



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE



BUKU PETUNJUK LAPANGAN PELATIHAN CALON PEMANDU

KAJIAN PARTISIPATIF OLEH MASYARAKAT
DALAM RANGKA PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP



JULY 2005

This publication was produced by Development Alternatives, Inc. for the United States Agency for International Development under Contract No. 497-M-00-05-00005-00

Kredit foto: ESP Medan/Sumatra Utara.

Warga belajar dan para pemandu berbaur pada "Lokakarya Kajian Partisipatif oleh Masyarakat dalam rangka Pelestarian Lingkungan Hidup".

Pada 21-27 Juli 2005, 20 laki-laki dan 8 perempuan dari Kabupaten Karo dan Kabupaten Deli Serdang dipandu oleh tim FIELD Indonesia dan program "Environmental Services Program" ambil bagian dalam kegiatan pelatihan bagi pelatih (training of trainers), "Lokakarya Kajian Partisipatif oleh Masyarakat dalam rangka Pelestarian Lingkungan Hidup" di balai belajar milik organisasi non pemerintah "BITRA" di Desa Sayum Sabah, Kecamatan Sibolangit, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara.

BUKU PETUNJUK LAPANGAN PELATIHAN CALON PEMANDU

KAJIAN PARTISIPATIF OLEH MASYARAKAT
DALAM RANGKA PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP

Title:	Buku Petunjuk Lapangan Pelatihan Calon Pemandu Kajian Partisipatif oleh Masyarakat Dalam Rangka Pelestarian Lingkungan Hidup
Program, activity, or project number:	Environmental Services Program, DAI Project Number: 5300201.
Strategic objective number:	SO No. 2, Higher Quality Basic Human Services Utilized (BHS).
Sponsoring USAID office and contract number:	USAID/Indonesia, 497-M-00-05-00005-00.
Contractor name:	DAI.
Date of publication:	July 2005

DAFTAR ISI

1. BAGIAN I MATERI PERKENALAN DAN KONTRAK BELAJAR.....	1
1.1. PERKENALAN	2
1.2. KONTRAK BELAJAR.....	4
2. BAGIAN II MATERI TEKNIS EKOSISTEM DAERAH ALIRAN AIR.....	6
2.1. PEMAHAMAN EKOSISTEM DAERAH ALIRAN AIR	7
2.2. PEMETAAN EKOSISTEM DAERAH ALIRAN AIR.....	9
2.3. MEMOTRET PERMASALAHAN DAERAH ALIRAN AIR.....	11
2.4. PENELUSURAN LOKASI (TRANSEK)	14
2.5. ANALISA KECENDERUNGAN (TREND)	17
2.6. KALENDER MUSIM	19
2.7. JEMBATAN BAMBU.....	21
3. BAGIAN III MATERI KEPEMANDUAN	23
3.1. MENGGAMBAR BERSAMA CITRA DIRI PEMANDU LATIHAN	24
3.2. PRINSIP-PRINSIP KEPEMANDUAN.....	26
3.3. DAUR BELAJAR DAN TIGA PENDEKATAN PENDIDIKAN	32
3.3.1. <i>Bahan Bacaan: TIGA PENDEKATAN PENDIDIKAN.....</i>	<i>34</i>
3.3.2. <i>Bahan Bacaan Prinsip-Prinsip Belajar untuk Orang Dewasa.....</i>	<i>40</i>
3.3.3. <i>Bahan Bacaan: Bahan-bahan untuk Evaluasi Pemandu dan Pengamatan Kelompok.....</i>	<i>42</i>
3.3.4. <i>Bahan Bacaan: “D A U R B E L A J A R”.....</i>	<i>46</i>
3.3.5. <i>Bahan Bacaan: Bentuk-bentuk Kegiatan Latihan.....</i>	<i>47</i>
3.4. UJI COBA MEMANDU: PRAKTEK MEMANDU.....	48
3.4.1. <i>Pengalaman Berstruktur 1 LUTT & MIPP.....</i>	<i>50</i>
3.4.2. <i>Pengalaman Berstruktur 2 MARI MENGGAMBAR.....</i>	<i>53</i>
3.4.3. <i>Pengalaman Berstruktur 3 PAMERAN POSTER / FOTO.....</i>	<i>56</i>
3.4.4. <i>Pengalaman Berstruktur 4 KLINIK DESAS-DESUS.....</i>	<i>58</i>
3.4.5. <i>Pengalaman Berstruktur 5 MENARA SEDOTAN.....</i>	<i>60</i>
3.4.6. <i>Pengalaman Berstruktur 6 BUJUR SANGKAR BERANTAKAN.....</i>	<i>63</i>
4. BAGIAN IV MATERI PENGGERAK MASYARAKAT	66
4.1. APA ITU PENGGERAK MASYARAKAT?.....	67
4.2. PETA KELOMPOK MASYARAKAT.....	69
4.3. ANALISA HUBUNGAN KELOMPOK MASYARAKAT	71
4.4. IDENTIFIKASI DAN ANALISA ISU	73
5. BAGIAN V MATERI RENCANA TINDAK LANJUT	75
5.1. RENCANA TINDAK LANJUT (RTL).....	76

I. BAGIAN I

MATERI PERKENALAN DAN KONTRAK BELAJAR

I.I. PERKENALAN



Dasar Pemikiran:

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:

- Agar peserta saling kenal nama, ciri-cirinya, sifat-sifatnya, dan sebagainya.
- Agar peserta menjadi akrab sehingga mudah untuk bekerja sama.
- Terjadi interaksi antar individu dalam kelompok secara lebih mendalam.
- Peserta saling mengenal dan memahami, baik secara fisik, psikis, maupun sosiologis.
- Terbentuknya sikap kesetiakawanan, keterbukaan, dan kebersamaan antara seluruh peserta.

Alat dan Bahan: Disesuaikan dengan kebutuhan atau metode yang akan digunakan.

Waktu: Disesuaikan kebutuhan

Metode: Permainan (misalnya “rantai nama“)

Proses:

1. Peserta bersama pemandu berdiri dalam lingkaran.
2. 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 atau kanan) menyebutkan nama peserta pertama tadi ditambah dengan namanya sendiri. Peserta ketiga menyebutkan nama peserta pertama dan kedua ditambah namanya sendiri, begitu seterusnya sampai selesai.
3. 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.

I.2. KONTRAK BELAJAR



Dasar Pemikiran:

Kejelasan akan sebuah kegiatan menjadi sangat penting dipahami oleh setiap peserta. Karena hal itu akan mempengaruhi hasil yang hendak dicapai dari kegiatan itu sendiri. Oleh karenanya, perlu disepakati secara partisipatif dan demokratis tentang aturan main selama pelatihan.

Tujuan:

1. Peserta paham akan tujuan dari pelatihan.
2. Peserta paham akan hak dan kewajibannya selama pelatihan ini

Pokok Bahasan:

- Pengungkapan gambaran program dan kegiatan kelompok CO.
- Jadwal dan materi pelatihan

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, lakban, dan lembar rancangan jadwal sementara

Waktu: 30 Menit

Metode: Diskusi

Proses:

1. Bukalah sesi ini dengan memberikan penjelasan singkat kepada peserta tentang maksud diadakannya pelatihan ini.
2. Setelah selesai, bagikan rancangan jadwal pelatihan sementara kepada setiap peserta. Berikan waktu untuk peserta membacanya.
3. Tanyakan kepada peserta apakah ada usul-usul untuk memperbaiki jadwal pelatihan tersebut, misalnya soal waktunya atau tambahan materi yang dianggap penting untuk sesi ini.
4. Ajaklah peserta untuk menyepakai bersama jadwal pelatihan yang baru.
5. Lanjutkan dengan penjelasan soal hak dan kewajiban peserta selama pelatihan ini.
6. Setelah peserta paham, tutup sesi ini.

2. BAGIAN II

MATERI TEKNIS EKOSISTEM DAERAH ALIRAN AIR

2.1. PEMAHAMAN EKOSISTEM DAERAH ALIRAN AIR



Tujuan:

1. Peserta memahami konsep ekosistem air, unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya.
2. Peserta mampu memandu materi ini di masyarakat di desanya.

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, krayon/spidol warna, lakban kertas, dan gambar dasar “siklus dan ekosistem air” (bila diperlukan)

Metode: Curah pendapat dan diskusi kelompok.

Waktu: 1.5 jam

Proses:

1. Tanyakan kepada peserta tentang air dari mana ke mana. Catatlah semua jawaban peserta.
2. Diskusikan tentang proses bagaimana air dari asalnya bisa sampai dan digunakan.

3. Mintalah peserta untuk berbagi dalam 4 kelompok kecil secara acak. Mintalah masing-masing kelompok kecil menggambarkan pada kertas plano tentang unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya. Setelah selesai, mintalah wakil kelompok untuk mempresentasikannya.
4. Ajaklah peserta untuk menyimpulkan semua hasil presentasi dan diskusi. Jika gambar dari peserta tidak lengkap, pasanglah gambar “siklus dan ekosistem air” yang telah dibuat sebelumnya. Ajaklah peserta untuk menghubungkan dengan gambar hasil diskusi mereka. Ajaklah mereka melengkapi gambarnya apabila kurang lengkap.
5. Ajaklah peserta bersama-sama untuk memahami apa yang dimaksud dengan:
 - a. Ekosistem
 - b. Daerah aliran air
 - c. Unsur-unsurnya
 - d. Fungsi-fungsinya
 - e. Apa yang terjadi jika salah satu komponen hilang
 - f. Peranan manusia dalam ekosistem DAA terkait dengan perikehidupannya
 - g. Dari mana anda tahu tentang informasi ini?
6. Ajaklah pula peserta melakukan diskusi pengkritisan tentang proses memandu sesi ini.
7. Sebagai penutup, pemandu bisa mengajak peserta untuk menyanyikan sebuah lagu yang terkait dengan “air”.

2.2. PEMETAAN EKOSISTEM DAERAH ALIRAN AIR



Tujuan:

1. Peserta paham kondisi nyata (tata letak) tentang ekosistem air yang terdiri dari unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya.
2. Peserta mampu memandu materi ini di masyarakat di desanya.

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, krayon/spidol warna, lakban kertas, dan contoh peta tematik (bila diperlukan)

Metode: Diskusi kelompok, pengamatan lapangan (survei)

Waktu: 4 jam

Proses:

1. Jelaskan tujuan kegiatan ini, yaitu membuat peta tematik yang terdiri dari: Hutan (tangkapan air), pemukiman, lahan pertanian, dan sungai.
2. Berikan contoh peta tematik yang akan dibuat dengan mengacu pada gambar “siklus dan ekosistem air” yang telah dibuat oleh kelompok pada sesi sebelumnya.
3. Jelaskan proses bagaimana membuat peta tematik di lapangan.
4. Ajaklah peserta untuk membentuk kelompok kecil. Jika diperlukan, siapkan narasumber lokal untuk mendampingi peserta dalam melakukan survei di lapangan.
5. Ajaklah peserta untuk ke luar kelas menuju lokasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk membuat peta tematik. Mintalah peserta untuk mencatat dan menggambar sketsa petanya dalam kertas A4 selama perjalanan.
6. Setelah kembali dari lapangan, mintalah masing-masing kelompok menyalin peta ke kertas yang lebih besar untuk dipresentasikan.
7. Setelah selesai presentasi, ajaklah peserta lain mengklarifikasi untuk memperjelas hal-hal yang dipresentasikan terkait dengan unsur-unsur, fungsi/peran, hubungan dan interaksinya.
8. Ajaklah pula peserta melakukan diskusi pengkritisan tentang proses memandu sesi ini.

2.3. MEMOTRET PERMASALAHAN DAERAH ALIRAN AIR



Tujuan:

1. Menggali subyektifitas peserta terhadap masalah-masalah yang terkait dengan air.
2. Peserta mampu memandu materi ini di masyarakat di desanya.

Alat dan Bahan:

Kamera, baterai, film, kertas koran, spidol, lakban kertas, slat tulis, formulir untuk mencatat urutan foto.

Metode:

Praktek di kelas, terjun ke lapangan untuk pengambilan foto, diskusi kelompok dan pleno.

Waktu: 7 jam

Langkah-langkah:

a. Pengantar (1 jam)

1. Tanyakan kepada peserta apakah dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pekerjaan, mereka punya masalah yang terkait dengan air? Tak perlu dijawab dengan kata-kata. Mintalah peserta menjawabnya dengan mengambil foto yang bisa menggambarkan masalahnya.
2. Bagilah peserta menjadi 5 kelompok kecil secara acak, berikan satu kamera kepada setiap kelompok.
3. Mintalah mereka membagi urutan pengambilan foto, 6 foto per peserta. Masing-masing peserta diberikan formulir untuk mencatat urutan foto.
4. Beri kesempatan peserta mempelajari cara kerja kamera, kalau perlu peragakan terlebih dahulu, pastikan setiap peserta menguasai cara kerja kamera tersebut.

b. Pengambilan foto (4 jam)

1. Mintalah peserta ke lapangan untuk mengambil foto sesuai dengan urutan pengambilan foto tiap kelompok yang sudah disepakati.
2. Apabila pengambilan foto sudah selesai, mintalah peserta untuk segera kembali ke kelas untuk menyerahkan kamera dan filmnya.
3. Segeralah film-film tersebut dicetak. Sedapat mungkin cari studio foto yang bisa mencetak dengan cepat.

c. Presentasi foto (1,5 jam)

1. Setelah foto-foto dicetak, serahkan foto-foto itu kepada masing-masing kelompok. Mintalah peserta mengambil foto-fotonya sesuai dengan urutan pengambilan foto di lapangan.
2. Kemudian, mintalah setiap peserta untuk memilih satu foto yang dianggap paling menarik untuk dipresentasikan kepada peserta yang lain.
Secara bergiliran, mintalah masing-masing peserta menjelaskan makna dari foto yang dipilih dalam forum pleno. Berikan masing-masing peserta waktu lebih kurang 2 menit untuk menjelaskan fotonya. Pertanyaan kunci untuk penjelasan foto, adalah:
 - Foto tersebut tentang apa?
 - Terjadi dimana saja?
 - Mengapa foto itu diambil?
 - Banyak atau tidak kejadian seperti itu?

d. Analisa foto (1,5 jam)

1. Dalam kelompok kecil, mintalah setiap peserta untuk memberikan penjelasan tentang makna dari 6 foto yang diambil.
2. Setelah diberikan penjelasan, mintalah masing-masing kelompok kecil untuk menggolong-golongkan foto-foto yang telah diberi penjelasan ke dalam penggolongan sebagai berikut:
 - Terkait dengan kehidupan rumah tangga
 - Terkait dengan pekerjaannya/mata pencaharian

3. Mintalah masing-masing kelompok kecil untuk menempelkan hasil pengelompokan foto-foto di dinding.
4. Ajaklah peserta menganalisa foto-foto tersebut dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:
 - Apa yang menjadi penyebab dari permasalahan tersebut?
 - Apa akibatnya bagi kehidupan? (kesehatan, kesuburan tanah, keragaman hayati (tanaman dan hewan), dll
5. Tampunglah semua jawaban peserta dan tuliskan di kertas. Jika ada pernyataan yang berbeda, dianggap sebagai pengkayaan. Namun, jika ada pernyataan yang berlawanan, pemandu tetap mencatat hal tersebut sebagai hal-hal yang perlu diteliti lebih lanjut.
6. Ajaklah pula peserta melakukan diskusi pengkritisan tentang proses memandu sesi ini.

