



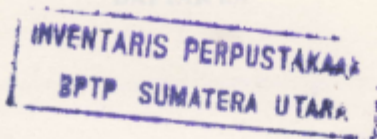
KEBIJAKSANAAN PENYULUHAN PERTANIAN DALAM PELITA VI

**BALAI INFORMASI PERTANIAN
SUMATERA UTARA
1994 / 1995**

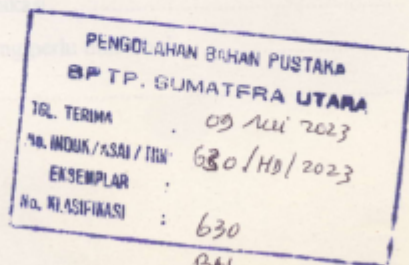
TIM PENYUSUN

Penanggung Jawab	:	Ir. B. Sinulingga
K e t u a	:	Ir. Siti Suryani, MEd
Anggota	:	Ir. Darmawati N, MSc Ir. Azwar Hamud, MSc Ir. Sustra Ginting Ir. Rinaldi Ir. Zulkarnain Ir. Murizaf Ir. John Khaidir J u l i a

6.270 / 09-05-2023



KEBIJAKSANAAN PENYULUHAN PERTANIAN DALAM PELITA VI



BAL
K

BALAI INFORMASI PERTANIAN
SUMATERA UTARA
1994 / 1995

DAFTAR ISI

	Hal
Kata Pengantar	5
I. Kebijakan penyuluhan Pertanian dalam Pelita IV	7
II. Permainan dan Simulasi Dinamika Kelompok	12
A. Pendahuluan	12
B. Tahapan Perkenalan dan Pengakraban	12
C. Tahapan Penyegar Suasana	17
D. Tahapan Menggali Kreativitas	19
E. Tahapan Menggalang Kerja Sama	22
F. Tahapan Komunikasi	26
G. Beberapa hal yang perlu diketahui	29
H. Penutup	40

INVENTARIS PERUSTAKAN

DAFTAR SIMULASI UTARA

KATA PENGANTAR

Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan penyelenggaraan kegiatan penyuluhan pertanian untuk mendukung tercapainya pertanian yang tangguh melalui peningkatan Sumber Daya Manusia yang semakin berkualitas telah dikeluarkan suatu petunjuk tentang Kebijakanana Penyuluhan Pertanian Dalam Pelita VI oleh Menteri Pertanian R.I.

Penyelenggaraan Penyuluhan Pertanian itu sendiri akan lebih memberikan hasil guna jika dilaksanakan secara tepat dengan tehnik yang mantap. Salah satu cara penyampaian materi penyuluhan kepada para petani - nelayan dan keluarganya perlu digunakan metode penyuluhan.

Brosur nomor ini selain memuat Kebijakanana Menteri Pertanian dalam hal Penyuluhan Pertanian Pelita VI juga dilengkapi dengan beberapa contoh permainan simulasi dinamika kelompok yang dapat dipilih oleh para penyuluh pertanian dalam rangka kegiatan penyuluhan pertanian. Rangkuman tulisan bersumber dari buku Agribisnis Seri III keluaran Badan Diklat Pertanian Jakarta thn. 1993.

Medan, Nopember 1994

INVENTARIS PERPUSTAKAAN
BPTP SUMATERA UTARA

KEBIJAKSANAAN PENYULUHAN PERTANIAN DALAM PELITA VI

Oleh

**Prof. Dr. Ir. Sjarifudin Baharsjah
Menteri Pertanian Republik Indonesia**

I. PENDAHULUAN

Pembangunan pertanian dalam Pelita VI mempunyai tujuan tercapainya peningkatan kualitas sumberdaya manusia, termasuk di dalamnya mengembangkan peranserta dan kemandirian para pelakunya, terutama para petani dan nelayan. Selain itu, upaya-upaya pembangunan pertanian diarahkan untuk mengembangkan industrialisasi pertanian melalui pengembangan agribisnis. Tujuan tersebut hendak diciptakan dalam kerangka strategi pembangunan pertanian yang berintikan penjalinan ciri-ciri produksi pertanian dengan industri sehingga dapat diciptakan keterkaitan kedepan dan kebelakang dalam mata rantai agribisnis, yang pada akhirnya dapat direalisasikan dalam perubahan struktur ekonomi pedesaan. Kerangka yang demikian diwujudkan dalam bentuk sistem produksi pertanian yang berkelanjutan dan semakin efisien, kesempatan kerja di luar pertanian yang semakin bertambah di pedesaan, pembagian pendapatan antara pertanian dan industri semakin seimbang, dan pendapatan devisa negara semakin bertambah.

Perubahan orientasi pembangunan pertanian itu menghendaki adanya upaya-upaya yang tidak hanya meningkatkan produksi dan produktivitas, melainkan juga upaya-upaya yang mampu menggugah para petani dan nelayan menerapkan konsepsi agribisnis dengan pengelolaan sumberdaya seefisien mungkin. Karena itu, penyelenggaraan penyuluhan pertanian harus pula mengorientasikan diri sedemikian sehingga mampu berperan dalam melaksanakan upaya-upaya tersebut.

Uraian berikut ini merupakan arahan umum bagi para pelaksana, penyelenggara, dan pembina penyuluhan pertanian di Indonesia. Penerapan arahan ini hendaknya bersifat fleksibel dalam kerangka mengembangkan perilaku petani dan nelayan sebagai usahawan profesional. Pusat Penyuluhan Pertanian sebagai aparat yang berlangsung di bawah Menteri Pertanian dalam membina penyelenggaraan teknis penyuluhan pertanian hendaknya mampu menjabarkan arahan ini ke dalam berbagai pedoman bagi para penyelenggara/pelaksana kegiatan penyuluhan pertanian.

MANDAT, MISI, DAN TUJUAN PENYULUHAN PERTANIAN

Dalam kedudukannya yang sangat strategis untuk mensukseskan pembangunan pertanian, penyuluhan pertanian mempunyai mandat menyelenggarakan pendidikan luar sekolah (non formal) bagi petani dan nelayan beserta anggota keluarganya serta anggota masyarakat lainnya, terutama di pedesaan. Ciri khas pendidikan luar sekolah ini

adalah : (1) Tidak ada paksaan untuk belajar (2) isi pendidikan didasarkan atas kebutuhan petani dan nelayan, dan (3) dilaksanakan atas dasar partisipasi penuh petani dan nelayan. Mandat ini berlaku untuk semua kategori petani dan nelayan, baik yang berskala usaha kecil, menengah, maupun besar : baik petani dan nelayan dewasa, wanita tani dan nelayan, maupun pemuda tani dan nelayan. Berbagai kategori ini mempunyai peranan dan kedudukan serta kegiatan yang berbeda sehingga memerlukan alokasi sumberdaya penyuluhan yang sepadan (kualifikasi penyuluh, metode, materi, tujuan, dukungan) yang disertai dengan program penyuluhan yang mampu mengembangkan sumberdaya manusia dan ahli teknologi sesuai dengan keadaan/kategorinya. Kualifikasi penyuluh pun berbeda untuk berbagai kategori itu. Kelompok pemuda/taruna maupun wanita memerlukan perhatian yang lebih khusus sehubungan dengan kedudukan dan peranan mereka dalam rumah tangga, masyarakat, dan pembangunan pertanian di masa depan.

