

Berbagai sertifikat trainer yang dimiliki, antara lain berasal dari TOYF-Comm. Skills, Canada (2002); DDI-Perf. Mgt, Pittsburgh, USA (2001); TQC & QCC, AOTS-Japan (1987), dan Kepner & Tregoe, PSDM, Prince NJ-USA (1984).

Pernah bekerja sebagai Associate Partner IPPM Jaka Associate Trainer & Consultant PT Indosat, Senior Consultant Iconwork.com, dan Senior Consultant LSID Consulting, Jakarta.

MAN 1

ISBN 979-5331-28-3



9 799793 331286