2.4. PENELUSURAN LOKASI (TRANSEK)



Tujuan:

1. Peserta paham kondisi nyata tentang ekosistem air yang terdiri dari unsur-unsur, peran/fungsi, hubungan dan interaksinya.
2. Peserta mampu memandu materi ini di masyarakat di desanya.

Alat dan Bahan:

Kertas plano, spidol, krayon/spidol warna, lakban kertas, dan kertas A4, serta buku catatan.

Metode: Kunjungan lapangan (survei), diskusi kelompok kecil, dan pleno

Waktu: 7 jam

Langkah-langkah:

a. Persiapan

1. Bagilah peserta menjadi 2 kelompok kecil, dan jelaskan proses yang akan dilakukan selama dalam penelusuran lapangan (mengacu pada hasil diskusi sesi-sesi sebelumnya).
2. Mintalah peserta untuk menentukan hal-hal yang akan diamati selama dalam penelusuran lapangan, misalnya:
3. Jenis tanaman dan hewan
4. Kondisi kesuburan tanah
5. Kondisi lahan (kemiringan, penggunaan, bentang alam, dll)
6. Masalah yang ada dan penyebab masalah, dll.
7. Pemandu meminta masing-masing kelompok untuk membuat rencana penelusuran lapangan yang meliputi rute, peralatan yang dibawa, dan lain-lain.

b. Pelaksanaan Penelusuran Lapangan

Peserta melakukan perjalanan dan mengamati keadaan di sepanjang perjalanan. Perjalanan dilakukan ke lokasi untuk mengambil data tentang 4 unsur ekosistem air (hutan, pemukiman, lahan pertanian dan sungai). Di setiap titik lokasi yang telah disepakati oleh kelompok, peserta menyebar ke daerah sekitar lokasi untuk mengambil data yang dianggap penting. Peserta membuat catatan-catatan tentang informasi yang diperoleh dan hasil diskusi di setiap lokasi.

Contoh-contoh jenis informasi yang perlu dikumpulkan selama transek:

Hutan:

- Jenis-jenis makhluk hidup (tanaman dan hewan), termasuk usia tanaman dan kepadatannya
- Sumber-sumber air
- Kondisi hutan (pemanfaatan sumberdaya hutan, dll)

Pemukiman:

- Jenis-jenis fasilitas umum (pemukiman, sekolah, balai desa, pasar, dll)
- Jenis-jenis sarana dan prasarana yang terkait dengan air (MCK, saluran air, parit, sumur, pancuran, mata air, sarana air bersih, sarana air kotor, dll)

Lahan Pertanian:

- Jenis-jenis makhluk hidup (tanaman dan hewan), termasuk usia tanaman
- Sumber-sumber air pertanian

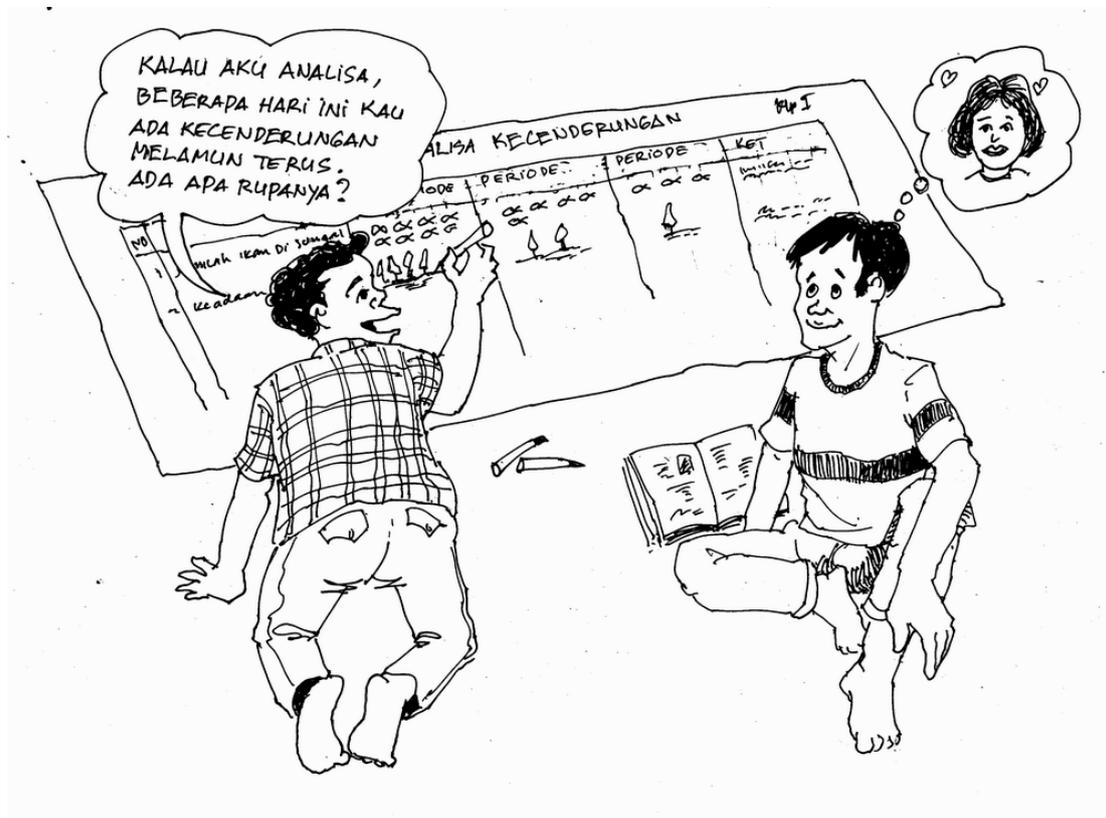
Sungai:

- Jenis-jenis makhluk hidup di sungai (ikan dan tanaman di sekitar sungai)
- Keadaan sungai (kualitas air, pencemaran sungai, sampah di sungai, dll)

c. Setelah Perjalanan

1. Mintalah peserta membuat bagan hasil penelusuran lapangan di setiap bagian lokasi yang sudah ditelusuri. Mintalah mereka menyepakati lambang atau simbol-simbol yang akan dipergunakan untuk menggambar bagan penelusuran lapangan. Catat simbol-simbol tersebut berserta artinya di sudut kertas. Pergunakan spidol berwarna agar jelas dan menarik.
2. Setelah selesai, mintalah setiap kelompok mempresentasikan hasil bagan penelusuran lapangan kepada kelompok lain.
3. Ajaklah peserta lain untuk mengklarifikasi hal-hal yang belum jelas dari masing-masing presentasi.
4. Ajaklah pula peserta untuk membuat kesimpulan dengan mendiskusikan beberapa hal, yaitu: apa saja yang terjadi di setiap lokasi dan dugaan-dugaan penyebab keadaan tersebut.
5. Ajaklah pula peserta melakukan diskusi pengkritisan tentang proses memandu sesi ini.

2.5. ANALISA KECENDERUNGAN (TREND)



Tujuan:

- Peserta memahami kecenderungan perubahan terkait dengan sumber daya air dan kehidupan masyarakat.
- Peserta mampu memandu materi ini di masyarakat di desanya.

Alat dan bahan: Kertas koran, spidol, krayon/spidol warna, dan lakban kertas

Metode: Diskusi kelompok kecil dan pleno

Waktu: 2 jam

Proses:

1. Jelaskan kepada peserta mengenai tujuan dan informasi singkat tentang analisa trend/kecenderungan, termasuk memahami istilah trend atau kecenderungan. Kemudian dalam rangka memahami tentang kecenderungan tersebut, maka kerangka waktu menjadi hal penting untuk dipahami. Untuk

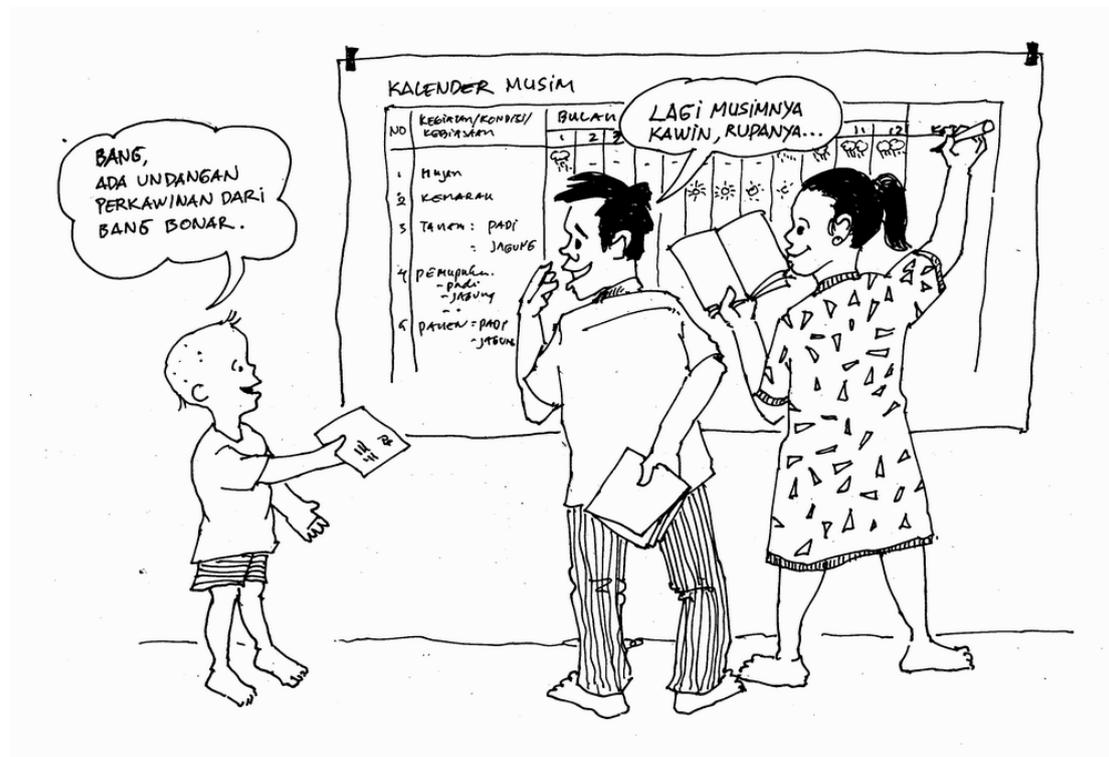
- itu, ajaklah peserta untuk memahami bahwa ada kerangka waktu (berdasarkan peristiwa besar, berpengaruh) untuk disepakati peserta.
2. Kemudian, ajaklah peserta untuk menentukan contoh hal-hal apa saja yang menjadi isu penting yang terkait sumberdaya air dan kehidupan manusia yang akan dianalisa berdasarkan contoh kerangka waktu yang telah ditentukan. Poin-poin ini kemudian dimasukkan ke dalam tabel analisa kecenderungan. Informasi yang muncul dari analisa ini digambarkan dalam bentuk simbol-simbol.
 3. Setelah selesai, mintalah masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasilnya kepada kelompok yang lain. Ajaklah peserta untuk mengklarifikasi hal-hal yang bisa memperjelas hasil diskusi.

Kilas Balik Proses:

Setelah analisa kecenderungan dibuat kemudian masing-masing kelompok mendiskusikan beberapa hal penting yang terkait dengan pembuatan analisa kecenderungan, misalnya:

- Apa yang harus diperhatikan dalam pembuatan analisa kecenderungan?
- Apa manfaat yang didapatkan dari analisa kecenderungan ini?
- Jenis-jenis informasi apa saja yang bisa digali dari analisa kecenderungan ini?
- Proses untuk mendapatkan analisa kecenderungan (langkah-langkah, siapa yang terlibat, bentuk kegiatan untuk menghasilkan analisa kecenderungan yang sesuai dengan yang program masing-masing).
- Bagaimana kira-kira peserta akan memandu sesi ini.

2.6. KALENDER MUSIM



Tujuan:

1. Peserta paham pola kebiasaan masyarakat terkait dengan permasalahan air dan kehidupan serta melihat hubungan sebab akibat antara pola tersebut dengan keadaan dan perubahan yang terjadi.
2. Peserta mampu memandu materi ini di masyarakat di desanya.

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, krayon, dan lakban kertas

Metode: Diskusi kelompok dan pleno

Waktu: 2 jam

Proses:

1. Jelaskan kepada peserta tujuan dan informasi singkat tentang kalender musim.
2. Ajaklah peserta untuk praktek membuat kalender musim dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - Pemandu minta peserta untuk menentukan hal-hal apa saja yang menjadi isu penting yang terkait dengan permasalahan air dan kehidupan.

- Point-point ini kemudian dimasukkan ke dalam kalender dan digambarkan ke dalam tabel kalender untuk dilihat kapan terjadinya (di bulan-bulan apa saja) dan seberapa besar kejadian itu. Isian dalam tabel kalender digambarkan dengan simbol-simbol.
3. Mintalah masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasilnya kepada kelompok yang lain dan kemudian mengajak peserta untuk mengklarifikasi hal-hal yang bisa memperjelas hasil diskusi.
 4. Setelah selesai semuanya, ajaklah peserta untuk menyimpulkan hasil kalender dan dikaitkan dengan beberapa hal yaitu:
 - Melihat apakah ada keterkaitan dan hubungan sebab akibat antar kebiasaan masyarakat yang muncul di kalender.
 - Waktu-waktu strategis untuk melakukan kegiatan terkait persoalan air dan kehidupan.

Catatan untuk pemandu: pertanyaan-pertanyaan lihat Buku PRA hal 88.

Kilas Balik Proses:

Setelah kalender dibuat kemudian masing-masing kelompok mendiskusikan beberapa hal penting yang terkait dengan pembuatan kalender musiman, misalnya:

- Apa yang harus diperhatikan dalam pembuatan kalender musim?
- Apa manfaat yang didapatkan dari kalender musim ini?
- Jenis-jenis informasi apa saja yang bisa digali dari kalender musim ini?
- Proses untuk mendapatkan kalender musim (langkah-langkah, siapa yang terlibat, bentuk kegiatan untuk menghasilkan kalender musiman yang sesuai dengan yang program masing-masing)
- Bagaimana kira-kira peserta akan memandu sesi ini.