Dalam rangka mandatnya tersebut, penyuluhan pertanian diselenggarakan dengan membawa dua misi pokok yaitu (1) pengembangan sumberdaya manusia dan (2) alih teknologi. Kedua misi pokok ini merupakan peranan-peranan yang perlu dijalankan oleh penyuluhan pertanian untuk membawa kemajuan sektor pertanian. Pengembangan sumberdaya manusia berinti pada pengembangan perilaku dan kemampuan serta pendayagunaan kemampuan-kemampuan yang telah berkembang ke dalam upaya-upaya peningkatan pendapatan, kesejahteraan, penciptaan lapangan kerja, kesehatan lingkungan, serta kelangsungan pembangunan pertanian dan pembangunan nasional. Pendayagunaan kemampuan yang telah berkembang dilakukan melalui penciptaan iklim yang mampu memperluas rentang pilihan usaha petani dan nelayan, yaitu antara lain melalui penyediaan pilihan teknologi, pasar, harga, pendapatan, dan lapangan kerja. Penyuluh pertanian dalam alih teknologi berperan membantu petani dan nelayan menentukan pilihan atas teknologi yang akan digunakan dengan jalan memberikan pertimbangan-pertimbangan atas akibat penggunaan sesuatu teknologi, seperti imbalan biaya dan pendapatan, resiko, pasar dan saluran pemasaran, kualitas produksi, dan kualitas produk yang diperlukan pembeli.

Penyelenggaraan penyuluhan pertanian pada dasarnya mempunyai tujuan langsung atau "output" yang berbeda pada berbagai tingkat daerah (lapangan/ kecamatan/ Dati II, Dati I, Pusat) maupun untuk berbagai tingkat kategori petani dan nelayan. Meskipun mempunyai "output" yang berbeda, penyelenggaraan kegiatan penyuluhan menuju kepada suatu fokus, yaitu menolong petani dan nelayan mengidentifikasi, menganalisa, dan memecahkan berbagai masalah yang menyangkut usahanya sebagai bagian dari sistem agribisnis sehingga menghasilkan perilaku profesional dalam bentuk antara lain :

1. perilaku usahawan yang rasional dalam mengambil keputusan usaha yang didasarkan atas permintaan pasar dan saluran pemasaran yang tepat;
2. pengelolaan usaha yang efisien disertai kemampuan bekerjasama di antara sesama petani maupun antara petani dengan pengusaha agro-industri dan sektor ekonomi perdesaan lainnya;
3. kepemimpinan yang berkembang secara mandiri kearah berkembangnya sistem

pengguna aktif berbagai kesempatan dan informasi usaha yang tersedia;

4. usaha yang berorientasi pelestarian sumberdaya alam sehingga dapat mewujudkan pembangunan pertanian yang berkelanjutan;
5. penyerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang relatif cepat melalui kemandirian dalam mencari, menganalisa, dan mengambil keputusan atas informasi yang tersedia;
6. ketahanan pangan di tingkat keluarga, masyarakat lingkungan, dan tingkat nasional.

III. KEBIJAKSANAAN PENYULUHAN PERTANIAN

Dalam PJP II, khususnya PELITA VI, penyelenggaraan penyuluhan pertanian menghadapi berbagai tantangan berupa lingkungan sosial ekonomi nasional maupun global yang dinamis, antara lain dalam bentuk (1) orientasi pembangunan pertanian kearah penerapan pendekatan agribisnis; (2) peningkatan peranan dan peran serta masyarakat, dalam hal ini petani dan anggota masyarakat pedesaan lainnya; dan (3) pelaksanaan desentralisasi yang mengarah kepada pelaksanaan otonomi daerah tingkat II yang lebih luas dan lebih bertanggung jawab. Tantangan tersebut memerlukan perubahan kebijaksanaan penyelenggaraan penyuluhan pertanian, yaitu dari kebijaksanaan yang bertumpu pada menjadikan petani dan nelayan hanya terampil berproduksi menjadi kebijaksanaan yang dapat menciptakan iklim motivasi petani dan nelayan untuk lebih rasional dan efisien dalam mengembangkan usaha berdasarkan kemampuan wilayah, kemampuan identifikasi, analisis, dan pemecahan masalah serta kemampuan memperoleh informasi dan mengenali potensi pasar bagi hasil usahanya.

Dalam PELITA VI, penyelenggaraan penyuluhan pertanian diarahkan untuk :

1. Memberikan dorongan bagi berkembangnya kelembagaan tani dan nelayan kearah terciptanya sistem pengguna aktif dari informasi dan berbagai kesempatan berusaha yang muncul sebagai akibat perubahan lingkungan sosial ekonomi yang dinamis. Pengambilan keputusan oleh petani dan nelayan secara mandiri melalui perencanaan wilayah yang berpartisipasi perlu dikembangkan secara bertahap. Secara bertahap pula, para petani dan nelayan diarahkan untuk mampu mengambil manfaat sebesar-besarnya dari keberadaan Balai Penyuluh Pertanian (BPP) melalui kunjungan para petani dan nelayan secara berkala ke BPP.
2. Memperkuat Balai penyuluh Pertanian (BPP) dengan personil, sarana, prasarana, dan pembiayaan yang memadai dalam menghadapi arah perkembangan perilaku petani dan nelayan sebagai sistem pengguna aktif berbagai informasi dan kesempatan berusaha. BPP diarahkan untuk menjadi pusat pengelolaan penyuluhan pertanian di pedesaan yang mampu melayani seluruh kepentingan pendidikan non formal bagi petani dan nelayan beserta keluarganya serta masyarakat pedesaan pada umumnya.
3. Membangun dan mengembangkan jaringan kelembagaan penyuluhan pertanian yang mampu mendukung pengembangan kelembagaan petani dan nelayan serta mampu

menciptakan iklim kepemimpinan demokratis dalam mengembangkan agribisnis. Peringkat terdepannya adalah Balai Penyuluhan pertanian (BPP). Jaringan kelembagaan ini tidak saja berfungsi menyalurkan berbagai informasi mengenai teknologi produksi, melainkan juga menyalurkan berbagai informasi pasar dan pemasaran (harga, standar, pangsa pasar komoditi) serta berbagai kesempatan berusaha yang terbuka di tingkat daerah, nasional, maupun internasional. Arah yang demikian perlu ditempuh mengingat bahwa perilaku usahawan sangat menentukan dalam mencapai keberhasilan pengembangan agribisnis. Selain itu, keberhasilan mengkaitkan sistem produksi pertanian kepada mata rantai agribisnis sangat ditentukan oleh keberhasilan upaya-upaya memberikan motivasi kepada kelompok tani untuk berkembang menjadi kelompok-kelompok usaha atau asosiasi sesuatu komoditas/kombinasi komoditas pertanian. Perkembangan ini hanya dimungkinkan oleh adanya kesempatan berusaha yang lebih luas yang dapat diciptakan melalui pembangunan jaringan kelembagaan penyuluhan pertanian yang berkarakter profesional.

4. Mengorientasikan para petugas lingkup pertanian (penyuluh dan aparat pembinanya) agar mereka memiliki satu kesatuan tindakan dalam menyelenggarakan penyuluhan pertanian. Para penyuluh pertanian hendaknya dikembangkan kemampuannya sesuai dengan perubahan orientasi penyuluhan pertanian, terutama yang menyangkut kemampuan bekerjasama dengan petani dan peneliti dalam merancang pengembangan wilayah kerja. Penyuluh, petani, dan peneliti hendaknya menjalin kerjasama dalam mengidentifikasi kemampuan wilayah serta kemampuan sosial ekonomi petani dan nelayan sehingga dapat diciptakan suasana pengambilan keputusan pengembangan usaha petani dan nelayan secara partisipasi atas dasar efisiensi usaha dan informasi pasar. Dengan demikian penyuluh pertanian yang sehari-harinya berinteraksi dengan para petani dan nelayan hendaknya berpangkal kerja di BPP.
5. Penyelenggaraan penyuluhan pertanian terutama diletakkan pada Daerah Tk. II dengan materi yang sesuai dengan mandat, misi, tujuan penyuluhan pertanian, dan kondisi/potensi riil daerah serta berkaitan dengan berbagai program prioritas pembangunan pertanian.
6. Penyelenggaraan penyuluhan pertanian di Tingkat propinsi maupun secara Nasional diarahkan untuk mampu mendukung penyelenggaraan dan pelaksanaan kegiatan penyuluhan pertanian di daerah Tk. II dan BPP. Dukungan ini terutama dalam bentuk penciptaan iklim berupa kebijaksanaan, pedoman yang didasarkan atas monitoring, evaluasi, studi, dan menghubungkan wilayah otonomi Dati II dengan kesempatan usaha yang tersedia di tingkat propinsi, Nasional, dan Internasional.
7. Penggunaan berbagai pendekatan dan metode penyuluhan pertanian disesuaikan dengan perkembangan atau tingkat kemajuan sosial wilayah dan tujuan yang hendak dicapai dalam wilayah yang bersangkutan. Pendekatan "participatory" dan "cost-sharing" dalam menyelenggarakan penyuluhan pertanian merupakan pendekatan yang cocok diterapkan guna mengembangkan peranserta dan kemandirian petani

dan nelayan dalam pembangunan pertanian. Mengingat keragaman kondisi sosial ekonomi petani dan nelayan, pendekatan lainnya dapat digunakan dalam menyelenggarakan penyuluhan pertanian.

