

Dwi Cahyo P.U

Young Outing Games **(icebreaking)**



Panduan *trainer/fasilitator outing* baru
Pelajar, Mahasiswa, Pemuda, dan Umum



cahyocayo.webs.id



Young Outing Games
(icebreaking)
Panduan trainer/fasilitator outing baru
Pelajar, Mahasiswa, Pemuda, dan Umum

Oleh: Dwi Cahyo P.U

Copyright © 2012 by (Dwi Cahyo)

Penerbit
cahyocayo.webs.id
(cahyocayo@gmail.com)

Desain Sampul:
Cahyo PU

Diterbitkan melalui:
www.nulisbuku.com

KEGIATAN

Perbedaan secara keseluruhan

Sedikit sekali trainer/fasilitator baru yang mengetahui definisi games, simulasi dan bermain peran. Definisi berikut sangatlah luas dan merupakan definisi yang telah saya sertakan bagi trainer/fasilitator baru untuk digunakan. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh fasilitator, maka semakin banyak pula definisi mereka sendiri yang dapat diterapkan.

Bahkan dengan melihat beberapa contoh yang diberikan di sini, Anda akan dapat mengetahui bahwa sulit untuk mengkategorikan beberapa latihan dalam satu pengelompokan. Catur, misalnya, bukanlah semata-mata game atau simulasi, melainkan kombinasi keduanya. Bagi mereka yang tertarik, catur dikembangkan di India pada abad ke-6 dan dirancang untuk mensimulasikan pertempuran kontemporer.

Games

Game adalah suatu latihan dimana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan dikenai sejumlah peraturan. Sebagian besar games pelatihan sekarang lebih diarahkan pada kompetisi *trainee* secara individual terhadap dirinya sendiri dari pada berkompetisi dengan sesama *trainee*.

Istilah ‘games’ meliputi, games ketrampilan psikomotorik, ketrampilan intelektual dan paling banyak adalah adu untung. Beberapa tipe game yang umum meliputi lempar panah, ular tangga, sepakbola, tebak kata dan bermacam-macam permainan kartu. Games yang dimainkan secara individual, meliputi solitaire, teka-teki silang dan bahkan mesin poker.

Simulasi

Simulasi adalah contoh situasi aktual atau imajiner. Simulasi umumnya digunakan untuk melatih operator masa depan dimana akan sangat tidak praktis atau terlalu berbahaya bagi *trainee* untuk menggunakan peralatan atau lokasi sesungguhnya. Simulasi biasanya dirancang serealistik mungkin supaya *traeinee* dapat belajar dari tindakan mereka tanpa khawatir harus memperbaiki atau mengganti peralatan yang rusak.

Contoh simulasi meliputi simulator penerbangan, simulator mengemudi, dan perang-perangan.

Asah Otak

Asah otak berada di kelasnya tersendiri. Bukan merupakan games atau simulasi murni melainkan teka-teki yang dapat menyibukkan pikiran peserta atau menunjukkan titik kuncinya. Asah otak umumnya tidak memiliki peraturan, fasilitator boleh

merancang peraturan mereka sendiri untuk menyesuaikannya dengan sesi pelatihan individual.

Asah otak tertentu meliputi latihan-latihan seperti menggabungkan titik dan paling banyak merupakan latihan persepsi.

Bermain Peran

Bermain peran digunakan dalam pelatihan untuk melihat bagaimana peserta bereaksi dalam situasi tertentu sebelum dan sebuah sesi pelatihan. Bermain peran sangat bermanfaat untuk memberikan kesempatan peserta mempraktekkan bagaimana berhubungan dengan orang lain sesuai skenario yang diberikan. Bahkan meski peserta keliru melakukannya, mereka tetap dapat mengambil suatu pelajaran.

Kapan sebaiknya kegiatan tersebut dilaksanakan?

Latihan-latihan *training* dapat digunakan kapan saja selama pelatihan sepanjang relevan dengan poin pelatihan atau telah dirancang untuk tujuan tertentu.

‘Tujuan tertentu’ bisa untuk menyibukkan peserta pada saat menunggu rekan mereka yang belum siap, dan untuk menghilangkan rasa kantuk peserta setelah makan siang. Tujuan ini boleh saja asal disebutkan.

1. Saya adalah ...

Garis besar

Peserta menulis hal-hal tentang mereka untuk dilihat oleh anggota kelompok lainnya. *Icebreaker* ini dapat digunakan di awal pelatihan dimana para peserta tidak saling mengenal.

Tujuan

1. Mendorong partisipasi peserta.
2. Agar peserta saling mengenal satu sama lain.

Waktu yang dibutuhkan

30-40 menit

Jumlah peserta

Tidak dibatasi.

Materi yang dibutuhkan

Selembaar kertas untuk setiap peserta dengan tulisan 'Saya adalah ...' di atasnya. Sebuah pulpen untuk masing-masing peserta dan selotip atau peniti untuk memasang kertas itu di depan kaos atau baju peserta.