2.7. JEMBATAN BAMBU



Tujuan:

1. Peserta memahami metode analisa penyusunan program.
2. Peserta mampu memandu materi ini di masyarakat di desanya.

Pokok Bahasan: Perencanaan Program

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, lakban kertas, dan krayon

Metode: Diskusi kelompok dan pleno

Proses:

1. Bukalah sesi ini dengan menjelaskan tujuan dan proses kegiatan jembatan bambu.
2. Jelaskan pula bahwa mereka akan menggambarkan keadaan/kondisi desa sekarang dan keadaan desa yang diidamkan dalam bentuk gambar yang disertai uraian penjelasan. Boleh juga menggunakan foto-foto yang ada untuk lebih menggambarkan keadaan desa tersebut.
3. Mintalah peserta untuk menentukan langkah-langkah apa saja (kegiatan) agar kondisi idaman dapat terwujud. Kemudian peserta diminta membagi kelompok kecil (desa).

4. Setelah selesai berdiskusi, mintalah peserta untuk mempresentasikan hasil gambarannya.
5. Setelah selesai, mintalah peserta untuk kembali diskusi kelompok kecil, membuat rencana program berdasarkan uraian kegiatan yang dihasilkan dari “jembatan bambu”. Bentuk hasil diskusi berupa matrik dengan kolom isian: no., kegiatan, langkah-langkah, kebutuhan, sumber dana.
6. Mintalah masing-masing peserta untuk mempresentasikan hasil kerjanya, kemudian ajaklah peserta melakukan diskusi pengkritisan tentang proses memandu sesi ini.

3. BAGIAN III

MATERI KEPEMANDUAN

3.1. MENGGAMBAR BERSAMA CITRA DIRI PEMANDU LATIHAN



Tujuan:

1. Mengetahui persepsi awal peserta latihan tentang citra atau konsep diri seorang “Pemandu Latihan”.
2. Menciptakan suasana awal (prakondisi) untuk memperlancar proses latihan lanjutan.

Pokok Bahasan:

Pengertian “Pemandu Latihan” (menurut persepsi umum peserta latihan).

Waktu: 60 menit efektif.

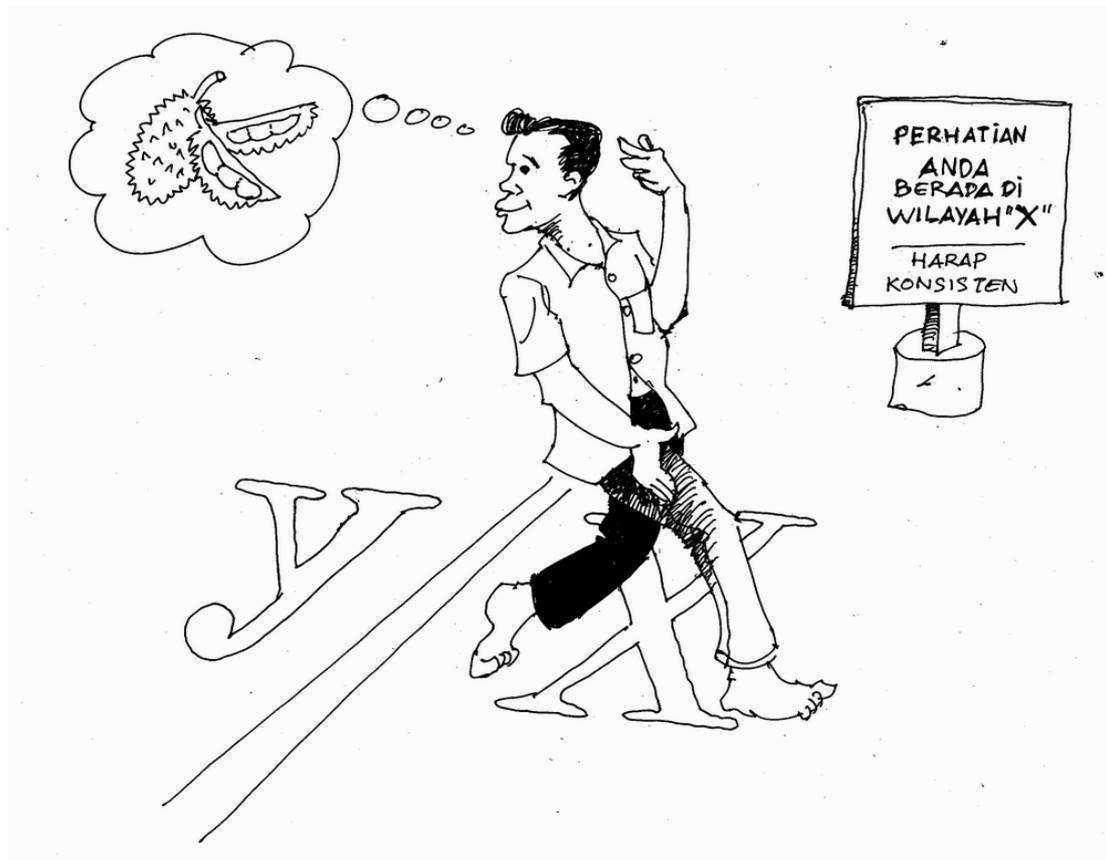
Peralatan:

1. Kertas koran plano atau manila ukuran yang sama.
2. Spidol besar, gunting atau pisau pemotong, lem perekat atau selotip/lakban.
3. Potongan-potongan kertas kosong ukuran semi kuarto.

Proses:

1. Langsung buka acara dengan “basa-basi” sekedarnya saja (ucapan selamat datang atau semacamnya).
2. Ajukan pertanyaan “Mau apa kita semua datang berkumpul di sini?” Tak perlu jawaban, segera saja bagikan potongan potongan kertas semi kuarto, selembor untuk setiap peserta, dan minta mereka menuliskan jawabannya sesingkat dan sepadat mungkin pada kertas tersebut, katakan waktunya cukup tiga menit saja.
3. Setelah selesai, bagi seluruh peserta dalam dalam kelompok-kelompok kecil, masing-masing 4-5 orang, dan minta mereka merumuskan jawaban masing-masing anggotanya menjadi satu rumusan kelompok. Ini bisa diselesaikan dalam waktu 5 menit.
4. Selama masing-masing 5 menit, setiap kelompok menyalin hasil rumusan kelompoknya ke dalam kertas plano dan menjelaskannya kepada seluruh peserta.
5. Ajak diskusi kelas ke arah kesimpulan berdasarkan seluruh pernyataan kelompok yang ada, sehingga dapat diperoleh suatu gambaran umum tentang persepsi rata-rata tentang “Siapa sebenarnya Pemandu Latihan” yang mereka proyeksikan sebagai sebagai citra diri mereka pada akhir atau setelah selesai latihan nanti.
6. Kemudian setelah selesai bagi setiap kelompok selembor kertas koran plano dan sebuah spidol besar. Mintalah kelompok kecil mendiskusikan gambaran umum tentang profil “Pemandu Latihan” tersebut dalam bentuk gambaran simbolisasi. Perhatikan: yang diminta adalah gambar, bukan tulisan atau kata-kata dan itu cukup dengan waktu waktu 5 menit saja.
7. Setiap kelompok menempelkan gambar mereka ke dinding, dan selama masing-masing 1 menit wakil kelompoknya menjelaskan makna dan alasan penggambaran yang mereka buat.
8. Ajak diskusi kelas ke arah kesimpulan:
 - Siapa “pemandu latihan” itu sesungguhnya?
 - Apa saja peran dan fungsinya?
 - Apa saja kemampuan yang harus dimilikinya?
 - Mengapa demikian?

3.2. PRINSIP-PRINSIP KEPEMANDUAN



Tujuan: Peserta memahami prinsip-prinsip dasar kepeemanduan.

Alat dan Bahan:

1. Kertas plano
2. Spidol
3. Lakban kertas
4. Lembar Kerja: "Pandangan Terhadap Manusia"
5. Lembar "Petunjuk Analisa Teori X dan Teori Y"

Metode: Diskusi pleno

Waktu: 1 jam

Proses:

1. Bukalah sesi ini dengan penjelasan singkat tujuan dan proses sesi ini.
2. Bagikanlah lembar kerja “Pandangan terhadap Manusia”
3. Jelaskan cara mengisi lembaran kerja dan menanyakan kepada peserta apakah ada yang kurang jelas dari isi lembaran kerja.
4. Mintalah peserta untuk mengisi lembaran kerja dengan memberikan skor. Pastikan setiap peserta mengisi lembaran kerja.
5. Setelah semua peserta menuliskan skor-nya pada lembara kerja, bagikan lembar “Petunjuk Analisa Teori X dan Teori Y” dan mintalah peserta untuk menjumlahkan hasil isiannya sesuai dengan rumus.
6. Ajaklah peserta untuk melihat definisi “Teori X dan Teori Y” dan mintalah beberapa peserta untuk menjelaskan skornya.

Lembar Kerja

Pandangan terhadap Manusia

Kuisisioner ini dimaksudkan untuk membantu Saudara memahami dengan lebih baik bagaimana Saudara memandang manusia (rekan, bawahan dan lain-lain). Dalam kuisisioner ini Saudara akan mempunyai 10 pasang pernyataan, Berikan penilaian dengan 0 – 10 pada tiap pernyataan yang menyatakan tingkat keyakinan Saudara pada tiap pernyataan. Jumlah angka untuk tiap pasang pernyataan harus tepat 10.

1. Adalah sifat dasar manusia untuk bekerja sedikit mungkin jika mereka (a)
dapat menghindarinya.
Jika seseorang tidak bekerja, biasanya karena pekerjaannya dirasakan(b)
tidak bermakna atau keluar daripada makna atau maksud dari yang sebenarnya
2. Jika seseorang memiliki saluran ke sumber-sumber informasi yang dia(c)
perlu, maka ia cenderung untuk bersikap giat dan bertanggung jawab.
Jika seseorang memiliki saluran informasi yang lebih banyak daripada yang(d)
sebenarnya ia perlukan untuk melaksanakan tugas, pada umumnya ia akan menyalahgunakan informasi-informasi tadi.
3. Salah satu kesulitan yang dihadapi untuk meminta ide-ide dari seseorang(e)
adalah keterbatasan pandangan dan pengetahuannya.
Meminta ide-ide dari seseorang akan memperluas pandangan dan akan(f)
membantu tumbuhnya pikiran-pikiran yang segar dan berguna.
4. Jika seseorang tidak banyak mempergunakan imajinasi dan(g)
kecerdasan dalam pekerjaannya, besar kemungkinan karena orang itu memang tidak memiliki kedua hal itu.
Pada umumnya orang bersifat imajinatif dan kreatif tetapi mungkin(h)
tidak dapat memperkembangkannya oleh karena adanya banyak pembatasan-pembatasan dari orang lain atau dari dirinya sendiri.
5. Seseorang cenderung untuk mempertinggi standar hasil kerjanya jika(i)
padanya diberikan kebebasan untuk berbuat sesuatu dan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukannya.
Seseorang cenderung untuk mempertinggi standard hasil kerjanya jika(j)
padanya tidak dikejakan hukuman seandainya ia membuat kesalahan-kesalahan.

6. Adalah lebih baik untuk menyampaikan suatu informasi yang menurut apa adanya, baik kabar baik maupun kabar buruk, karena pada umumnya orang menginginkan gambaran yang lengkap tentang sesuatu, sekalipun hal itu tidak menggembirakan.(k)
- Kabar-kabar buruk yang tidak menyenangkan lebih baik ditahan, oleh karena orang-orang hanya ingin mendengar kabar baik saja.(l)
7. Oleh karena seorang atasan lebih patut dihargai dari pada mereka yang dalam organisasi berada di bawahnya, maka prestasinya akan berkurang, apabila suatu kali diakui bahwa bawahannya benar dan ia salah.(m)
- Jika seseorang memiliki saluran informasi yang lebih banyak daripada yang sebenarnya ia perlukan untuk melaksanakan tugas, pada umumnya ia akan menyalahgunakan informasi-informasi tadi.(n)
8. Jika anda memberikan sejumlah uang yang besar jumlahnya pada orang-orang, maka minat dan perhatian mereka pada hal-hal yang tidak dapat diukur dengan uang (seperti tanggungjawab dan penghargaan), akan berkurang.(o)
- Jika anda memberikan pada orang-orang tugas yang menarik dan menantang, maka keluhan mereka atas hal-hal seperti upah dan tunjangan-tunjangan akan berkurang.(p)
9. Jika orang-orang kesempatan untuk menetapkan tujuan-tujuan dan standar hasil kerjanya sendiri, maka cenderung untuk menetapkan tujuan dan standar tadi lebih tinggi daripada yang mungkin ditetapkan oleh atasannya.(q)
- Jika orang-orang diberi kesempatan untuk menetapkan tujuan-tujuan dan standard hasil kerjanya sendiri, mereka akan cenderung untuk menetapkan tujuan dan standard tadi lebih rendah daripada yang mungkin ditetapkan oleh atasannya.(r)
10. Apabila seseorang memiliki pengetahuan yang lebih luas dan kebebasan yang lebih besar atas tugas-tugasnya, maka dibutuhkan pengendalian dan pengawasan yang lebih ketat untuk menjaganya tetap berada pada garis yang ditentukan.(s)
- Apabila seseorang memiliki pengetahuan yang lebih luas dan kebebasan yang lebih besar atas tugas-tugasnya, pengendalian dan pengawasan untuk menjamin hasil kerja yang memuaskan dapat dikurangi.(t)

Lembar Kerja

Petunjuk Analisa/Interpretasi TEORI X dan TEORI Y

Mengapa Anda memilih langkah-langkah tindakan tertentu? Ternyata, pemilihan antar alternatif/tindakan sangat dipengaruhi oleh asumsi-asumsi yang dianut tentang sifat dasar manusia dan “motivasi dasar” manusia sehubungan dengan pekerjaannya.

Dalam daftar pertanyaan ini anda telah diminta untuk memberikan jawaban yang kemungkinan besar akan mencerminkan sikap anda tentang bawahan anda sendiri, maupun tindakan yang anda biasanya ambil jika menghadapi masalah yang serupa dalam pekerjaan sehari-hari.

Douglas McGregor, seorang psikolog, telah menggariskan dua “kutub ekstrem” tentang “Sifat Dasar Manusia” yang dinamakan **TEORI X dan TEORI Y**. Kedua teori ini merupakan pandangan yang saling bertentangan. Kadang-kadang ada orang yang memegang “Teori X” atau “Teori Y” secara murni, tetapi sering kita jatuh di tengah-tengah. Bahaya jika memegang “Y” secara lisan tetapi tindakan kita telah mencerminkan “X” (atau sebaliknya, alias “kepala kekiri, kaki ke kanan”).