8. Mekanisme dan tata hubungan kerja penyuluhan pertanian didasarkan atas prinsip keterlibatan semua unsur penyuluhan pertanian sebagai suatu jaringan kelembagaan penyuluhan pertanian yang tidak saja berfungsi sebagai penyalur informasi teknologi produksi, melainkan terlebih penting dari itu adalah pendukung interaksi petani dan nelayan dengan penyuluh dan berintikan informasi pertanian yang dibutuhkan petani dan nelayan (pasar, harga, kualitas, standar, teknologi, ilmu pengetahuan, kredit, perbankan, dan lain-lain kesempatan usaha). Mekanisme dan tata hubungan kerja ini tidak saja menyangkut para petugas pemerintah yang berkaitan dengan penyuluhan pertanian, namun juga melibatkan sektor ekonomi swasta, BUMN, dan lembaga sosial dan ekonomi pedesaan lainnya. Dengan demikian pengembangan jaringan kelembagaan penyuluhan pertanian akan dapat merupakan jaringan yang utuh dalam melayani kepentingan peserta didik, kepentingan pemerintah dan kepentingan sektor ekonomi swasta/BUMN, maupun kepentingan nasional.

Jakarta, 21 Oktober 1994

Menteri Pertanian Republik Indonesia

d . t . o

Prof. Dr. Ir. Sjarifudin Baharsjah

INVENTARIS PERPUSTAKAAN
BPYP SUMATERA UTARA

II. PERMAINAN DAN SIMULASI DINAMIKA KELOMPOK TANI

A. PENDAHULUAN

Sektor pertanian selama ini telah memberikan kontribusi yang cukup besar dalam hal peningkatan produksi bagi penyediaan pangan dan bahan baku industri, peningkatan ekspor serta peningkatan pendapatan petani.

Mulai era Pelita V, struktur ekonomi diharapkan sudah dapat mencapai tahap yang lebih berimbang yaitu adanya kemampuan dan kekuatan industri yang maju dan didukung oleh sektor pertanian yang tangguh. Sementara itu dampak dan globalisasi ekonomi yang semakin meluas akan terus menuntut kita untuk memperkokoh sektor pertanian dari berbagai aspek. Untuk mencapai hal tersebut perlu dilakukan beberapa penanganan yang sistematis baik di bidang produksi maupun pemasarannya dengan menitik beratkan peningkatan kemampuan pelaku usahatani yakni petani-nelayan dalam mengelola usahatani berorientasi agribisnis. Untuk itulah kegiatan penyuluhan pertanian sebagai suatu sistem pendidikan informal untuk para petani / nelayan dan keluarganya akan semakin mempunyai arti penting.

Oleh karena itulah Menteri Pertanian R.I. telah menggariskan suatu kebijaksanaan Penyuluhan Pertanian dalam memasuki REPELITA VI, sebagai suatu acuan/pedoman kerja bagi penyelenggara penyuluhan pertanian. Dan untuk melengkapi teknis pelaksanaan penyelenggaraan penyuluhan di lapangan kami sajikan juga beberapa metoda dan permainan simulasi guna mendinamisasikan kelompok tani sebagai wadah belajar mengajar.

B. TAHAPAN PERKENALAN DAN PENGAKRABAN

Latar Belakang

Pada awal pembentukan kelompok, tugas utama pemandu adalah menciptakan suasana yang mendukung para peserta untuk saling mengenal satu sama lain, termasuk pemandu sendiri. Perkenalan yang baik akan menumbuhkan rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi terciptanya suasana keterbukaan.

Tujuan

1. Agar supaya peserta saling kenal nama, ciri-cirinya, sifat-sifatnya dan seterusnya, agar peserta menjadi akrab sehingga mudah untuk bekerja.
2. Terjadinya interaksi antar individu dalam kelompok secara lebih mendalam.
3. Peserta saling mengenal dan memahami baik secara fisik, psikis dan sosiologis.
4. Terbentuknya sikap kesetiakawanan, keterbukaan, dan kebersamaan antara seluruh peserta.

Ada beberapa permainan yang bisa digunakan untuk tujuan ini antara lain :

1. RANTAI NAMA

Tujuan :

Permainan ini dimaksudkan bagi kelompok yang belum saling kenal nama masing-masing, agar lebih akrab, serta memberi pengalaman tampil di depan forum.



Langkah-langkah :

- Peserta bersama pemandu berdiri dalam lingkaran
- Pemandu menjelaskan aturan permainan sebagai berikut :

Salah seorang menyebutkan namanya dengan suara keras agar terdengar oleh setiap peserta, kemudian peserta yang berdiri di sebelahnya (kiri dan kanan) menyebutkan nama peserta pertama tadi ditambah dengan namanya sendiri, peserta ketiga menyebutkan nama peserta pertama dan kedua ditambah dengan namanya sendiri, begitu seterusnya sampai selesai.
- Proses ini diulangi lagi dengan arah berlawanan, dimulai dari peserta yang terakhir menyebutkan rantai nama tersebut.

Variasi :

Buat lingkaran, setiap peserta secara bergiliran menyebutkan nama panggilan, umur, tempat asal, pekerjaan, lalu peserta yang lain menirukan, begitu seterusnya sampai selesai satu putaran. Putaran kedua, semua peserta mengulangi lagi secara bersama-sama data pribadi tersebut, dengan urutan seperti semula.

2. KAPAL TENGGELAM

Tujuan :

Memberikan kegiatan untuk mengurangi kekakuan peserta dalam berintegrasi dengan peserta lainnya dan menambah keterlibatan peserta dalam proses belajar.

Langkah-langkah :

1. Mintalah peserta berdiri dalam lingkaran.
2. Jelaskan bahwa kegiatan berikut adalah permainan yang diberi nama Kapal tenggelam.
3. Minta peserta membayangkan bahwa mereka sedang naik kapal. Tiba-tiba kapal mau tenggelam. Nakhoda memerintahkan seluruh penumpang untuk naik ke sekoci (perahu penyelamat).
4. Nakhoda adalah anda (pemandu). sekoci adalah anggota badan peserta yang saling dipertautkan (saling bersentuhan).
5. Bila pemandu mengatakan "Jempol, lima!" artinya, lima peserta harus saling mentautkan jempol mereka.



6. Peserta yang kena hukuman adalah mereka yang tidak mendapatkan pasangan/kelompok atau kelompok yang anggotanya lebih dari lima.
7. Pemandu bisa melanjutkan permainan dengan memberikan perintah lainnya, seperti : sikut, tiga!, artinya, tiga peserta harus saling mentautka sikut mereka. Atau : pipi, dua!.
8. Teruskan permainan sampai dirasakan cukup.

3. BUAT BARISAN.

Tujuan :

Agar seluruh peserta bisa berkenalan lebih jauh, fisik maupun sifat-sifat mereka, sekaligus melatih mereka bekerja sama dalam kelompok.