Prosedur

1. Bagikan kertas bertuliskan ‘Saya adalah ...’ dan pulpen untuk masing-masing peserta.
2. Beritahukan kepada peserta mereka memiliki waktu 10 menit untuk menulis 10 jawaban dari pertanyaan.
3. Setelah waktu persiapan habis, mintalah peserta untuk memasang kertas tersebut di depan kaos atau baju mereka kemudian berjalan mengelilingi ruangan sambil membaca kertas peserta lainnya. Tahap ini dilakukan tanpa bersuara.
4. Setelah 10 menit para peserta diminta untuk berbicara dengan orang yang memiliki kertas yang kelihatannya menarik atau mereka boleh mengajukan pertanyaan yang mungkin muncul pada saat membaca lembaran tersebut.

Poin diskusi

1. Apakah ada seseorang yang menemukan orang dengan jawaban yang sama dengannya?
2. Apakah orang merasa terancam menuliskan informasi tersebut dikarenakan orang lain akan membacanya?

Variasi

1. kalimat lain seperti ‘Saya ingin menjadi ...’, atau ‘10 hal yang saya sukai dari diri saya adalah ...’ dapat digunakan.

2. Langkah 3 bisa dihapus.

2. Siapa Nama Anda?

Garis besar

Latihan ini merupakan *icebreaker* yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anggota kelompok, juga fasilitator dalam mengingat nama setiap orang.

Tujuan

1. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengingat nama setiap orang.
2. Memberikan kesempatan kepada fasilitator untuk mengingat nama setiap orang.

Waktu yang dibutuhkan

15-20 menit.

Jumlah peserta

8-20 peserta.

Materi yang dibutuhkan

Tidak ada.



Prosedur

1. Katakan kepada anggota kelompok bahwa di akhir latihan ini mereka diharapkan mengetahui nama seluruh peserta. Jika ada papan nama, mintalah peserta untuk melepaskannya.
2. Katakan kepada peserta bahwa masing-masing orang akan memperkenalkan dirinya dengan menyebutkan nama dan satu hal yang tidak lazim tentang mereka. Misalnya 'Nama saya Purnomo dan saya memiliki sebuah kebun mawar'.
3. Kemudian beritahukan bahwa peserta berikutnya harus mengulangi nama dan satu hal tidak lazim yang disebutkan orang pertama. Lalu orang ini menyebutkan nama dan satu hal yang tidak lazim tentang dirinya sendiri.
4. Peserta lainnya harus melakukan prosedur serupa tapi mengingat seluruh nama dan hal-hal tidak lazim dari mulai orang pertama hingga orang sebelum mereka.

Poin diskusi

1. Dapatkah setiap orang mengingat nama seluruh peserta?
2. Di kehidupan sehari-hari kita memiliki kesulitan dalam menghafalkan nama. Teknik ini dapat dicoba, namun orang mungkin akan berpikir terlebih dahulu tentang hal yang tidak lazim mengenai diri mereka.

Variasi

1. Sebaiknya Anda mulai terlebih dulu. Kemudian peserta dapat memahami apa yang harus mereka lakukan.
2. Anda bisa mengambil giliran terakhir, supaya memastikan bahwa mereka memiliki motivasi untuk mengingat semua nama.
3. Name tag dapat digunakan dalam kelompok yang lebih besar. Name tag ditutup dengan tangan peserta dan hanya ditunjukkan apabila orang yang harus menyebutkan nama tersebut tidak dapat melakukannya.

3. Tanda Tangan

Garis besar

Ini merupakan latihan sederhana untuk digunakan sebagai *icebreaker*.

Tujuan

1. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperkenalkan diri mereka kepada peserta lain.

Waktu yang dibutuhkan

10-20 menit tergantung jumlah peserta.

Jumlah peserta

Tidak dibatasi

Materi yang dibutuhkan

Sebuah *flipchart* atau *whiteboard*.

Prosedur

1. Katakan pada anggota kelompok bahwa mereka akan memperkenalkan diri secara individual kepada peserta lain.

2. Para peserta maju ke *flipchart* atau *whiteboard* satu-persatu dan menandatangani nama mereka. Kemudian mereka memperkenalkan diri.

Poin diskusi

1. Bagaimana perasaan orang-orang ketika berdiri di depan peserta lain untuk memperkenalkan diri mereka?
2. Bagaimana peserta mengontrol keberanian mereka di depan kelompoknya?

Variasi

1. Anda, sebagai fasilitator, bisa memulai dengan menandatangani nama Anda dan melakukan perkenalan pertama.
2. Urutan maju bisa ditentukan terlebih dahulu, yaitu, berurutan dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
3. Jika yang digunakan adalah *board elektronik*, Anda bisa membuat salinan *board* setelah setiap orang menandatangani namanya. Kemudian salinan ini diperbanyak dan diberikan kepada seluruh peserta sebagai memento program.