TEORI X

1. Manusia pada dasarnya adalah mahluk MALAS, mereka akan bekerja sedikit mungkin jika mereka tidak ditangani dengan tegas
2. Manusia cenderung untuk tidak bertanggung jawab
3. Manusia tidak mementingkan “prestasi kerja”.
4. Manusia perlu diatur karena mereka susah mengatur diri sendiri
5. Manusia lebih senang dipimpin daripada memimpin
6. Manusia segan membuat keputusan
7. Manusia susah dipercaya
8. Manusia paling dimotivisir oleh uang dan fasilitas
9. Manusia setelah dewasa susah merubah diri lagi dan susah belajar
10. Manusia hanya mementingkan dirinya sendiri, bukan kepentingan bersama atau organisasi
11. Manusia harus diawasi dengan ketat agar tetap “berjalan terus”

TEORI Y

1. Pada dasarnya manusia suka bekerja dan memiliki komitmen terhadap tujuan yang telah mereka lakukan
2. Jika manusia telah mempunyai komitmen, mereka akan bertanggung jawab dalam rangka melaksanakan komitmennya
3. Manusia memiliki kemauan berprestasi
4. Manusia mampu mengatur dirinya sendiri tanpa tekanan dari luar

5. Manusia mampu menunjang kepentingan orang lain atau kepentingan organisasi
6. Manusia bukan mahluk pasif: mereka lebih senang aktif dan suka membuat keputusan sendiri
7. Manusia cenderung mewujudkan diri jika diberi kesempatan dan mereka mampu memutuskan sendiri berbagai hal.
8. Jika dipercaya, manusia akan bertanggung jawab
9. Manusia memerlukan "dukungan moral" bukan teguran
10. Manusia termotivansi/terangsang oleh tantangan dan oleh pekerjaan yang menarik baginya
11. Manusia, walaupun sudah tua/dewasa, mampu belajar dan berkembang

Untuk menentukan score Saudara, nilai-nilai yang saudara berikan pada :

Score Teori X adalah : a + d + e + g + j + l + m + o + r + s =

Score Teori Y adalah : b + c + f + h + i + k + n + p + q + t =

3.3. DAUR BELAJAR DAN TIGA PENDEKATAN PENDIDIKAN



Tujuan: Peserta memahami tentang tiga pendekatan pendidikan dan daur belajar.

Alat dan Bahan:

1. Kertas plano, spidol, dan Lakban kertas
2. Bahan-bahan bacaan:
 - Tiga Pendekatan Pendidikan
 - Prinsip-prinsip Belajar untuk Orang Dewasa
 - Bahan-bahan untuk Evaluasi Pemandu dan Pengamatan Kelompok
 - Daur Belajar
 - Bentuk-bentuk Kegiatan Latihan

Metode: Diskusi pleno dan kelompok

Waktu: 2 jam

Proses:

Tahap I

1. Bukalah sesi ini dengan penjelasan singkat tujuan dan proses sesi.
2. Bagikan kepada peserta bahan bacaan: “Tiga Pendekatan Pendidikan” dan diskusikan hal-hal penting dalam bahan bacaan.
3. Lanjutkan sesi ini dengan membagi bahan bacaan “Prinsip Belajar untuk Orang Dewasa” dan “Bahan-bahan untuk Evaluasi Pemandu dan Pengamatan Kelompok” dan bahaslah. Ajaklah peserta mendiskusikan hal-hal penting dalam bahan bacaan.

Tahap II

1. Bagikan kepada peserta bahan bacaan “Daur Belajar” dan ajaklah peserta untuk bersama-sama membahasnya.
2. Mintalah peserta membagi diri dalam kelompok-kelompok kecil.
3. Mintalah kelompok-kelompok kecil untuk menganalisa sesi-sesi sebelumnya dan mendiskusikan prosesnya berdasarkan daur belajar.
4. Mintalah masing-masing kelompok kecil untuk mempresentasikan hasil diskusinya
5. Simpulkan hasil-hasil diskusi kelompok yang dipresentasikan.

Tahap III

1. Ajaklah peserta untuk bersama melakukan permainan dinamika kelompok. Kemudian, ajaklah peserta untuk membahasnya berdasarkan proses daur belajar.
2. Selanjutnya, mintalah peserta membagi diri dalam kelompok-kelompok kecil. Berikan tugas kepada masing-masing kelompok kecil untuk merencanakan membuat permainan.
3. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, mintalah masing-masing kelompok kecil untuk memainkan permainan yang dibuatnya dengan mengajak semua peserta untuk terlibat.
4. Setiap kelompok kecil selesai memainkan permainannya, mintalah untuk membahasnya berdasarkan proses daur belajar.
5. Setelah selesai semuanya, ajaklah peserta untuk menyimpulkan proses memandu berdasarkan “daur belajar” tadi.
6. Terakhir, tanyakan kepada peserta hal-hal yang perlu disiapkan sebelum memandu. Catatlah di kertas plano!

3.3.1. BAHAN BACAAN: TIGA PENDEKATAN PENDIDIKAN

	KONVENSIONAL	PROGRESIF	LIBERASI
FUNGSI	Menyesuaikan	Merubah	Memperbaharui
TUJUAN	Menolak perubahan. Menjagga kebersihan tatanan sosial yang sudah mapan.	Merubah orang-orang menyesuaikan diri dengan tatanan sosial yang ada	Memperbaharui masyarakat agar memenuhi kebutuhan setiap orang yang menjadi anggotanya.
STRATEGI	Mengajar orang untuk menerima dan “menyesuaikan diri” pada tatanan sosial yang mapan tanpa harus merubah aspek-aspeknya yang tidak adil.	Bekerja melakukan berbagai perbaikan tertentu tanpa berusaha merubah aspek-aspek ketidakadilan yang terdapat di dalamnya.	Secara aktif menentang ktidakadilan sosial, ketidakmerataan, dan korupsi. Bekerja untuk terjadinya perubahan yang mendasar dan menyerluruh.
PERLAKUKAN TERHADAP MURID DAN MASYARAKAT WARGA BELAJAR	Mengendalikan mereka, khususnya anggota lapisan masyarakat bawah, seperti kaum pekerja di kota maupun di desa.	Menyantuni atau menenangkan mereka, khususnya yang selama ini memiliki kecendrungan kuat untuk memiliki kecendrungan kuat untuk selalu mengajukan protes atau memberontak.	Membahas mereka dari penindasan, penghisapan, dan penyelewengan.
	 <p>ANTI PERUBAHAN</p>	 <p>PERUBAHAN PERILAKU</p>	 <p>PERUBAHAN SOSIAL</p>
POLA PENDEKATAN	<i>Kekuasaan</i> (pengendalian yang ketat dari atas)	<i>Kebapakan</i> (pengendalian dari atas ke bawah dengan kedok kebaikan hati)	<i>Kemanusiaan & Demokrasi</i> (pengendalian bersama oleh seluruh anggota masyarakat)

**DAMPAK
TERHADAP
MASYARAKAT**

Menindas, terbentuknya suatu pusat kekuasaan yang sangat kuat dan nyaris tidak membolehkan adanya peran serta masyarakat luas

Menipu, nampaknya memang selalu menganjurkan perubahan, tapi sesungguhnya menolak terjadinya perubahan tersebut

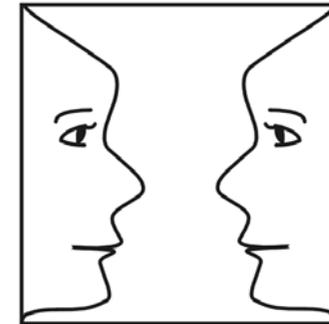
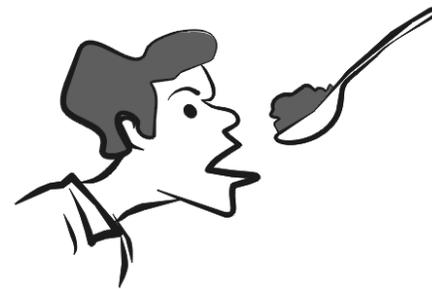
Mendorong, membantu orang-orang menemukan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri agar lebih mampu mengendalikan kehidupan mereka sendiri

**PANDANGAN
TERHADAP MURID
(DAN MANUSIA
UMUMNYA)**

Pada dasarnya pasif, mereka adalah bejana-bejana kosong yang mesti diisi dengan ilmu pengetahuan yang sudah mapan dan baku. Mereka dapat dan mesti dijinakkan

Pada dasarnya tidak bertanggungjawab, karena itu mesti diawasi ketat. Mereka memang dapat berperan serta dalam kegiatan-kegiatan tertentu dengan cara menyuapinya.

Pada dasarnya aktif, mampu berbuat dan bertanggung jawab, serta mampu menjadi dirinya sendiri. Mereka mampu bertanggungjawab jika diperlakukan secara adil (derajad sama) dan dihormati haknya.



**PERASAAN MURID
TERHADAP GURU**

Takut, guru adalah orang yang paling benar, paling tahu segala hal yang sama sekali di luar jangkauan pikiran murid

Sungkan, guru adalah sahabat, dengan kekuasaan dan sifat kebapakan yang tahu apa yang terbaik bagi muridnya

Percaya, guru adalah fasilitator yang membantu setiap orang dalam rangka mencari jawaban secara bersama

**PIHAK YANG
MEMUTUSKAN APA
YANG MESTI
DIPELAJARI**

Kementerian Pendidikan di ibukota negara

Kementerian Pendidikan di ibukota negara dengan penyesuaian setempat

Murid dan guru (fasilitator) bersama-sama dengan masyarakat

METODA PENGAJARAN

- Guru memberi Kuliah
- Murid bertanya terbatas
- Membosankan



- Guru menyampaikan pelajaran dengan mencoba menarik perhatian murid.
- Ada dialog dan diskusi kelompok, namun jawaban akhir yang dianggap benar tetap dari sang guru.

- Dialog terbuka dan bebas dimana setiap orang dihargai pendapatnya.
- Jawaban masalah atas dasar pengalaman setiap orang.
- Setiap orang saling mendidik satu sama lain.

CARA MURID BELAJAR

Pasif; murid-murid menerima apa saja yang disajikan oleh guru dan menghafalnya mentah-mentah.

Murid-murid lebih aktif, namun masih tetap didasarkan pada hafalan.

Aktif; setiap orang memberikan sumbangsuhnya terhadap proses belajar melalui tindakan nyata dan diskusi bersama.

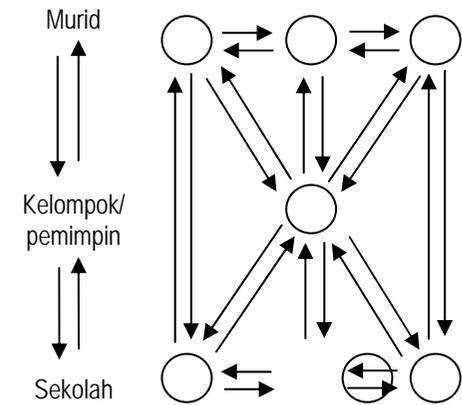
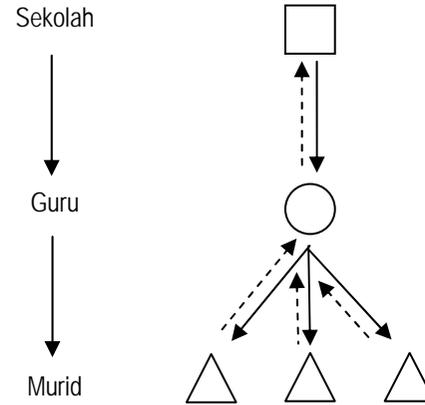
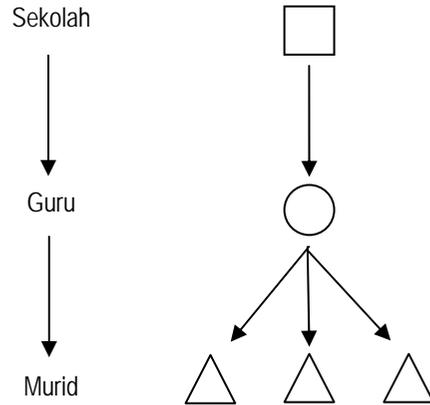
MATA PELAJARAN DAN KONSEP YANG DIANGGAP PENTING

- Kehebatan dan kebenaran tatatan sosial mapan yang ada sekarang.
- Sejarah Kebangsaan (yang disusun untuk memperkuat/ membenarkan tatanan yang ada sekarang).
- Undang-Undang dan Peraturan resmi.
- Anatomi dan Ilmu Faaltis dan tidak bernisbah, karena memang sudah demikian halnya.
- Slogan-slogan dan informasi yang membosankan.

- Pendekatan terpadu terhadap masalah pembangunan.
- Cara menciptakan pelayanan profesional dan pemerintahan.
- Prilaku-prilaku yang diharapkan (terpuji).
- Ketrampilan praktis sederhana dengan hafalan 20 nama bintang dengan nama latinnya.
- Pandangan berfihak atas segala hal.

- Analisa kritis
 - Kesadaran sosial;
 - Kemampuan berkomunikasi
 - Ketrampilan berorganisasi
 - Pembaharuan pemikiran
 - Kemandirian
 - Pemanfaatan sumber daya setempat/sekitar
 - Adat-Istiadat setempat
 - Kepercayaan diri
 - Pengembangan kemampuan kaum wanita dan anak-anak.
 - Martabat kemanusiaan
 - Metodologi membantu yang lemah agar lebih kuat.
-

ARUS GAGASAN & ILMU PENGETAHUAN



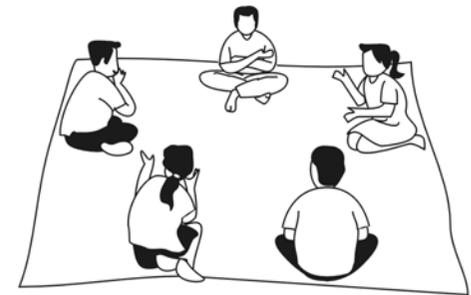
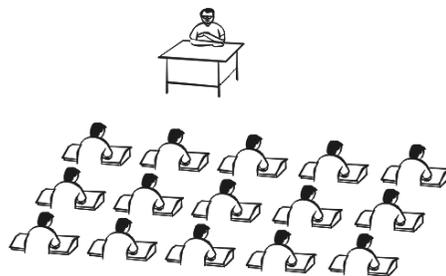
TEMPAT

Ruang kelas

Ruang kelas dan situasi khusus yang sengaja diciptakan dan terkendali.