Langkah-langkah :

- a. Peserta dibagi dalam dua kelompok yang sama banyak (bila jumlah peserta ganjil, seorang pemandu bisa masuk ke dalam salah satu kelompok).



- b. Pemandu menjelaskan aturan permainan, sebagai berikut :
- * Kedua kelompok akan berlomba menyusun barisan. Barisan disusun berdasarkan aba-aba pemandu : tinggi badan, panjang rambut, usia dan seterusnya.
 - * Pemandu akan menghitung sampai 10, kemudian kedua kelompok, selesai atau belum, harus jongkok.
 - * Setiap kelompok secara bergantian memeriksa apakah kelompok lawan telah melaksanakan tugasnya dengan benar.
 - * Kelompok yang menang adalah kelompok yang melaksanakan tugasnya dengan benar dan cepat (bila kelompok dapat menyelesaikan tugasnya sebelum hitungan kesepuluh mereka boleh langsung jongkok untuk menunjukkan bahwa mereka telah selesai melakukan tugas).
- c. Sebelum pertandingan dimulai bisa dicoba terlebih dahulu untuk memastikan apakah aturan mainnya sudah dipahami dengan benar.

4. SAMSON - DELILAH

Tujuan :

Agar peserta bisa lebih akrab, berlatih bekerja sama dan mengambil keputusan dalam kelompok, dengan santai dan gembira.



Oalah, pak, pak. Itu lho sapinya lepas...!!

Langkah-langkah :

- Peserta dibagi dalam dua kelompok.
- Pemandu menjelaskan aturan main sebagai berikut :
Kedua kelompok akan bertanding lewat permainan peragaan. Ada tiga tokoh yang bisa diperagakan. Samson, Delilah dan Singa. kelompok memilih salah satu tokoh untuk diperagakan :
 - Kelompok yang memperagakan Samson akan menang bila kelompok lawannya memilih Singa, tapi kalah bila lawannya memilih Delilah.
 - Kelompok yang memperagakan Singa akan menang bila lawannya memperagakan Delilah, tapi kalah bila lawannya memperagakan Samson.
 - Kelompok yang memperagakan Delilah akan menang bila lawannya memperagakan Samson dan kalah bila lawannya memperagakan Delilah.

Bila kedua kelompok memperagakan tokoh yang sama, hasilnya seri.

- Masing-masing kelompok berdiri berjejer dalam satu barisan berhadapan dengan lawannya.
- Bila pemandu memberikan aba-aba : siap!, maka kedua kelompok balik kanan dan mulai menyepakati tokoh apa yang akan diperagakan.
- Bila pemandu memberikan aba-aba : Mulai!, kelompok segera berbalik dan memperagakan tokoh yang telah dipilih.
- Kelompok harus tetap dalam barisan yang lurus, peserta tidak diperkenankan

ke luar dari barisan, baik sewaktu menyepakati pilihan maupun sewaktu peragaan.

- g. Tokoh Samson lambang orang kuat diperagakan seperti binaragawan yang sedang memamerkan otot lengannya. Delilah lambang kelembutan diperagakan sebagai perempuan yang malu-malu tapi mau. Singa diperagakan sedang siap menerkam.

C. TAHAPAN PENYEGAR SUASANA

Apa Itu Penyegar Suasana ?

Penyegar suasana adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulihkan suasana belajar dari situasi yang kurang mendukung proses belajar menjadi suasana yang membantu anggota belajar untuk mengikuti proses dengan lebih aktif.

Kapan Kita membutuhkan Penyegar Suasana

Penyegar suasana umumnya dibutuhkan pada saat proses belajar sedang berlangsung, di saat-saat seperti : peserta mulai jenuh, peserta terlalu tegang, dan sebagainya. Akan tetapi, kadang perlu juga melakukan Penyegar Suasana di awal kegiatan apabila kegiatan sebelumnya telah banyak menguras pikiran.

Berikut ini beberapa contoh Penyegar Suasana :

1. PECAH BALON

Latar Belakang :

Bila peserta terlalu banyak menguras pikiran atau berdebat tanpa penyelesaian yang memuaskan pada kegiatan sebelumnya, hal ini akan sangat mempengaruhi konsentrasi mereka untuk mengikuti kegiatan berikutnya.

Tujuan :

memberikan kesegaran kepada peserta dengan melampiaskan emosinya.



Langkah-langkah :

1. Bagikan kepada setiap peserta sebuah balon dan seutas tali rafia (kira-kira sepanjang dua jengkal).
2. Mintalah mereka meniup balon masing-masing.
3. Mintalah mengikatkan balon tersebut di kaki kirinya.
4. Mintalah seluruh peserta berdiri di tengah ruang belajar.
5. jelaskan kepada peserta bahwa tujuan kegiatan ini adalah memecahkan balon orang lain sebanyak mungkin dengan cara menginjak balon-balon tersebut.
6. Beri aba-aba untuk mulai.
7. Bahas bersama peserta apa saja yang mereka rasakan, lihat dan dengar selama kegiatan tadi. kenapa begitu ? Apa kesimpulan yang bisa ditarik?
8. Sekarang topik yang direncanakan sudah bisa dimulai.

Bahan-bahan :

Balon dan tali sebanyak jumlah peserta.

2. IKUTI SAYA !**Latar Belakang :**

Bila kebanyakan peserta mengantuk, hampir dapat dipastikan bahwa kegiatan tersebut tidak banyak bermanfaat. Dibutuhkan penyegaran sebelum melanjutkan kegiatan tersebut, terutama agar peserta bisa kembali mencurahkan perhatiannya pada topik yang sedang dibahas.

Tujuan :

Untuk menyegarkan tubuh peserta dengan sedikit gerak dan humor.

Langkah-langkah :

1. Mintalah seluruh peserta berdiri di tempat masing-masing
2. Julurkan kedua tangan anda lurus ke depan dengan kedua telapaknya mengatup. Mintalah peserta menirukannya.
3. Mintalah peserta mengikuti setiap gerakan anda. Mulailah bertepuk tangan dengan tangan yang tetap lurus ke depan. Usahakan membuka tangan selebar mungkin. Mulai dengan pelan, kemudian tingkatkan kecepatannya. Sampai



- kira-kira peserta mulai mekanis. Lalu buatlah tepuk tangan anda meleset. Biasanya sebagian peserta, kalau tidak seluruhnya, masih tetap bertepuk.
4. Buatlah reaksi heran, lalu tanyakan kenapa mereka tidak mengikuti gerakan anda ? Apakah gerakan yang anda lakukan sulit untuk ditirukan? Kalau tidak, kenapa tidak bisa diikuti? Apa yang bisa disimpulkan ?
 5. Sekarang anda bisa kembali ke topik semula.

D. TAHAPAN MENGGALI KREATIVITAS

Latar Belakang

Sebagian besar masyarakat masih hidup terkurung dalam tradisi yang kuat. Akibatnya, dalam memecahkan permasalahan, mereka sangat dipengaruhi oleh adat istiadat dan kebiasaan yang ada, mereka kurang kreatif dan kurang berani keluar dari kebiasaan-kebiasaan yang kurang menguntungkan.

Tujuan

1. Peserta menyadari bahwa untuk memecahkan suatu masalah, seringkali orang harus ke luar dari lingkungan adat dan kebiasaan yang ada, dan harus mempertimbangkannya dari berbagai segi.
2. Peserta memahami prinsip-prinsip dasar kreativitas dan sikap kreatif, serta menyadari faktor penghambatnya.