Kehidupan nyata sehari-hari, tempat belajar adalah ajang kehidupan itu sendiri.

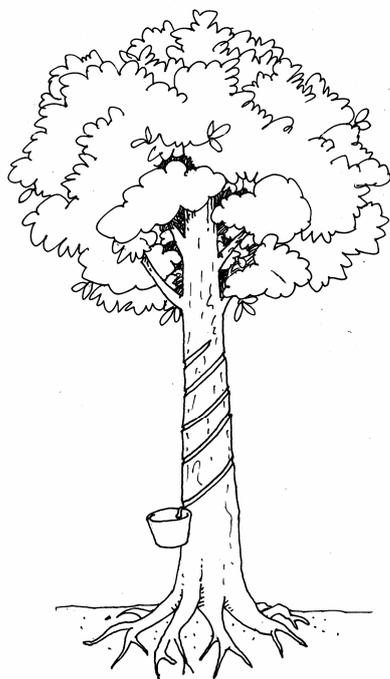
SUSUNAN RUANG/ TEMPAT/KELOMPOK WARGA BELAJAR



UKURAN BESAR KELAS/KELOMPOK BELAJAR	Umumnya <i>Besar</i> , penakanan pada jumlah murid, bukan pada mutu proses pendidikannya.	Biasanya lebih kecil dalam rangka mendorong lahirnya peran-serta murid.	Umumnya <i>Kecil</i> ; demi menumbuhkan susunan komunikatif dan belajar intensif dari pengalaman langsung
KEHADIRAN MURID/WARGA BERLAJAR	Murid <i>diwajibkan</i> hadir	Murid <i>mau</i> datang karena suasana kelas menyenangkan (banyak teman) dan karena adanya pamrih (dapat ijazah, gelar dan sebagainya)	Warga belajar <i>mau</i> datang karena apa yang dipelajari memang bernisbah dengan kebutuhan hidup mereka, dan karena mereka memang merasa dihargai dan didengarkan pendapatnya.
			
INTERAKSI KELOMPOK (ANTAR MURID/ANGGOTA WARGA BELAJAR)	Bersaing (kerjasama antar murid pada waktu ujian adalah hal yang sangat tercela).	Terorganisir dan terarah oleh guru. Banyak digunakan media dan kegiatan permainan/peragaan secara kelompok.	Bekerjasama, setiap orang saling membantu satu sama lain, yang belajar/bekerja lebih cepat membantu mereka yang agak lamban dan memenuhi kesulitan.
TUJUAN UJIAN	Terutama untuk “menyingkirkan” murid-murid yang lamban dan tidak mampu dalam rangka kenaikan tingkat/kelas.	Bermacam-macam, tapi umumnya dalam rangka menguji siapa yang bisa luluh dan siapa yang tidak.	Terutama untuk melihat apakah suatu gagasan telah diungkapkan dan difahami dengan jelas dan apakah metoda belajar yang digunakan memang sudah berjalan baik. Tidak ada tingkatan kelas siapa yang belajar lebih cepat akan membantu rekannya yang lamban.

EVALUASI	Terlalu mengada-ada, murid memang diperlakukan sebagai obyek semata-mata. Semua soal ditentukan oleh lembaga/pejabat pendidikan resmi	Sering sangat berlebihan, yang disusun oleh “para ahli” pendidikan. Murid hanya diminta pendapatnya dalam hal-hal tertentu yang tidak perlu	Sederhana & berkesinambungan, disusun oleh masyarakat warga belajar sendiri bersama fasilitator, mereka semua saling mengevaluasi satu sama lain (sebagai umpan balik)
YANG DIPEROLEH MURID/WARGA BELAJAR DI AKHIR MASA	<ul style="list-style-type: none">• Diploma/Ijazah• Surat Keterangan berkelakuan baik 	<ul style="list-style-type: none">• Diploma/Ijazah• Gelar Akademis• Pakaian seragam• Gaji• Pengawasan 	<ul style="list-style-type: none">• Semangat baru untuk bekerja lebih keras dan tetap.• Bantuan dan dokumen jika mereka membutuhkan dan memintanya.
SETELAH BEKERJA MURID/ WARGA BELAJAR DI MINTA BERTANGGUNG JAWAB DAN MEMIHAK	Atasannya ditempat kerja, pejabat resmi setempat.	Pejabat setempat	Terutama pada masyarakat sekitarnya, terutama masyarakat yang terbelakang dan miskin.

3.3.2. BAHAN BACAAN PRINSIP-PRINSIP BELAJAR UNTUK ORANG DEWASA



Educare: Mengeluarkan Getah



Mengisi Bejana-bejana Kosong

1. Orang dewasa belajar dengan baik apabila dia secara penuh ambil bagian dalam kegiatan-kegiatan.
2. Orang dewasa belajar dengan baik apabila menyangkut mana yang menarik bagi dia dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
3. Orang dewasa belajar sebaik mungkin apabila apa yang ia pelajari bermanfaat dan fraktis.
4. Dorongan semangat dan pergaulan yang terus-menerus akan membantu seseorang belajar lebih baik.
5. Orang dewasa belajar sebaik mungkin apabila ia mempunyai kesempatan untuk memanfaatkan secara penuh pengetahuannya, kemampuannya, dan keterampilannya, dalam waktu yang cukup.
6. Proses belajar dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman lalu dan daya pikir dari warga belajar.
7. Saling pengertian yang baik yang sesuai dengan ciri-ciri utama dari orang dewasa membantu pencapaian tujuan dalam belajar.

3.3.2.1. Karakteristik Warga Belajar Orang Dewasa

1. Orang dewasa mempunyai pengalaman-pengalaman yang berbeda.
2. Orang dewasa yang miskin mempunyai tendensi, merasa bahwa ia tidak dapat menentukan kehidupannya sendiri.
3. Orang dewasa lebih suka menerima saran-saran daripada digurui.
4. Orang dewasa lebih memberi perhatian pada hal-hal yang menarik bagi dia dan menjadi kebutuhannya.
5. Orang dewasa lebih suka dihargai daripada diberi hukuman atau disalahkan.
6. Orang dewasa yang pernah mengalami putus sekolah, mempunyai kecenderungan untuk menilai lebih rendah terhadap kemampuan belajarnya.
7. Apa yang bisa dilakukan orang dewasa, menunjukkan tahap pemahamannya.
8. Orang dewasa secara sengaja mengulang hal yang sama
9. Orang dewasa suka diperlakukan dengan kesungguhan itikad yang baik, adil dan masuk akal.
10. Orang dewasa sudah belajar sejak kecil tentang cara mengatur hidupnya , oleh karena itu ia lebih suka melakukan sendiri sebanyak mungkin.
11. Orang dewasa menyenangi hal-hal yang praktis.
12. Orang dewasa membutuhkan waktu lebih lama untuk dapat akrab dan menjalin hubungan dekat dengan teman baru.

3.3.2.2. Karakteristik Pengajar Orang Dewasa

SEORANG PENGAJAR UNTUK ORANG DEWASA HARUSLAH:

1. Menjadi anggota dari kelompok yang diajar.
2. Mampu menciptakan iklim untuk belajar-mengajar
3. Mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi, rasa pengabdian dan idealisme untuk kerjanya.
4. Menirukan orang lain.
5. Menyadari kelemahannya , tingkat keterbukaanya, kekuatannya dan tahu bahwa diantara kekuatan yang dimiliki dapat menjadi kelemahan pada situasi tertentu.
6. Dapat melihat permasalahan dan menentukan pemecahannya.
7. Peka dan mengerti perasaan orang lain, lewat pengamatan.
8. Mengetahui bagaimana menyakinkan dan memperlakukan orang.
9. Selalu optimis dan mempunyai itikad baik terhadap orang.
10. Menyadari bahwa PERANANNYA BUKAN MENGAJAR, tetapi MENCiptakan IKLIM UNTUK BELAJAR.
11. Menyadari bahwa segala sesuatu mempunyai segi negatif dan positif.

3.3.3. BAHAN BACAAN: BAHAN-BAHAN UNTUK EVALUASI PEMANDU DAN PENGAMATAN KELOMPOK

3.3.3.1. Perilaku Pemandu yang Menghambat Proses belajar:

1. Perhatian terpecah
2. Menunjukkan sikap tidak berminat dan tak bergairah
3. Menjelaskan sebagian-sebagian, memberikan penjelasan yang kabur, memberikan tugas secara tidak jelas
4. Menggunakan metode yang tidak tepat, dan tidak cukup peragaan
5. Bingung dan ragu-ragu terhadap prosedur yang ditempuh
6. Menampakkan sikap tidak simpati terhadap peserta
7. Memojokan peserta
8. Pengaturan waktu belajar kacau, tidak secara baik
9. Tampak tidak menguasai topik pembahasan dan penjelasan yang diberikan kacau balau
10. Kurang atau tidak percaya diri
11. Metode yang digunakan tidak sistematis (dari yang belum diketahui menuju yang sudah diketahui, dari yang sederhana ke yang lebih rumit)
12. Mempunyai sikap jelek (tidak sabaran, linglung)
13. Tidak menguasai persoalan yang dibahas
14. Tidak melalui tahap demi tahap
15. Memberikan informasi yang salah
16. Menunjukkan kecemasan.

3.3.3.2. Peranan dalam Kelompok:

1. **PERAN MENGISI:** usaha-usaha untuk mencapai kelengkapan proses dalam kelompok
 - a. **MEMPRAKARSAI:** mengusulkan tugas, tujuan dan aksi, merumuskan masalah kelompok dan 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 yang berkaitan, mengulangi lagi usul-usul, meyarankan 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 ketertiban peserta lainnya, menyarankan prosedur yang memberi kemungkinan bagi peserta untuk menyumbangkan idenya
 - c. **MEMANCING KESEPAKATAN:** melontarkan pertanyaan untuk melihat apakah 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

3. **PERAN MEMENTINGKAN DIRI SENDIRI:** usaha penyalahgunaan kelompok untuk keuntungan orang itu sendiri
 - a. **AGRESIF:** menyudutkan posisi orang lain dalam kelompok, menyerang kelompok atau kegunaannya, bercanda dengan cara yang menyakitkan hati atau menyindir
 - b. **MENGHAMBAT:** tidak setuju atau menentang dengan alasan yang tidak masuk akal, menentang dengan keras keinginan kelompok dengan alasan yang sangat pribadi, menggunakan cara tersembunyi untuk menghambat gerak kelompok
 - c. **MENGUASAI:** menekan kelompok atau sebagian anggota dengan kewibawaan atau keunggulannya agar kelompok mengikuti kemauannya, memotong pembicaraan orang lain, menguasai orang dengan pujian yang berlebih-lebihan atau cara-cara “ngeboss” lainnya
 - d. **BERPRILAKU YANG TIDAK-TIDAK:** menuding dengan menolak ketidaktertiban seseorang dalam kelompok, meninggalkan kelompok sementara secara fisik nongkrong di tengah kelompok, mencari pengakuan di luar kerangka kerja kelompok
 - e. **PEMENUHAN KEPENTINGAN KHUSUS:** menggunakan kelompok sebagai alat untuk memenuhi keinginannya di luar kepentingan kelompok, mengacaukan pandangan seseorang yang keliru tentang pendapat yang umum diterima bahwa

keberhasilan dirinya sendiri yang diinginkan saat ini dan bukan keberhasilan kelompok

3.3.3.3. Suasana Kelompok:

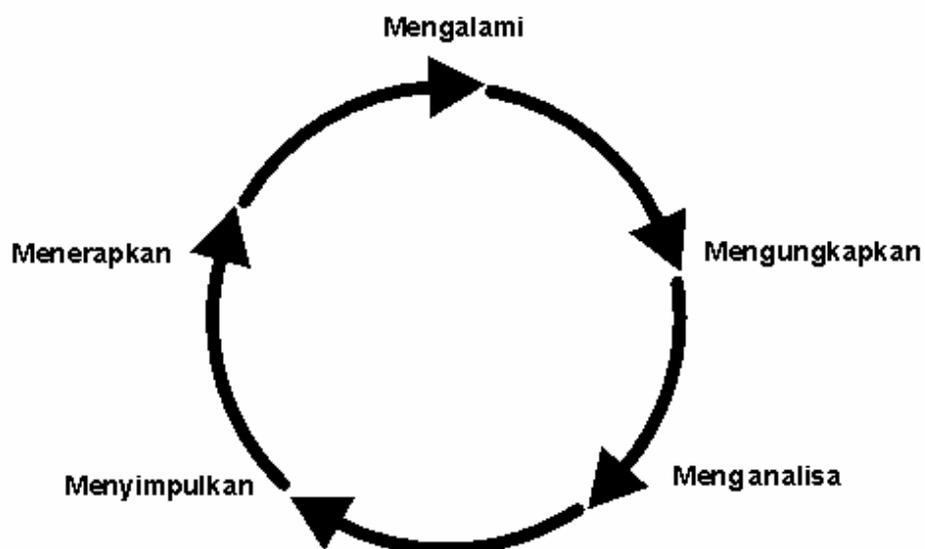
1. **BERMANFAAT**
Bila anggota kelompok bekerjasama dengan baik dan mampu menyelesaikan serangkaian tugas, bagi mereka bisa dikatakan memiliki suasana yang bermanfaat.
2. **MELEMPEM**
Seringkali sebuah kelompok “sekedar ada daripada bubar”.
3. **KERJASAMA**
Kebalikan dari suasana bersaing, anggota kelihatan saling berbagi gagasan dan dukungan dalam rangka mencapai tujuan kelompok. Suasana tersebut bisa digambarkan sebagai kerjasama.
4. **BERSAING**
Bila sebagian anggota tanpa ingin memenangkan pendapatnya sendiri, dengan kesimpulan bahwa kegiatan kelompok hanya bisa dicapai melalui dasar menang-kalah, sesi ini bisa digambarkan sebagai bersaing.
5. **MAIN-MAIN**
Bertolak belakang dengan orientasi kerja dan tanggung jawab adalah main-main. Keadaan ini timbul apabila kelompok menghindari tanggung jawabnya dan kelihatannya tidak bisa melepaskan sikap periang yang tidak serius, selalu lama untuk menyelesaikan apa saja. Debat kusir ini bisa dikatkan sebagai main-main.
6. **KERJASAMA**
Apabila kelompok tekun melaksanakan dalam tujuan yang bermanfaat, maka suasana kelompok tersebut merupakan salah satu dari yang berorientasi pada tanggung jawab. Hal ini bisa saja terjadi kendati ada juga kesan-kesan yang lain, seperti: mungkin saja bertengkar tapi tetap kerja bersama.
7. **BERTENGGAR**
Seringkali anggota kelompok akan menghadapi keadaan dimana mereka saling tidak setuju berkenan dengan topik yang sedang dibahas, keputusan yang akan diambil, atau tindakan yang akan dilakukan, atau anggota kelompok saling bertentangan satu sama lain.
8. **MENGAMBANG**
Apabila kelompok menggarap topik yang berbeda dengan topik yang mendesak atau penting, mempengaruhi kelompok atau menyibukkan diri dengan kelakar yang vulgar atau debat kusir sebagai cara untuk menghindari tugas yang sebenarnya, yang seharusnya dilakukan (yang mungkin mengancam atau kurang menyenangkan) suasana kelompok mungkin salah satu dari jenis yang mengambang. Mengambang berarti menghindar dari masalah yang sesungguhnya.

9. KERJASAMA

Apabila tekanan masih tersisa sampai waktu habis, pertentangan di antara anggota, topik yang mengancam keselamatan, penolakan atau hambatan dari sebagian anggota, dan lain-lain, suasana bisa tegang. Ketidakmampuan untuk bergerak atau menyelesaikan tugas yang diterima bisa membuat frustrasi.

3.3.4. BAHAN BACAAN: “D A U R B E L A J A R”

Proses Latihan



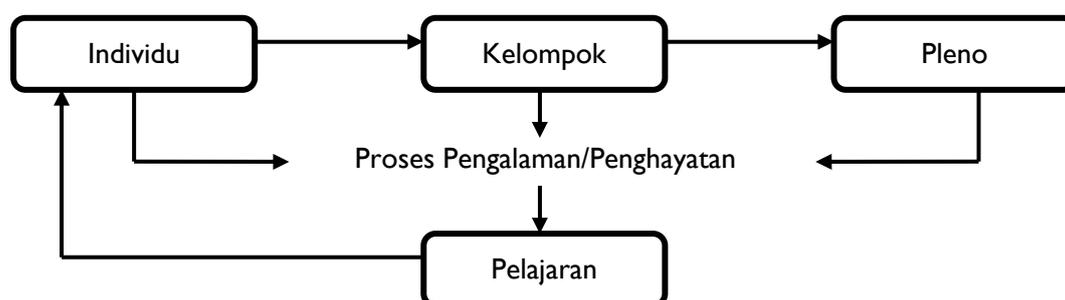
“Daur Belajar” ini merupakan proses belajar yang alamiah yang sengaja dituangkan dalam setiap kegiatan latihan. Cobalah pikirkan kembali kegiatan-kegiatan yang telah anda lakukan sebelum ini: ingat urutan kegiatannya berdasarkan daur ini. Atau, kegiatan yang sekarang sedang berlangsung dan sedang anda kerjakan: termasuk pada tahap apa dalam daur tersebut?

3.3.5. BAHAN BACAAN: BENTUK-BENTUK KEGIATAN LATIHAN

Secara umum dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan ‘bentuk’ kegiatan latihan adalah bentuk fisik yang dipilih dalam menjalankan suatu kegiatan tertentu. Bentuk ini sebaiknya sesuai dengan jenis kegiatannya, misalnya saja dengan jenis kegiatannya memerlukan konsentrasi banyak, sebaiknya dipilih dalam bentuk individual. Atau, jika jenis kegiatannya menghendaki adanya praktek keterampilan tertentu, sebaiknya dipilih bentuk seperti pasangan atau kelompok kecil, dan sebagainya.

Jadi bentuk kegiatan latihan dapat saja *individual, berpasangan dua (dyad) atau tiga (triad), berpasangan dengan pengamat dalam kelompok kecil, kelompok sedang, kelompok besar, panel, seminar, main peran, dan sebagainya.*

Namun harap diingat bahwa semua bentuk tersebut seringkali tidak berdiri sendiri. Banyak kegiatan latihan yang menggunakan campuran dari berbagai bentuk individual lalu dilanjutkan dengan bentuk kelompok kecil dan akhirnya ditutup dalam bentuk pleno (kelompok besar). Semakin banyak variasi bentuk yang digunakan dalam suatu kegiatan, semakin ‘berat’ bagi pemandu latihan, karena soal susunan kelompok, pembagian bahan, pengaturan waktu, dan hal teknis lainnya harus dipersiapkan lebih cermat dan menyita banyak pikiran, tenaga, dan waktu pemandu sendiri.



3.4. UJI COBA MEMANDU: PRAKTEK MEMANDU



Tujuan:

1. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk secara berkelompok mempraktekkan memandu latihan.
2. Memberikan pengalaman dalam mencoba daur belajar pengalaman berstruktur yang mereka pahami selama latihan.

Pokok Bahasan:

Memandu berbagai media pengalaman berstruktur seperti: permainan peran, studi kasus, pemecah suasana, (pemecah suasana, pemecahan masalah secara berkelompok dan lain-lain).

1. Latihan memandu dalam proses pengalaman berstruktur.
2. Melatih cara menggali pengalaman peserta dan teknik memimpin dan memancing diskusi.

Waktu: 480 menit efektif.

Peralatan:

1. Pengalaman berstruktur “LUTT-MIPP”
2. Pengalaman berstruktur ”Komunikasi Satu dan Dua Arah”
3. Pengalaman berstruktur “Seri Poster”
4. Pengalaman berstruktur “Klinik Desas-Desus
5. Pengalaman berstruktur “ Menara Sedotan & Jarum Pentul”
6. Pengalaman berstruktur “Bujursangkar Berantakan”

Proses:

1. Pemandu mengungkapkan bahwa acara baru ini adalah praktek memandu latihan. Ingatkan bahwa setelah peserta mempelajari bagaimana filsafat dasar telah dipelajari, dasar-dasar metodologi pendidikan orang dewasa dan terakhir bagaimana teknik melatih dengan teori pengalaman berstruktur telah dilihat, dirasakan dan dipahami, maka saatnya kini untuk mencobanya.
2. Selanjutnya peserta dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota paling banyak 4 orang. Sarankan mereka akan bertindak sebagai satu team pelatih. Pembagian tugas dapat dilakukan, misalnya ada seorang pemandu pembicara, sementara yang lain bisa pengamat, yang nanti jika tahap analisa ikut membantu untuk mendiskusikan materi belajar berdasarkan pengamatannya, seorang lagi membantu pemandu pembicara untuk misalnya menyiapkan alat-alat bantu latihan dan melayani baik keperluan peserta maupun pemandu pembicara. Namun mereka secara bersama-sama menyiapkan latihan.
3. Berikan waktu secukupnya untuk seluruh kelompok selama 30 menit untuk persiapan praktek, setelah bahan-bahan pengalaman berstruktur masing-masing kelompok dibagikan. Dalam diskusi kelompok, pemandu hendaknya membantu jika ada hal-hal yang perlu didiskusikan misalnya, tentang set suasana atau lingkungan ruangan yang diperlukan.
4. Akhirnya tibalah saatnya masing-masing kelompok secara bergantian melakukan latihan. Pada saat itu pemandu bisa bertindak menjadi peserta sambil mengamati jalannya latihan. Sementara praktek dilakukan, masing-masing kelompok diberikan lembar atau bantu pengamat.
5. Setiap selesai kelompok melatih, selanjutnya, pemandu meminta kepada masing-masing pengamat untuk mengungkapkan beberapa catatan mereka. Pemandu juga bisa membangkitkan dari peserta lain tentang berbagai hal yang seharusnya dilakukan. Waktu untuk mengulas usahakan sependek mungkin sebab diakhir praktek latihan tersebut. Demikian masing-masing kelompok mempraktekkan memandu latihan sehingga keseluruhan kelompok selesai.
6. Setelah seluruh kelompok selesai, pemandu selanjutnya meminta kepada peserta untuk mengungkapkan perasaan kejadian dan suasana yang dirasakan kepada seluruh peserta. Data yang diungkapkan oleh peserta tersebut sebaiknya bukan suatu tafsiran ataupun hasil analisa, dan dituliskan di papan tulis. Setelah itu baru diadakan diskusi untuk menganalisa setiap kejadian dan mencari pemecahan ataupun jalan keluarnya.
7. Pemandu akhirnya bersama-sama peserta mengambil kesimpulan untuk diteruskan di masa mendatang dalam latihan-latihan yang sesungguhnya.

3.4.1. PENGALAMAN BERSTRUKTUR I LUTT & MIPP

Pengambilan Keputusan dalam Kelompok



Tujuan:

1. Peserta memperoleh pengalaman melibatkan diri sesuai dengan kemampuan dalam proses pengambilan keputusan dalam suatu kelompok fungsional.
2. Peserta memperoleh pengalaman dan mengetahui teknik menyaring informasi secara efektif dan efisien dalam suatu proses pengambilan keputusan

Pokok Bahasan:

Teknik Pengambilan Keputusan

1. Teknik Penyaringan Informasi
2. Inisiatif Kepemimpinan Kelompok

Waktu: 60 Menit (1 Jam) efektif

Peralatan: Kartu-kartu LUTT-MIPP

Proses:

1. Penjelasan singkat tentang tujuan dan materi pokok kegiatan ini.
2. Bagi seluruh peserta dalam kelompok-kelompok kecil masing-masing 7-10 orang. Minta setiap kelompok mengambil tempat terpisah dan tidak saling mengganggu dengan informasi duduk melingkar.
3. Bagikan satu set kartu LUTT-MIPP (26 kartu per set) kepada setiap kelompok dengan cara seperti orang membagi kartu dalam permainan domino, sampai semua kartu terbagi merata kepada setiap peserta dalam kelompoknya masing-masing (jumlah kartu tidak mesti sama pada setiap orang dalam kelompoknya).
4. Bacakan soal atau kasus yang menjelaskan apa masalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok dan bagaimana cara melakukannya. Jawab pertanyaan seperlunya jika memang ada peserta yang bertanya sampai anda yakin mereka semua memang sudah mengerti aturan main percobaan ini.
5. Meminta semua kelompok segera bekerja dan anda amati perilaku mereka untuk keperluan analisa nanti.
6. Setelah semua kelompok selesai atau setelah batas waktu sekitar 15-20 menit habis (meski masih ada kelompok yang belum selesai), minta semua kelompok kembali dalam formasi kelas semula.
7. Minta setiap kelompok mengungkapkan apa yang sudah mereka kerjakan tadi dan apa saja yang telah terjadi dalam kelompok mereka?
8. Setelah semua kelompok mengungkapkan proses pekerjaan mereka, ajak mereka melakukan diskusi analisa terhadap semua fakta kejadian tersebut:
 - Mengapa itu terjadi?
 - Apa saja yang ternyata mengganggu atau sebaliknya menunjang suatu proses pengambilan keputusan?
9. Selesai.

Variasi:

Diskusi analisa pada langkah-8 dapat dilakukan dalam kelompok kecil baru dengan menggabungkan secara acak anggota kelompok yang sudah ada, sehingga presentasi kesimpulannya langsung dilakukan oleh kelompok secara bergiliran pada langkah-9.

Kartu-Kartu Informasi LUTT-MIPP

1. Buat potongan-potongan karton menjadi kartu-kartu ukuran domino sebanyak 3 atau 4 set (1 set = 26 kartu).
2. Pada setiap lembar kartu, tulis informasi ini :
 - Barapa Jarak A –B
 - Berapa Jarak B-C
 - Barapa Jarak C-D
 - Barapa itu 1 Lutt?
 - Apakah Mipp itu?
 - Jarak A-B = 4 Lutt
 - Jarak B-C = 8 Lutt
 - Jarak C-D = 10 Lutt
 - 1 Lutt = 10 Mipp
 - Mipp adalah ukuran jarak

- Berapa Mipp setiap 1 mil?
 - Berapa itu 1 Dar?
 - Berapa itu 1 Wor?
 - Apa itu Mir?
 - Berapa Mir setiap 1 jam?
 - Berapa kecepatan tempuh dari A ke B?
 - Berapa kecepatan tempuh dari B ke C?
 - Berapa kecepatan tempuh dari C ke D?
 - 1 Mil = 2 Mipp
 - 1 dar = Wor
 - 1 Wor = 5 Mir
 - Mir adalah ukuran waktu
 - 1 Jam = 2 Mir
 - Jarak A - B ditempuh 24 Lutt/Wor
 - Jarak B - C ditempuh 30 Lutt/Wor
 - Jarak C - D ditempuh 30 Lutt/Wor
3. Setelah semua kartu ditulis, kocok setiap set sehingga antara kartu pertanyaan dan jawaban tidak saling bertumpuk.
 4. Kartu-kartu ini bagikan secara acak kepada setiap orang dalam setiap kelompok.

Kunci Jawaban (Hanya untuk anda sebagai pemandu):

Hanya 6 Kartu dari 26 kartu tersebut yang berisi informasi relevan dan dibutuhkan, yakni kartu-kartu jawaban 3 pertama dan 3 terakhir. Jadi, perhatikan, apakah peserta memang mampu menseleksi informasi tersebut secara efisien dan efektif?

Aturan Main

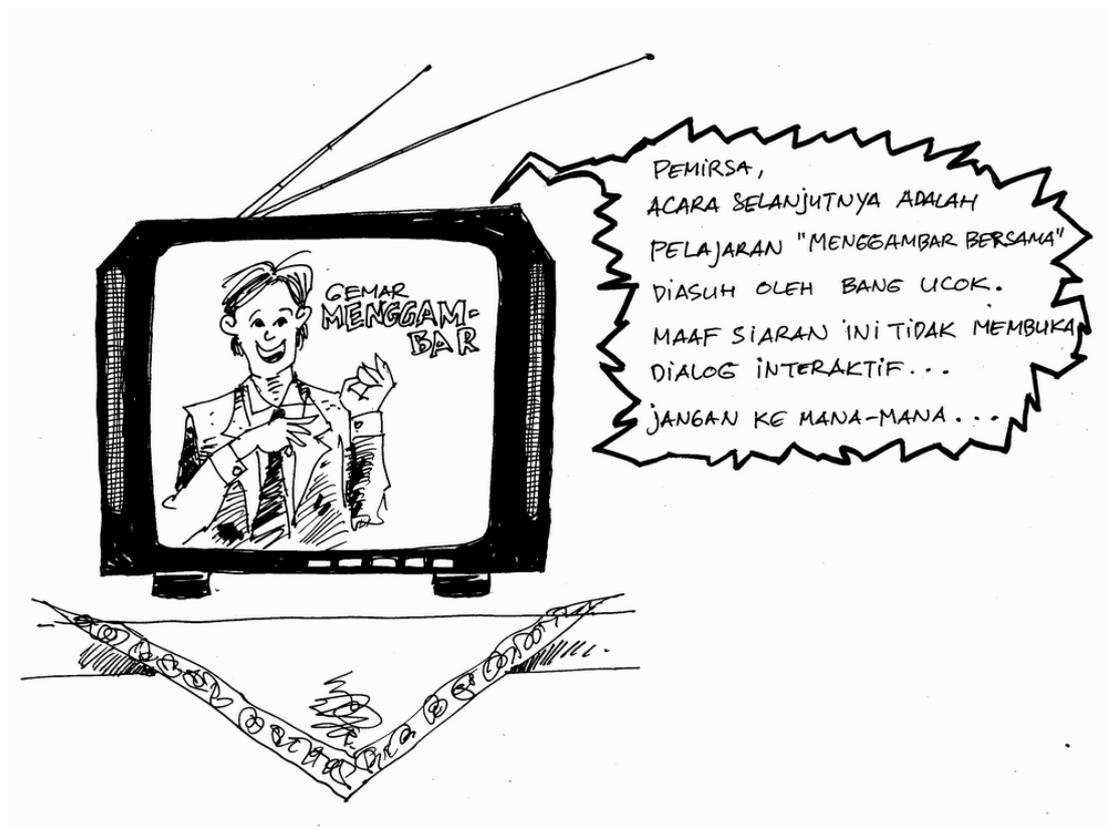
Bayangkanlah sekarang kita hidup di suatu masa 1000 tahun yang akan datang. Pada waktu itu, hampir semua sudah berubah, termasuk ukuran waktu dan jarak.