1. SEMBILAN TITIK

Tujuan :

1. Peserta memahami prinsip dasar kreativitas dan sikap kreatif.
2. Peserta menyadari faktor penghambat kreativitas.

Waktu :

60 menit

Peralatan :

Papan tulis, spidol, alat tulis untuk peserta



Langkah-langkah :

1. Gambarkan "sembilan titik" di papan tulis.
2. Mintalah peserta untuk menghubungkan kesembilan titik tersebut dengan 4 buah garis lurus, tanpa mengangkat pulpen/pensil (sekali tarik garis, tarik terus dan tak boleh putus lagi).
3. Beri waktu 5-10 menit bagi peserta untuk mengerjakannya. Setelah itu, beri kesempatan kepada para peserta yang merasa mampu menyelesaikannya untuk mengerjakannya di papan tulis. Peserta lain diminta memperhatikan apakah benar atau salah.
4. Jika tidak ada peserta yang mampu mengerjakannya, beri contoh jawabannya langsung dan amati apakah reaksi setelah mengetahui jawaban tersebut.
5. Tanyakan : mengapa tak bisa ?
6. Diskusikan dan analisis bersama jawaban tersebut sampai pada prinsip dasar dan hambatan kreativitas:
 - * Hambatan Kreativitas takut salah, tak berani ke luar dari kebiasaan, membatasi diri sendiri.
 - * Prinsip kreativitas: jangan menghakimi, jangan takut salah, jangan membatasi diri.

2. PENJEPIT KERTAS

Tujuan :

Merangsangkan kreativitas dan keberanian peserta untuk berpendapat.

Langkah-langkah :

1. Tunjukkan kepada peserta sebuah penjepit kertas, atau apa saja benda kecil yang kira-kira dikenal oleh peserta.
2. Mintalah peserta untuk menuliskan apa saja kegunaan dari benda tersebut.
3. Batasi waktunya sampai 2 menit saja.
4. Catat semua jumlah dari masing-masing peserta, ajak mereka membahas mengapa ada yang banyak dan ada yang sedikit?



3. BERAPA BUJUR SANGKAR ?

Pengantar :

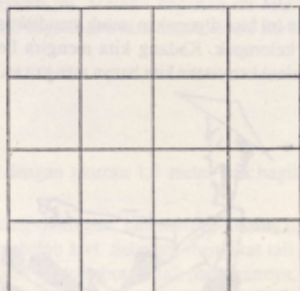
Sering masalah-masalah dalam hidup dapat ditinjau dari beberapa segi. Oleh karena itu, patut kita pertimbangkan pandangan orang lain yang berbeda dengan pandangan kita, walaupun kita yakin pandangan kita benar.

Langkah-langkah :

1. Buatlah gambar sebuah bujur sangkar yang dibagi menjadi 16 bujur sangkar kecil.
2. Mintalah peserta menyebutkan jumlah bujur sangkar yang ada.
3. Peserta akan memberikan berbagai jawaban, misal : 16, 17, 22, 32, dan sebagainya.
4. Bahaslah bersama kelompok : kenapa ada beberapa jawaban terhadap masalah yang sama.

Kesimpulan :

Dalam kehidupan sehari-hari, kita harus selalu berusaha untuk mengerti pandangan dan pemikiran orang lain serta pertimbangan-pertimbangan yang mendasarinya.



E. TAHAPAN MENGGALANG KERJASAMA

Latar Belakang

Dalam suatu latihan, semua peserta diharapkan menjadi satu kelompok yang kompak. Karena dengan kelompok yang kompak terjalin kerjasama yang mantap. Tetapi dapat juga sebaliknya, kerjasama yang baik di antara anggota kelompok, dapat menghasilkan kelompok yang kompak.

Untuk itu, diperlukan pokok bahasan khusus tentang kerjasama. Sebaiknya pokok bahasan ini disajikan segera setelah pengenalan, bersamaan dengan pokok bahasan komunikasi.

Selanjutnya, hendaknya kebutuhan dan peningkatan kerjasama di antara peserta dengan peserta dan dengan pelatih usahakan terus selama proses latihan.

Tujuan

1. Peserta memahami prinsip-prinsip dasar kerjasama dalam suatu kelompok.
2. Peserta memahami faktor-faktor penghambat dan penunjang terjadinya kerjasama dalam suatu kelompok.
3. Peserta memahami dasar-dasar pembentukan suatu kerjasama yang baik.

1. MENGGAMBAR RUMAH

Pengantar :

Latihan ini bisa digunakan untuk mendiskusikan kerjasama dan pengawasan di dalam kelompok. Kadang kita mengira bekerja sama dengan orang lain, padahal dalam kenyataan kita hanya mengawasi seluruh proses, tanpa kita sadari.



Langkah-langkah :

1. Mintalah peserta untuk berpasangan
2. Peganglah bolpoint/pensil bersama-sama sedemikian rupa sehingga keduanya bisa menulis dan menggambar.
3. Di atas kertas yang dibagikan, keduanya menggambar secara bersama-sama dan menuliskan judulnya.
4. selama menggambar dan menulis tidak boleh berbicara.

Bahan Diskusi :

1. Bagaimana perasaan dan reaksi anda selama menggambar tadi ?
2. Faktor apa yang membantu dan menghambat anda selama menggambar tadi ?

Kemudian, mintalah peserta membentuk kelompok 4 (dua pasang bergabung) untuk mendiskusikan apakah ada hubungan antara pengalaman tadi dengan kenyataan sehari-hari dan masalah kerjasama. Waktunya cukup 15 menit saja, lalu setiap kelompok kecil mempresentasikannya di hadapan kelompok besar.

2. BERMAIN TALI

Latar Belakang :

Dalam segala hal, selalu akan kita hadapi berbagai masalah, dan kita tidak dapat terhindar dari masalah itu. Melalui kegiatan ini kita akan dihadapkan dengan suatu masalah dan bagaimana kita dapat keluar dari masalah itu.

Bahan :

Tali rafia.

Langkah-langkah :

1. Potonglah tali rafia dengan ukuran 1,5 meter dan bagikan kepada setiap peserta.
2. Minta mereka berpasang-pasangan, lalu masing-masing ujung tali yang satu diikatkan ke tangan sebelah kiri. Sebelum mengikat tali yang satu lagi ke tangan kanan, silangkan tali tersebut ke tali pasangannya, kemudian ikatlah ketangan kanan masing-masing; ingat, ikatan sebaiknya tidak terlalu kencang.
3. Setelah itu minta mereka untuk dapat melepaskan diri dari ikatan tadi tanpa melepas ikatan tali.



4. Jika ada pasangan yang telah berhasil melepaskan diri dari ikatan tersebut, mintalah mereka menunjukkan bagaimana cara mereka untuk melepaskan diri, kepada teman-teman yang lain.
5. Tanyakan kepada mereka apa hikmah dari permainan tersebut.

3. MEMBIMBING "TUNA NETRA"

Dalam bekerja di masyarakat tentu kita pada saat-saat tertentu akan memegang peran sebagai pembimbing. Untuk itu diharapkan peserta memiliki sikap-sikap yang menunjang pelaksanaan tugasnya.

Tujuan :

1. Peserta dapat memahami bagaimana perasaan orang yang "buta" dalam arti tidak mempunyai pengetahuan dan pengertian.
2. Peserta lebih peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang yang ditolong.



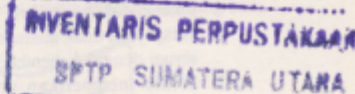
3. Peserta dapat memahami beberapa syarat untuk menjadi pembimbing.

Tempat :

Di ruangan latihan dan sekitarnya.

Bahan :

Kain/sapu tangan besar berwarna gelap secukupnya.



Langkah-langkah :

1. Peserta dibagi dalam 2 kelompok, A dan B. Mata dari masing-masing anggota kelompok A ditutup dengan kain atau sapu tangan besar berwarna gelap, sehingga tidak dapat melihat.
2. Setiap orang di kelompok B (yang tidak tertutup matanya) masing-masing memilih salah satu orang dari kelompok A, sebagai pasangannya dan membimbing pasangannya ke mana saja dan untuk apa saja supaya orang tersebut dapat merasakan sesuatu dengan memakai panca indera lain, selama 10 - 15 menit.
3. Kain yang menutupi mata anggota kelompok A dibuka dan semua kembali ke tempat masing-masing untuk pembahasan.

Pembahasan :

Pelatih mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

Kepada kelompok A (yang dibimbing)

1. Bagaimana perasansaudara selama matanya ditutup ?
2. Pengalaman apa yang paling mengesankan selama matanya ditutup ?
3. Bagaimanakah perasaan saudara terhadap pembimbing saudara?
Apakah ada kecurigaan kepadanya, apa alasannya? Apakah saudara merasa mendapat perhatian darinya? Buktinya? Apakah saudara merasa dipermainkan, misalnya?

Kepada kelompok B (yang membimbing) :

1. Bagaimana perasaan saudara selama membimbing orang ?
2. Usaha apa yang sengaja anda lakukan selama membimbing :
Mencari hal-hal yang mudah bagi yang dibimbing?
Mencari hal-hal yang menyulitkan ?
Memberi perhatian sepenuhnya ?
Kadang-kadang membiarkan agar dia bebas bergerak? Apakah saudara menceritakan keadaan yang sedang dihadapi ?

Dari jawaban dan komentar para pemain, kita simpulkan beberapa hal yang penting tentang bimbingan. Bagaimana sebaiknya seorang pembimbing dalam bersikap, bertindak dan berbuat.

Pembimbing yang Baik :

1. Tidak membiarkan yang dibimbing bebas mengambil kegiatan sekehendaknya sendiri.
2. Tetapi juga tidak selalu mengikat yang dibimbing dan hanya bebas bertindak sesuai dengan kehendaknya.
3. Selalu memberikan uraian yang wajar, tidak menakut-nakuti, tidak mengecilkan hambatan yang sedang dihadapi.
4. Bertindak berdasarkan perasaan dan kemampuan yang dibimbing.
5. Menyerahkan tugas yang mampu dikerjakan oleh yang dibimbing.
6. Tut wuri handayani.

E. TAHAPAN KOMUNIKASI

Latar Belakang.

Kebersamaan dan keterbukaan di antara para peserta harus dapat diungkapkan baik lewat tindakan maupun ucapan. Oleh karenanya, ketrampilan berkomunikasi sangat diperlukan, dan harus mejadi pokok bahasan yang penting dalam pengembangan kelompok.

Tujuan

1. Peserta menyadari pentingnya komunikasi dalam suatu kelompok, bahwa kelompok baru dapat berfungsi dengan baik apabila terjadi komunikasi antar orang-orang yang terlibat di dalamnya.
2. Peserta mengetahui prinsip-prinsip dasar sebuah proses komunikasi antar manusia dalam sebuah kelompok.
3. Peserta mengetahui dan mengalami sendiri beberapa jenis hambatan utama dalam proses komunikasi dalam kelompok.

1. MENGGAMBAR TOPENG

Prosedur

1. Buatlah gambar topeng (secara sederhana) di atas kertas koran.
2. Perlihatkanlah gambar tersebut kepada peserta, dan bila seluruh peserta telah melihat, ambillah gambar tersebut.
3. Ulangi secara singkat proses komunikasi.
4. Kemudian minta setiap peserta menggambar topeng seperti yang diperlihatkan tadi, di atas sehelai kertas.
5. Kembali perlihatkan gambar yang asli, lalu setiap peserta memeriksa gambar yang dibuat teman di sebelahnya (saling tukar).
6. Ajaklah peserta untuk membahas kenapa bisa terjadi penyimpangan dari bentuk aslinya? Apakah disengaja? Bagaimana kalau yang ingin disampaikan

- itu pesan dalam bentuk kata-kata, lebih sulit atau mudah menirukannya?
7. Buatlah bersama peserta semacam daftar hal-hal yang menghambat dan menunjang komunikasi, kemudian syarat-syarat komunikasi yang baik.



2. KLINIK DESAS-DESUS

Latar Belakang

Dalam penyampaian informasi seringkali timbul masalah dalam penafsiran. Hal ini disebabkan putusnya atau tidak sampainya informasi secara utuh.

Tujuan :

Peserta dapat menyampaikan dan menggambarkan proses terjadinya penyimpangan dalam berkomunikasi, dan menyadari pentingnya menghindari penyimpangan tersebut serta dapat berkomunikasi dengan baik.

Langkah-langkah :

1. Pemandu menyiapkan teks kertas yang ingin disampaikan, tuliskan di atas selembar kertas. hendaknya pesan tersebut tidak lebih dari lima kalimat dan menyangkut kejadian-kejadian yang berarti bagi peserta. Usahakan urutan penyajiannya tidak teratur dan ada beberapa angka, kata-kata sulit, dan sebagainya.
2. Bagi peserta dalam 3 kelompok, pisahkan tempat mereka dengan jarak kira-kira 4-5 meter.
3. Setiap kelompok diminta untuk berhitung, sehingga setiap anggota mempunyai nomor urut.



4. Semua peserta yang bernomor satu diminta untuk menemui pemandu di tempat yang agak terpisah (di luar kelas)
5. Pemandu membacakan pesan kepada semua peserta yang bernomor satu sebanyak dua kali. Peserta tidak diizinkan bertanya kepada pemandu.
6. Kemudian, peserta bernomor satu diminta untuk membisikkan pesan tersebut kepada peserta nomor dua dari masing-masing kelompok. Demikian pula, peserta nomor dua membisikannya kepada peserta nomor tiga, dan begitu seterusnya. Selama proses penyampaian, tidak diizinkan bertanya.
7. Setelah semua anggota nomor akhir dari masing-masing kelompok menerima pesan, peserta tersebut harus menuliskan pesan yang diterimanya, kemudian maju ke depan kelas untuk membacakannya.
8. Kemudian pemandu membacakan pesan yang asli kepada semua peserta.
9. Ajaklah peserta untuk bersama-sama membahas apa yang terjadi. Apakah pesan sampai sebagaimana aslinya? Kenapa? Apa saja yang menyebabkan pesan pesan menyimpang dari aslinya?

3. MENGGAMBAR BERSAMA

Latar Belakang :

Sebuah kelompok baru dapat berfungsi sebagaimana mestinya apabila terjadi komunikasi antar orang-orang yang terlibat di dalamnya.

Tujuan :

Peserta menyadari arti pentingnya komunikasi dalam satu kelompok.

Langkah-langkah :

1. Peserta dibagi dalam kelompok kecil (5 orang) dan setiap anggota kelompok

memiliki nomor urut sendiri-sendiri dari nomor satu sampai nomor lima.

2. Tiap kelompok mendapat selembar kertas plano dan sebuah spidol untuk menggambar.



aku mau menggambar si anu saja ah ...

3. Secara berurutan setiap menit, setiap orang dalam kelompok masing-masing diminta menggambar pada kertas plano yang ada, dengan syarat : tidak boleh bertanya atau bicara satu sama lain, setiap orang menggambar apa yang dimau dan dipikirkan sendiri, kemudian dilanjutkan oleh yang lain pada kertas yang sama menurut apa yang dimau dan dipikirkan sendiri pula, dan seterusnya sampai seluruh anggota kelompok memperoleh bagian waktunya masing-masing untuk menggambar.

Bahan Diskusi :

1. Berapa kelompok yang mampu menghasilkan gambar yang utuh dan jelas ?
2. Apa kesan dan perasaan setiap orang terhadap hasil gambar kelompoknya?
3. Bagaimana seharusnya proses yang ditempuh agar hasil kerja bersama itu memuaskan semua orang dalam kelompok yang bersangkutan ?