Ketahuiilah, ukuran panjang yang berlaku saat itu bukan lagi meter dan mil. Tapi LUTT dan MIPP. Begitupun dengan ukuran waktu bukan lagi menit dan jam, tapi DAR, WOR dan MIR. Nah, pada waktu itu anda sedang berkendara dari kota A ke kota D melalui kota B dan C. tugas kelompok anda sekarang adalah mencari jawaban: *berapa WOR perjalanan itu anda lakukan?*

Untuk menjawab pertanyaan ini, anda masing-masing akan memperoleh sejumlah kartu yang berisi informasi yang anda butuhkan, setiap orang dalam kelompok anda memiliki 2 atau 3 kartu informasi. Anda boleh saling bertanya dan memberi informasi yang anda miliki, tapi jangan memperlihatkan kartu anda (cukup bacakan saja informasinya jika ada yang tanya). Satu hal lagi: jangan pilih pemimpin!, semua orang harus kerja. Anda punya waktu 15-20 menit untuk menyelesaikan tugas ini. SELAMAT BEKERJA!

3.4.2. PENGALAMAN BERSTRUKTUR 2 MARI MENGGAMBAR

Komunikasi Satu dan Dua Arah



Tujuan:

- Peserta memahami dan menyadari bahwa komunikasi dua arah lebih efektif dibanding komunikasi satu-arah.
- Peserta memahami prinsip-prinsip dasar komunikasi antar manusia

Pokok Bahasan:

1. Asas Komunikasi Antar Manusia
2. Efektifitas & Media Komunikasi
3. Komunikasi Satu dan Dua-Arah

Waktu: 90 menit efektif

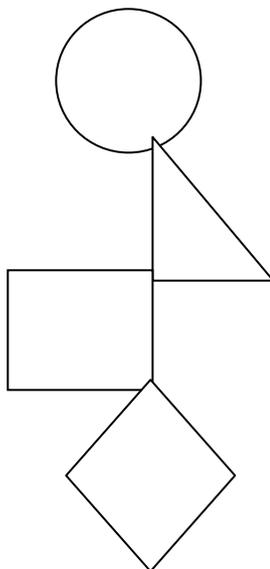
Peralatan: Gambar Bentuk dan Lembar Pencatatan

Proses:

1. Penjelasan singkat tentang tujuan dan materi pokok secara rinci.
2. Minta seorang peserta sebagai sukarelawan untuk tampil ke depan kelas. Peserta lain diminta menyiapkan kertas kosong dan pensil/pen.

3. Jelaskan bahwa sukarelawan tadi adalah seorang penyiar TV untuk acara “Mari Menggambar“, dan para peserta adalah pirsawan yang belajar menggambar. Mereka harus menggambar sesuai keterangan sang penyiar tidak boleh memperlihatkan gambarnya. Setelah jelas, minta sang penyiar mulai melaksanakan acaranya.
4. Setelah acara selesai, sang penyiar TV kembali ke tempat dan minta seorang peserta lain diminta menyiapkan kertas kosong baru. Jelaskan bahwa sekarang adalah acara “Pelajaran menggambar di kelas” dengan sukarelawan tadi sebagai gurunya. Caranya sama dengan acara TV tadi, hanya kali ini boleh bertanya tapi tetap tak boleh memperlihatkan gambarnya. Setelah jelas, minta sang guru segera memulai pelajarannya.
5. Setelah selesai, sang guru boleh kembali duduk ke tempat semula, dan minta seorang sukarelawan baru lagi untuk maju ke depan. Jelaskan bahwa sukarelawan baru ini adalah ”entah siapa” yang akan mengajar semua peserta menggambar, dan minta peserta menyiapkan kertas kosong baru. Kali ini caranya bebas sama sekali (boleh tanya dan boleh apa saja, terserah sang sukarelawan dan peserta). Kemudian minta sang sukarelawan mulai acaranya.
6. Setelah selesai, bandingkan hasil gambar ketiga proses tadi dengan mencatatnya di papan tulis.
7. Ajak seluruh peserta kemudian mendiskusikan: mengapa hasilnya demikian. Minta mereka mengungkapkan kesan dan pengalaman mereka.\
8. Simpulkan bersama hasil diskusi ini sesuai dengan ungkapan dan analisa peserta.

Gambar Bentuk



Lembar Pengamatan Hasil Menggambar

	Cara I	Cara II	Cara III
1. Jumlah selesai dan benar			
2. Jumlah selesai dan salah			
3. Jumlah tidak selesai			

3.4.3. PENGALAMAN BERSTRUKTUR 3 PAMERAN POSTER / FOTO

Penggerak Diskusi & Identifikasi Masalah



Tujuan:

1. Peserta mampu merefleksikan pengalaman mereka melalui media poster/gambar.
2. Peserta mampu mengidentifikasi permasalahan melalui media poster/gambar.
3. Peserta memahami kegunaan media poster/gambar (foto-novella) dalam kegiatan latihan dan mampu menggunakannya.

Pokok Bahasan:

1. Teknik Identifikasi Masalah Aktual
2. Fungsi Media Poster/Gambar dalam Latihan

Waktu: 60 menit

Peralatan: Media Poster/Gambar Foto, tunggal maupun serial tentang apa saja.

Proses:

1. Penjelasan singkat tentang tujuan dan materi pokok acara ini.
2. Bagi seluruh peserta dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing 4-6 orang, dan minta mereka duduk melingkar pada setiap kelompok.
3. Tempelkan poster atau gambar besar tentang apa saja (ambil dari kalender atau koran atau dari mana saja) yang menggambarkan suatu keadaan aktual tentu dan menarik. Minta setiap kelompok memperhatikannya (2-3 menit) dan kemudian mendiskusikan:
 - Kejadian atau keadaan apa yang mereka lihat?
 - Masalah apa yang ada dibalik kejadian atau keadaan tersebut?
 - Bagaimana memecahkannya?
4. Minta setiap kelompok menuliskan hasil diskusi mereka dan mempresentasikannya. Kelompok lain boleh menyanggah dan mengoreksi.
5. Simpulkan bersama hasil semua diskusi antar kelompok tersebut.
6. Minta kemudian tiap kelompok menuliskan deskripsi atau keadaan nyata yang pernah mereka temui/alami selama ini yang memang mengandung suatu permasalahan aktual di masyarakat.
7. Minta setiap kelompok kemudian melukiskan keadaan tersebut dalam bentuk gambar tunggal (ataupun serial) pada kertas karton manila atau kertas ukuran plano, kemudian ditempelkan.
8. Minta setiap kelompok menjelaskan apa maksud mereka dengan gambar tersebut, dan bagaimana cara menggunakannya sebagai media latihan, serta untuk hal apa saja bisa digunakan dalam latihan (sekaligus minta mereka mempraktekkannya.)
9. Ajak seluruh peserta mendiskusikan kesan dan pengalaman mereka dan kemudian simpulkan hasilnya bersama-sama.

3.4.4. PENGALAMAN BERSTRUKTUR 4 KLINIK DESAS-DESUS

Asas Menyebarkan Informasi



Tujuan:

1. Peserta mengerti proses terjadinya desas desus dan akibatnya.
2. Peserta menyadari pentingnya keputusan tertulis, pentingnya notulasi dan catatan-catatan rapat.
3. Peserta memahami cara menyampaikan berita secara tepat.

Pokok Bahasan:

1. Proses desas-desus
2. Akibat berita mulut (lisan)

Waktu: 60 menit

Peralatan: Guntingan berita koran

Proses Kegiatan:

1. Pemandu meminta 5 orang sukarelawan untuk menjadi pemain utama dalam percobaan ini. Mereka meminta untuk keluar dari ruangan (terpisah dari peserta lainnya)
2. Kemudian salah seorang lagi diminta untuk memahami sebuah berita atau lembar berita yang telah disiapkan. Setelah merasa hapal, kemudian diminta salah seorang dari 5 orang yang berada di luar ruangan untuk masuk. Kemudian terhadap orang yang baru masuk tersebut diceritakan yang baru saja diterima dari pembawa berita pertama.
3. Setelah kepada orang pertama, selanjutnya berita yang sama disampaikan pada orang kedua, demikian sampai orang kelima yang berada diluar kelas masuk semua.
4. Setelah selesai pemandu membacakan berita yang sama disampaikan pada orang kedua, demikian sampai orang kelima yang berada di luar kelas masuk semua.
5. Pemandu meminta untuk menganalisa, dan menghubungkan dengan berbagai peristiwa di luar kelas, akibat-akibat yang ditimbulkan karena desas-desus dan sebagainya. Dan pada akhirnya bersama-sama membuat kesimpulan.

3.4.5. PENGALAMAN BERSTRUKTUR 5 MENARA SEDOTAN

Analisa Gaya Kepemimpinan



Tujuan:

1. Memahami adanya tiga gaya kepemimpinan dan maknanya masing-masing dalam kehidupan organisasi.
2. Peserta memahami konsep dasar kepemimpinan situasional dan efektivitasnya.

Pokok Bahasan: Tiga gaya Kepemimpinan (Otoriter, Demokrasi, dan Laissez Faire).

Waktu: 120 menit (2 jam) efektif

Peralatan: Tiga set sedotan minuman dan Tiga set/kotak jarum pentul

Proses:

1. Penjelasan singkat tentang tujuan dan materi pokok kegiatan ini.
2. Bagi seluruh peserta dalam tiga kelompok sama besar. Minta mereka duduk melingkari meja, terpisah antar kelompok.
3. Minta tiap kelompok memilih seorang pemimpin, dan pada ketiga pemimpin terpilih minta menemui anda diruangan lain (di luar ruang kelas). Anggota setiap kelompok di minta menunggu.
4. Jelaskan kepada ketiga pemimpin:
 - Bahwa mereka akan bertugas memimpin kelompoknya masing-masing untuk membangun sebuah menara dari bahan sedotan minuman yang disambung-sambung memakai jarum pentul (berikan masing-masing 1 set kepada setiap pemimpin. Jika perlu beri contoh cara menyambungnyanya)
 - Dalam melaksanakan tugas ini, ketiga pemimpin akan menjalankannya secara berbeda, masing-masing:
 - Seorang berperan sebagai pemimpin otoriter yang akan memimpin kelompoknya dengan cara keras dan tegas (semuanya ditentukan oleh dia sendiri, sejak rencana gambar sampai cara pelaksanaan, pembagian tugas anggota, sampai penentuan selesainya pekerjaan).
 - Seorang berperan sebagai pemimpin demokrat yang akan memimpin kelompoknya atas dasar musyawarah dan mufakat (dari rencana, pembagian tugas, penentuan cara, pengawasan kerja, dan penentuan hasil, semuanya ditetapkan bersama-sama dan pemimpin hanya “mengarahkan”)
 - Seseorang berperan sebagai pemimpin masa bodoh (*laizzes faire*) yang akan memimpin kelompoknya dengan cara sebeb-as-bebasnya dan nyaris tanpa aturan (pokoknya meyerahkan segalanya kepada kemampuan dan kemauan anggota sendiri, dia hanya memberitahukan apa tugas yang harus dikerjakan dan kemudian bersikap masa bodoh, jika perlu malah meninggalkan kelompoknya bekerja).
5. Sepakati dan pilih dari ketiga pemimpin tersebut siapa yang akan berperan sebagai pemimpin otoriter, demokrat, dan masa bodoh. Yakinkah bahwa mereka memang mampu menjalankan peran masing-masing dengan baik. Kemudian tegaskan bahwa mereka sama sekali tidak boleh mengatakan kepada para anggotanya tentang apa peran mereka dan mengapa mereka berperan seperti itu. Sesudah itu, minta mereka kembali ke kelompok masing-masing dan segera mulai.
6. Selama kelompok selesai, amati perilaku pemimpin ndan anggotanya dan catat hal-hal yang perlu untuk dianalisa nanti.
7. Setelah semua kelompok selesai, minta mereka kembali ke formasi kelas semula. Kemudian minta para anggota setiap kelompok mengungkapkan kesan dan pengalaman mereka:
 - Apa yang terjadi (proses dari awal sampai akhir) di kelompok?
 - Apakah mereka menganggap pekerjaan kelompok nya selesai? Apakah mereka puas dengan hasil itu mengapa?

- Bagaimana tanggapan mereka terhadap pemimpin mereka masing-masing? Apakah mereka puas dengan sang pemimpin? Mengapa?
8. Catat semua ungkapan ini di papan tulis, kemudian analisa bersama dan simpulkan

3.4.6. PENGALAMAN BERSTRUKTUR 6 BUJUR SANGKAR BERANTAKAN Azas Kerja Sama



Tujuan:

1. Peserta menyadari bahwa pengetahuan mereka tentang bagaimana bekerja sama tidak serta-merta selalu muncul ketika dalam suasana orang bekerja sama.
2. Peserta memahami prinsip-prinsip kerja sama dan bagaimana menerapkannya.