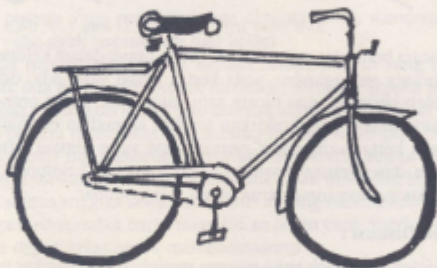
G. BEBERAPA HAL YANG PERLU DIKETAHUI

KEPEMIMPINAN BERBAGI

Bila kelompok telah menempuh latihan yang terdahulu, ada baiknya melihat kembali daftar tugas seorang pemandu dalam kelompok. Hal ini akan menyadarkan kelompok akan kesulitan yang dihadapi oleh seorang anggota untuk dapat sepenuhnya berkonsentrasi pada proses belajar. Pemandu butuh bantuan anggota lainnya. Diskusi berikut ini akan membantu kelompok untuk lebih jelas lagi tentang kepemimpinan berbagi dan peran pemandu.

Langkah-langkah :

1. Jika kelompok telah memiliki pengalaman berdiskusi dan pengambilan keputusan dengan baik, mintalah peserta untuk membentuk kelompok trio dan mendiskusikan : Faktor apa saja yang membantu kelompok mencapai tujuannya? Tanyakan sehusus mungkin, dalam cara yang bagaimana seseorang telah bekerja sama, bukan sekedar menanyakan apakah mereka telah bekerjasama.
2. Buatlah daftar faktor-faktor yang mereka sebutkan di atas selembar kertas koran. Kemudian tunjukkan bagaimana faktor-faktor tersebut saling terkait satu sama lain dalam satu di antara berikut ini:
 - * membantu untuk mengisi tugas-tugas, atau
 - * membantu menjaga tumbuhnya semangat yang baik dalam kelompok.
3. Gambarkan sebuah sepeda dan tuliskan dibawah roda belakang hal-hal yang berkaitan dengan peran mengisi, dan hal-hal yang berkaitan dengan peran menjaga semangat belajar di roda depan.



PERAN MENGISI

PERAN MENJAGA

4. Tanyakan apa yang akan terjadi apabila :
 - a. Peran mengisi yang dibutuhkan terabaikan.
 - b. Peran menjaga yang dibutuhkan terabaikan
5. Bagikan daftar peran mengisi dan menjaga yang telah disiapkan dan mintalah mereka membandingkannya dengan daftar yang telah mereka buat. Jangan sampai ada yang terlewatkan.
6. Lalu jelaskan bahwa kepemimpinan menuntut kepekaan terhadap kebutuhan kelompok pada berbagai situasi, dan dituntut untuk menjawab kebutuhan tersebut. Jawaban ini bisa saja datang dari anggota kelompok, tidak harus ketua atau pemandu.

7. Buatlah diagram yang menggambarkan bagaimana kepemimpinan dibagikan dari waktu ke waktu.

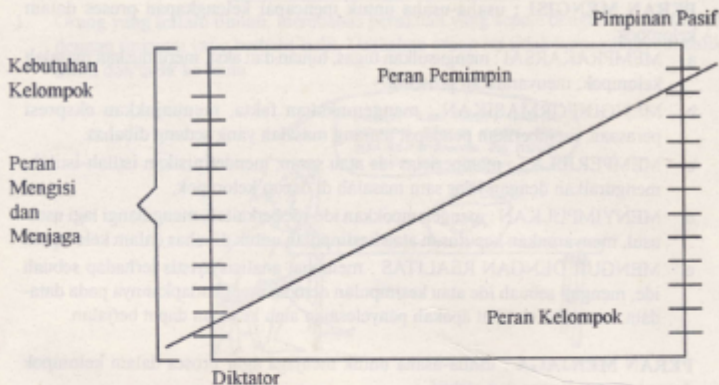


Diagram Pertumbuhan Partisipasi

KEPEMIMPINAN BERBAGI DAN PARTISIPASI

Dibutuhkan waktu bagi kelompok untuk mengembangkan cara yang efektif dalam membagi kepemimpinan. Pada mulanya, seorang pemimpin mungkin harus memikul sebanyak mungkin kebutuhan kelompok. Anggota yang telah mendapatkan latihan akan segera mengenali kebutuhan tersebut dan segera ikut memikul tanggung jawab tersebut.

Segera setelah anggota kelompok saling mengenal, secara bertahap masing-masing anggota akan terlibat dalam memikul peran-peran pemimpin, sehingga pada akhirnya pemimpin hanya memikul tugas yang tak seorang anggotapun yang mampu memikulnya. Hal ini sangat bervariasi dari satu kelompok dengan kelompok lainnya. Kadang pemimpin menemukan situasi di mana setiap anggota saling memberi dan meminta informasi secara bebas tanpa ada yang berperan sebagai moderator. Pada kesempatan lain, anggota kelompok begitu kaya dengan gagasan segar, namun tak ada yang mencatatnya, atau mengembangkan gagasan tersebut, dan sebagainya.

Begitu anggota kelompok mulai mengambil alih tanggung jawab, untuk kelanjutan kelompoknya, pemimpin bisa mengurangi perannya. Proses ini menunjukkan bagaimana sebuah kelompok menjadi memimpin sendiri, mandiri dan tidak tergantung.

1. **PERAN MENGISI** : usaha-usaha untuk mencapai kelengkapan proses dalam kelompok.
 - a. **MEMPRAKARSAI** : mengusulkan tugas, tujuan dan aksi, merumuskan masalah kelompok, menyarankan prosedur.
 - b. **MENGINFORMASIKAN** : mengemukakan fakta, menunjukkan ekspresi perasaan, memberikan pendapat tentang masalah yang sedang dibahas.
 - c. **MEMPERJELAS** : memperjelas ide atau saran, mendefinisikan istilah-istilah, menguraikan dengan jelas satu masalah di depan kelompok.
 - d. **MENYIMPULKAN** : mengelompokkan ide-ide berkaitan, mengulangi lagi usul-usul, menyarankan keputusan atau kesimpulan untuk dibahas dalam kelompok.
 - e. **MENGUJI DENGAN REALITAS** : membuat analisis kritis terhadap sebuah ide, menguji sebuah ide atau kesimpulan dengan menghadapkannya pada data-data, mencoba melihat apakah penyelesaian atau keadaan dapat berjalan.

2. **PERAN MENJAGA** : usaha-usaha untuk menjaga agar proses dalam kelompok dapat berjalan lancar dan efektif.
 - a. **KERUKUNAN** : berusaha menyatukan perbedaan pendapat, mengurangi ketegangan yang timbul, mendorong peserta untuk menyelidiki perbedaan-perbedaan mereka.
 - b. **PENJAGA PINTU** : membantu agar pintu-pintu komunikasi tetap terbuka, mendorong keterlibatan peserta lainnya, menyarankan prosedur yang memberi kemungkinan bagi peserta untuk menyumbangkan idenya.
 - c. **MEMANCING KESEPAKATAN** : melontarkan pertanyaan untuk melihat apakah kelompok telah siap untuk mengambil satu keputusan, melemparkan usulan kesimpulan untuk mencoba satu kesimpulan yang mungkin bisa disepakati oleh kelompok.
 - d. **MENIMBULKAN KEBERANIAN** : bersikap bersahabat, hangat, tanggap pada yang lain, menampakkan tanda-tanda melalui ekspresi wajah atau pujian terhadap penerimaan seseorang akan sumbangan anggota lain.
 - e. **MENCARI JALAN TENGAH** : menyodorkan jalan tengah apabila ide atau posisi seseorang dipertaruhkan dalam situasi bertentangan, mengakui kesalahan, mengubah pendirian berdasarkan kepentingan pertumbuhan dan kekompakan kelompok.

PERILAKU ANGGOTA KELOMPOK

1. Orang yang terlalu ilmiah, membahas persoalan yang sepele dengan sangat ilmiah dengan tinjauan yang berbelit-belit. Usahakan orang ini tidak bersembunyi di balik awan dan tarik ke bumi.



2. Orang yang berpikir bahwa dia lebih tahu banyak dari anda, kadang dia menanyakan persoalan rumit tentang sesuatu yang menyimpang dari pokok bahasan, padahal soal itu sudah dibahas pada sesi terdahulu, dan anda tak mampu mengingat data tentang soal yang satu itu.
3. Duduk bagai batu karang tanpa gerak yang menyolok, ingin memberi kesan bahwa dia tidak serius mengikuti acara, tapi sesungguhnya dia sedang menunggu saat untuk menyampaikan gagasan yang berbobot.
4. Orang yang bertipe agresif, ia tidak menyukai anda, juga perkataan anda, dan dia bereaksi sesuai dengan itu.
5. Orang yang mengamati setiap kejadian, tapi cukup malu untuk terlibat.
6. Orang yang anteng, sering kali dia mempunyai banyak cerita untuk disampaikan, tidak peduli ada atau tidak kaitannya dengan pokok bahasan, pokoknya dia mau bercerita.
7. Orang yang suka bersembunyi di belakang temannya, agak suka berkhayal, walaupun dia bagian dari kelompok, dia tidak menyumbangkan apa-apa untuk kelompok.
8. Suka bersembunyi tapi mengamati dengan penuh perhatian, menunggu kesempatan bicara sering kali bukan hanya bahwa apa yang dibicarakan sama sekali tidak mengandung apa-apa, lebih dari itu, dia hanya ingin mendengarkan pembicaraannya sendiri.
9. Orang yang periang, gemar membuat peserta lain tertawa dia suka belajar tapi bagi dia humor adalah guru yang terbaik.

PERILAKU YANG TIDAK MENDUKUNG PERTUMBUHAN KELOMPOK

Kita semua merasa senang bila kita berhasil memberikan sesuatu yang berharga bagi pertumbuhan kelompok, tapi adalah sulit untuk mengakui dengan jujur bahwa kadang-kadang perilaku kita sangat mengganggu atau tidak mendukung pertumbuhan kelompok. Latihan ini secara berkelakar mencoba membuat hal itu menjadi mudah.

Latihan ini hanya bisa digunakan di saat kelompok sudah cukup akrab dan saat tugas-tugas berat dalam kelompok telah merubah kesopanan yang tampak pada awal pengenalan, dan para peserta sudah mulai menunjukkan sifat-sifatnya yang asli di saat menghadapi ketegangan.

Langkah-langkah :

1. Fasilitator menjelaskan bahwa kita perlu melihat unsur-unsur negatif pada diri kita sebagaimana kita melihat unsur-unsur positif dari diri kita, untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan kita. Perilaku binatang sangat jelas menunjukkan sebagian dari perilaku manusia.
2. Fasilitator menjelaskan dengan gerakan tubuh, mimik dan sedikit humor setiap tipe perilaku, kemudian menunjukkan gambar binatang tersebut.
3. Setelah semua binatang telah dijelaskan dan semua gambar diambil, para peserta diminta untuk mencari pasangannya dengan siapa dia merasa akrab, lalu mendiskusikan. "Adakah kita telah berperilaku seperti binatang-binatang itu selama latihan ini? Kapan itu?".
4. Setelah latihan ini, peserta mendapatkan semacam perbendaharaan perilaku, yang sangat membantu pada waktu memberikan umpan baik di antara sesama peserta. Tapi harus diingat bahwa hal ini baru boleh dilakukan apabila ada kesepakatan menggunakan sifat-sifat binatang tersebut sebagai alat untuk menunjukkan perilaku manusia.

Waktu :

Kira-kira 45 menit

Bahan :

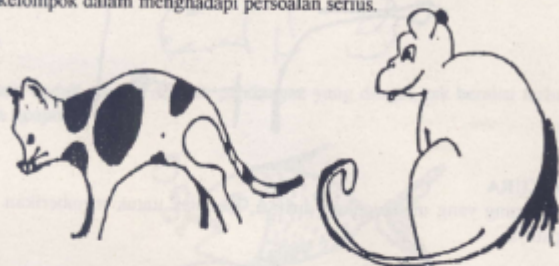
Gambar-gambar binatang

KUCING

Orang yang suka mencari simpati: "Sungguh sulit bagi saya"

MONYET

Orang yang suka main-main, terlalu banyak ngobrol dan selalu mengganggu konsentrasi kelompok dalam menghadapi persoalan serius.



JERAPAH

Memandang rendah pada orang lain, dan pada program secara keseluruhan, merasa: "Saya berada di atas semua keroco-keroco ini".



KELEDAI

Orang yang keras kepala, tidak mau merubah sudut pandangannya.



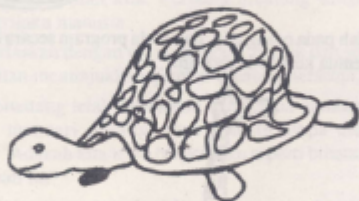
KUDA NIL

Orang yang ngantuk melulu, tidak pernah mengangkat kepala kecuali untuk menguap



KURA-KURA

Orang yang mengucilkan dirinya, menolak untuk memberikan idenya atau pendapatnya.



TIKUS

Orang yang sangat malu untuk bicara dalam soal apa saja.



KELINCI

Orang yang segera ngacir bila menghadapi ketegangan, atau menghadapi pekerjaan yang menjemukan.



IKAN

Orang yang duduk tenang dengan pandangan yang dingin, tak beraksi terhadap siapapun, pada apapun.



BANGAU

Orang yang membenamkan kepalanya ke dalam pasir dan menolak menghadapi kenyataan atau menganggap tidak ada masalah sama sekali.



BURUNG HANTU

Orang yang kelihatannya sangat serius dan menganggap dirinya bijaksana, selalu bicara dengan kalimat panjang dan ruwet



MERAK

Orang yang selalu pamer dan berlomba cari perhatian "Lihatlah, betapa hebatnya saya".



SINGA

Segera ngotot, bahkan kalau perlu berkelahi, kapan saja ada yang tidak setuju dengan rencananya, atau kalau ada yang mencampuri urusannya.



BADAK

Mengacau ke sana ke mari dan merepotkan orang lain dengan hal yang tidak penting



GAJAH

Orang yang suka menghambat jalan dan bersikeras mencegah kelompok untuk meneruskan perjalanan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.



ULAR

Orang yang sembunyi di balik semak dan menyerang dengan tanpa diduga-duga.



BUNGLON

Orang yang merubah warnanya sesuai dengan orang yang dihadapi. Dia bicara lain di sini lain di sana.



KODOK

Orang yang suka ngoceh terus tentang hal yang sama dengan suara yang monoton.



PERILAKU ANGGOTA BELAJAR YANG MENGHAMBAT PROSES BELAJAR

1. Menunjukkan sikap kurang percaya dan tidak yakin terhadap pemandu
2. Takut salah
3. Menolak perubahan
4. Tak berkenaan pada sasaran dan tujuan belajar
5. Tidak berniat menerapkan pengetahuan yang sudah dipelajari
6. Tidak memperhatikan sungguh-sungguh.
7. Tidak jelas apa tujuan belajar.
8. Merusak suasana atau iklim belajar
9. Menunjukkan sikap percaya secara berlebihan, menganggap ringan pelajaran
10. Terlalu berhati-hati
11. Menunjukkan sikap tidak berminat atau tidak punya perhatian.
12. Praktek yang tidak memadai
13. Berpandangan buruk terhadap materi pelajaran.
14. Menunjukkan sikap tidak senang
15. Tidak mendengarkan, tidak mengajukan pertanyaan atau memberi umpan-balik terhadap masalah-masalah yang dialami.
16. Menunjukkan kebingungan.
17. Senantiasa mencari perhatian.
18. Tidak konsentrasi.

H. PENUTUP

Demikian brosur ini kami susun untuk dapat dijadikan sebagai bahan tambahan bagi para penyuluh pertanian yang banyak terlibat dalam proses belajar mengajar khususnya kepada petani nelayan dan keluarganya.