Pokok Bahasan:

1. Prinsip-prinsip kerja sama
2. Saling percaya dan akibatnya
3. Kerjasama dan hubungan organisasi

Waktu: 60 menit

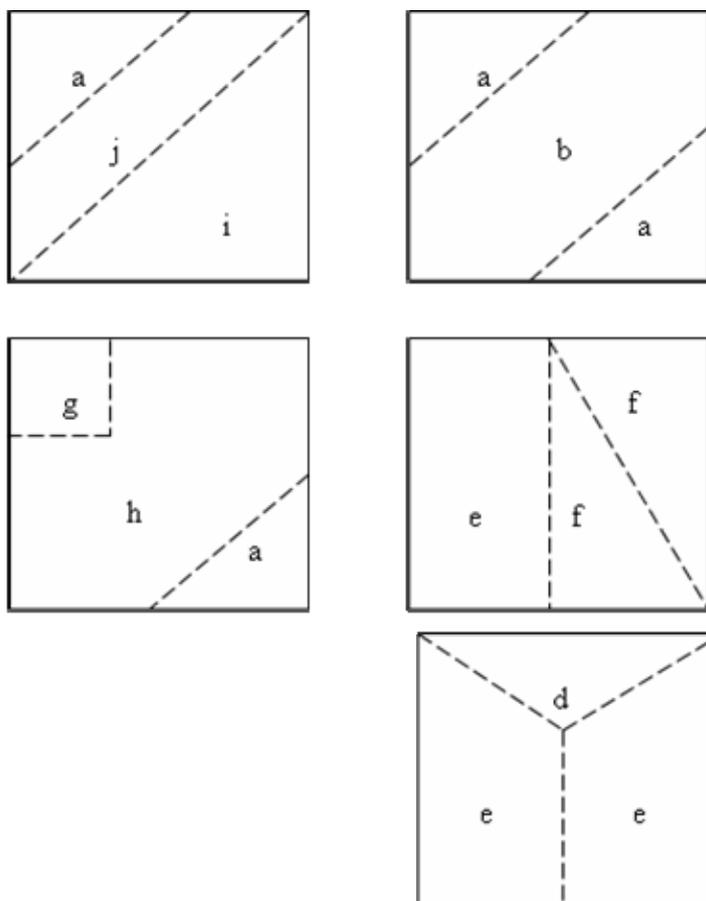
Peralatan:

1. Satu set peralatan “bujur sangkar berantakan“ untuk satu kelompok, masing-masing kelompok bernaggotakan 5 orang.
2. Spidol, kertas plano dan alat latihan biasa lainnya.

Proses:

1. Peserta dibagi dalam kelompok-kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang. Permainan ini sebaiknya dilakukan dalam kelas yang terdiri dari 20-25 orang peserta.
2. Pemandu menjelaskan aturan permainan.
 - Setiap kelompok akan menerima 5 sampul tertutup, masing-masing sampul untuk satu orang dan tidak boleh dibuka sebelum ada tanda dari pemandu.
 - Masing-masing amplop berisi potongan-potongan berbagai bentuk.
 - Tugas masing-masing kelompok adalah menyusun 5 buah bujur sangkar sama besar yang masing-masing bujur sangkar dihasilkan oleh masing-masing anggota.
 - Persyaratan selama dalam permainan: tidak perkenankan untuk bicara, memberi kode apapun. Tidak boleh meminta atau mengambil bagian orang, boleh memberi dan yang yang diberi dilarang menolah.
3. Setelah peraturan dibacakan, pemandu membagikan pada masing-masing kelompok dan permainan pun dimulai. Pada saat permainan dilakukan, pemandu hendaknya mengamati tingkah laku masing-masing. Apakah terjadi pelanggaran dan tingkah laku khas lainnya.
4. Setelah ada dua kelompok yang selesai atau 3 kelompok, permainan bisa dihentikan dan dilakukan pengungkapan apa yang mereka alami dan rasakan. Dari apa yang mereka alami ini selanjutnya didiskusikan mengapa bisa terjadi, apa penyebabnya? Bagaimana seharusnya? Dan apakah bisa dihubungkan dengan kegiatan-kegiatan di luar kelas atau yang sesungguhnya?
5. Pemandu beserta peserta mengambil kesimpulan dan memetik hasil belajar tersebut.

Kunci Jawaban Permainan “Bujur Sangkar Berantakan”



Satu Set untuk Setiap Kelompok

- sampul A berisi potongan i,h,e
- sampul B berisi potongan a, a, a, c
- sampul C berisi potongan a, j
- sampul D berisi potongan d, f
- sampul E berisi potongan g, b, f, e

**4. BAGIAN IV
MATERI
PENGGERAK
MASYARAKAT**

4.1. APA ITU PENGGERAK MASYARAKAT?



Dasar Pemikiran:

Penggerak masyarakat atau *Community organizer* (CO) merupakan upaya personal yang dilakukan oleh seorang warga untuk mengorganisir masyarakat lainnya agar dengan sadar mau bergerak melakukan aksi bersama menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lingkungan mereka. Upaya ini dilakukan secara sadar, tanpa ada pretensi kepentingan pribadi yang dominan. Oleh karena itu, untuk dapat menjadi CO, dibutuhkan kemampuan khusus, mengingat kompleks ruang lingkup yang terkait dengan permasalahan yang ada. Kaitan-kaitan tersebut dapat terdiri dari beberapa faktor, seperti faktor alam, perilaku masyarakat (budaya), kebijakan pemerintah, perilaku aparat dan swasta. Untuk menghadapinya, kemudian muncul gagasan dibutuhkannya penggerak di masyarakat. Idealnya hal itu harus dilakukan oleh warga setempat.

Tujuan:

1. Peserta paham dengan maksud dan peran *Community organizer*
2. Peserta mampu menjadi seorang *Community Organizer*

Pokok Bahasan: *Community Organizer*(CO)

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, dan lakban.

Waktu: 120 Menit

Metode: Curah pendapat dan diskusi

Proses:

1. Pemandu menjelaskan maksud dan tujuan dari sesi ini.
2. Jelaskan bahwa CO perlu ada untuk 1) mengenali masyarakat lebih jauh; 2) Apa yang diinginkan oleh masyarakat; 3) Menggali aspirasi masyarakat; 3) Sebagai penggerak masyarakat; 4) sebagai penghubung aspirasi masyarakat ke pemerintah.
3. Minta peserta berbagi kelompok disesuaikan dengan desanya masing-masing.
4. Dengan dasar tujuan yang telah dijelaskan, minta peserta mendiskusikan apa yang harus dilakukan oleh CO dan mengapa CO diperlukan.
5. Hasil dari diskusi masing-masing kelompok kemudian ditulis di kertas plano
6. Lalu, masing-masing wakil kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka
7. Peserta lainnya diminta menanggapi hasil diskusi tersebut.
8. Pemandu mengajak menyimpulkan hasil diskusi sesi ini bersama dengan peserta yang kemudian dituliskan pada lembar kertas plano.

4.2. PETA KELOMPOK MASYARAKAT



Dasar Pemikiran:

Dinamika serta aktivitas di setiap daerah, biasanya ditentukan oleh aktor-aktor yang ada di daerah tersebut. Oleh sebab itu perlu diketahui siapa saja yang berperan dalam sebuah permasalahan. Dengan mengenali aktor-aktor tersebut, maka akan lebih mudah untuk menganalisa motif dan kepentingan mereka.

Tujuan:

Peserta dapat membuat Peta Sosiologis (kelompok-kelompok kepentingan yang ada) di desanya.

Pokok Bahasan:

- Kelompok Masyarakat Pedesaan
- Apa itu kelompok kepentingan
- Identifikasi Kelompok Kepentingan
- Kelompok yang menguasai sumber daya ekonomi ;
- Aturan main yang memperkokoh penguasaan sumberdaya ekonomi
- Nilai-nilai budaya yang melanggengkan kekuasaan terhadap sumberdaya ekonomi

Waktu: 120 Menit

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, lakban, papan tulis

Metode: Curah pendapat, kertas plano, spidol, lakban

Proses:

1. Ajak peserta untuk mendiskusikan tentang apa yang dimaksud dengan kelompok kepentingan dan bagaimana mengenalinya (Misalnya siapa dan apa saja kelompok kepentingan dapat dilihat dari apakah pekerjaannya atau dari status sosial?)
2. Setelah ada kesamaan pandangan, bagi peserta dalam kelompok, menurut desa asalnya.
3. Minta masing-masing kelompok mengidentifikasi kelompok kepentingan yang ada di desanya. Setelah itu minta mereka membuat gambar kelompok-kelompok tersebut. Selanjutnya, sesudah tugas kelompok selesai, minta masing-masing kelompok untuk menjelaskan secara singkat peta sosiologis dan minta klarifikasi pada hal-hal yang tidak jelas.
4. Ajak peserta untuk membicarakan apa yang dimaksud dengan sumber daya ekonomi. Aturan main dan nilai budaya/agama yang ada di desa.
5. Bagi peserta kembali ke dalam kelompok desa asal peserta.
6. Mintalah masing-masing peserta untuk mendiskusikan poin-poin pada pokok bahasan.
7. Bantu dengan pertanyaan-pertanyaan panduan sebagai berikut : (a) Siapa yang menguasai sumberdaya ekonomi di desa tersebut; siapa yang menguasai jalur distribusi barang di desa?; (b) Aturan main apa yang ada (yang menyangkut pertanian) di desa tersebut; siapa yang membuat aturan tersebut; siapa yang diuntungkan dari adanya aturan main tersebut; (c) Nilai budaya apa yang ada di desa?; siapa yang paling getol mempromosikannya?; lewat media apa?
8. Setelah tugas kelompok selesai, mintalah masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.
9. Simpulkan hasil diskusi ini bersama peserta.

4.3. ANALISA HUBUNGAN KELOMPOK MASYARAKAT



Dasar Pemikiran:

Biasanya, seringkali sulit untuk melacak siapa saja yang berperan dalam terjadinya suatu masalah. Dalam hal ini, setelah dipahami kelompok-kelompok kepentingan, maka perlu diketahui pula hubungan mereka dengan sebuah permasalahan. Dari sana masyarakat akan mengetahui siapa saja yang dapat dijadikan pendukung upaya penyelesaian masalah atau siapa yang harus dihadapi.

Tujuan:

Peserta dapat memahami pola hubungan antar kelompok kepentingan yang ada di desa.

Pokok Bahasan:

- Garis hubungan antara kelompok-kelompok kepentingan
- Posisi komunitas petani

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, lakban.

Waktu: 120 Menit

Metode: Curah pendapat, Diskusi Kelompok, Diskusi Pleno

Proses:

1. Jelaskan tujuan sesi ini kepada peserta.
2. Ajak peserta untuk mendiskusikan apa yang di maksud dengan hubungan di sini, selama sekitar 10 Menit.
3. Minta peserta untuk kembali berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya (kelompok desa) dan minta masing-masing kelompok membuat peta hubungan antar kelompok kepentingan di desa.
4. Bantu dengan pertanyaan panduan: siapa (kelompok apa) yang berhubungan dengan siapa (kelompok apa), dalam rangka apa (apa bentuk hubungannya), atau siapa memberi apa kepada siapa, dan untuk apa, siapa yang memperoleh lebih banyak (jika terjadi saling memberi dan menerima).
5. Tunjukkan hubungan dengan garis dan anak panah (dari mana ke mana).
6. Setelah diskusi kelompok selesai, minta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja.
7. Minta pendengar untuk mengkritisi presentasi kelompok itu.
8. Simpulkan hasil diskusi sesi ini bersama peserta.

4.4. IDENTIFIKASI DAN ANALISA ISU



Dasar Pemikiran:

Kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang CO adalah mampu mengenali masalah yang ada di lingkungannya. Untuk itu CO dituntut jeli mengidentifikasi isu dan menganalisa isu tersebut sebagai dasar mengorganisir masyarakat. Ketepatan di dalam mengidentifikasi isu dan menganalisanya sangat menentukan upaya penyelesaian masalah yang ada.

Tujuan:

- Peserta mampu mengenali masalah yang terjadi di lingkungannya
- Peserta mampu membuat analisa yang tepat

Pokok Bahasan:

- Apa yang dimaksud dengan isu
- Cara mengidentifikasi dan menganalisa isu

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, lakban,

Waktu: 120 Menit

Metode: Curah pendapat, Diskusi Kelompok, Diskusi Pleno

Proses:

1. Pemandu menjelaskan maksud dan tujuan sesi ini.
2. Pemandu menanyakan apa yang dimaksud dengan isu, data, realitas, fakta, bukti dan analisa pada peserta, lalu menyimpulkannya.
3. Kemudian, peserta diminta berbagi kelompok untuk mendiskusikan tentang satu tema isu yang ada di desanya.
4. Kemudian masing-masing wakil kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
5. Lalu minta peserta untuk kembali kelompoknya masing-masing, untuk mendiskusikan lagi tentang beberapa hal terkait dengan isu tersebut. Diantaranya mengapa isu itu yang dipilih untuk dipresentasikan, seberapa besar isu itu mempengaruhi kehidupan masyarakat. Peserta juga diminta untuk membuat analisa terhadap isu-isu yang dipresentasikan.
6. Setelah diskusi kelompok, wakil-wakil kelompok kembali mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
7. Pemandu memfasilitasi pengkritisan atas presentasi tersebut.
8. Simpulkan hasil diskusi sesi ini bersama dengan peserta yang kemudian dituliskan pada lembar kertas plano.

5. BAGIAN V
MATERI
RENCANA
TINDAK LANJUT

5.1. RENCANA TINDAK LANJUT (RTL)



Dasar Pemikiran:

Agar peserta mendapat kejelasan terhadap tugas yang akan dilaksanakan di wilayahnya masing-masing, perlu kiranya untuk membahas secara bersama-sama RTL masing-masing peserta. Hal ini juga bermanfaat bagi fasilitator untuk melihat sejauh mana materi yang telah dibahas telah dikuasai oleh peserta.

Secara sederhana, RTL adalah satu proses awal dari rangkaian kegiatan yang akan dilakukan. Di dalam kegiatan ini direncanakan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan, waktu dan tempat pelaksanaannya, serta cara dan hasil yang ingin dicapai.

Tujuan:

- Peserta dapat membuat perencanaan program
- Peserta mampu menentukan target apa yang hendak dicapai dari sebuah program

Pokok Bahasan: Perencanaan kegiatan

Alat dan Bahan: Kertas plano, spidol, lakban.

Waktu: 120 menit

Metode: Curah pendapat, Diskusi Kelompok, Diskusi Pleno

Proses:

1. Pemandu menjelaskan maksud dan tujuan sesi ini.
2. Peserta dibagi menurut asalnya masing-masingnya untuk mendiskusikan rencana kerja.
3. Hasil dari diskusi dipresentasikan untuk dikritisi oleh semua peserta.
4. Simpulkan hasil diskusi sesi ini bersama dengan peserta yang kemudian dituliskan pada lembar kertas plano.

ENVIRONMENTAL SERVICES PROGRAM

Ratu Plaza Building, 17th. Fl.

Jl. Jend. Sudirman No. 9

Jakarta 10270

Indonesia

Tel. +62-21-720-9594

Fax. +62-21-720-4546

www.esp.or.id