

BAB 1: ORIENTASI PELATIHAN



Pokok Bahasan

- Perkenalan dan Kontrak Belajar
 - *Langkah-langkah Fasilitasi Perkenalan*
 - *Langkah-langkah Fasilitasi Kontrak Belajar*

Penulis

Muchtadlirin

Penyelia Tulisan

Fahsin M. Faal

Pengajar Pondok Pesantren Kyai Gading Demak

ORIENTASI PELATIHAN: PERKENALAN DAN KONTRAK BELAJAR

Pelatihan yang dilaksanakan meniscayakan keragaman peserta dari berbagai komunitas dan daerah asal. Dalam kondisi tersebut biasanya peserta canggung dan kaku, sehingga perlu untuk beradaptasi dan saling kenal agar suasana bisa cair dan akrab. Suasana cair dan akrab bisa terbentuk salah satunya dengan melakukan *game* pelatihan dengan proses yang menarik. Ada berbagai macam cara agar suasana yang ada dapat lebih fun dan menyenangkan.

Selain itu juga dalam sebuah pelatihan diperlukan adanya aturan untuk mengelola forum agar berjalan sesuai dengan tujuan dan harapan yang telah ditentukan. Pada sesi ini terdapat beberapa contoh *game* pelatihan yang dapat digunakan dalam proses perkenalan (*ta'aruf*) dan kontrak belajar.

Tujuan



Sesi ini diadakan sebagai permulaan dari sesi pelatihan pada modul ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Agar peserta satu dengan yang lain saling mengenal dengan cara yang cepat dan menyenangkan.
2. Agar peserta dapat mengenal keunikan peserta lain dan tercipta ikatan (*bonding*) antar peserta pelatihan
3. Agar pelatihan bisa berjalan dengan tertib dan lancar sehingga harapannya pelatihan akan berjalan sesuai dengan harapan

Indikator



1. Peserta dapat mengenali peserta lain, fasilitator, co fasilitator dan narasumber jika ada.
2. Peserta merasa nyaman selama mengikuti pelatihan dengan saling akrab bersama peserta lainnya.
3. Peserta dapat memahami dan menaati peraturan yang disepakati dalam kontrak belajar

Metode



1. *Game*
2. Curah Pendapat

Waktu



60 Menit

Alat & Bahan



1. Kertas Metaplan
2. Lap Top
3. LCD *Projector*
4. Spidol
5. Gunting/*Cutter*
6. Balon

LANGKAH-LANGKAH FASILITASI PERKENALAN

Teknik 1



PAIJO PECEL

1. Fasilitator memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan dari sesi ini, yaitu dalam rangka saling berkenalan dan berinteraksi satu sama lain sesama peserta. Fasilitator juga tidak lupa menanyakan kabar dan mengucapkan selamat datang di pelatihan ini.
2. Fasilitator menanyakan apakah para peserta sudah saling mengenal atau belum. Di sinilah pentingnya sesi perkenalan untuk memecah kebekuan dan suasana yang awalnya tidak saling kenal menjadi kenal sehingga kemudian terjadi saling tegur sapa dan komunikasi lanjutan yang lebih terbuka.
3. Selanjutnya peserta diminta untuk membuat formasi lingkaran. Proses pembuatan lingkaran ini bisa dilakukan dengan permainan (*game*) tergantung dari kreatifitas fasilitator. Misalnya, dibuat aturan "tidak boleh ada peserta yang bernama awal sama bersebelahan, atau bisa juga peserta yang berasal dari komunitas atau daerah yang sama harus berseberangan".
4. Setelah lingkaran terbentuk agar suasana tidak terlalu kaku fasilitator bisa juga meneriakkan YEL-YEL pelatihan.
5. Setelah membangkitkan semangat peserta dengan terikan yel-yel, tiap peserta kemudian diminta memperkenalkan diri dengan menambahkan hal unik di belakang namanya. Hal unik ini akan melekat dalam atribut nama peserta agar dapat mudah diingat oleh peserta yang lain. Atribut tersebut bisa berupa hobi, sifat, dan lain sebagainya. Dengan catatan; hal unik tersebut hanya terdiri dari satu kata dan huruf depannya sama sesuai dengan huruf depan nama peserta yang bersangkutan. Misalnya, PAIJO PECEL, maknanya adalah Paijo yang suka makan nasi pecel.
6. Agar lebih menarik, fasilitator meminta peserta untuk menceritakan tentang atributnya tersebut, misalnya kapan makan pecel, bagaimana dia suka pecel, ada sejarah apa dengan nasi pecel, dan sebagainya.
7. Setelah beberapa giliran, agar tidak bosan dan ada kejutan,

fasilitator menunjuk peserta yang belum mendapat giliran untuk menguji ingatan peserta yang telah memperkenalkan diri. Nama yang digunakan peserta dalam permainan ini, biasanya akan diingat terus oleh peserta pelatihan sampai pelatihan selesai.

8. Setelah semua peserta memperkenalkan dirinya masing-masing, fasilitator membagikan kertas karton yang telah dipotong-potong dan meminta peserta untuk menuliskan nama dan atributnya disertai dengan gambar yang mengilustrasikan nama dan atribut. Selanjutnya fasilitator meminta peserta untuk menempelkan kertas karton tersebut di dinding.

Teknik 2



NAMA ANGKA

1. Langkah fasilitasi ini diawali dengan langkah-langkah fasilitasi sebagaimana disebutkan dalam langkah pertama dan langkah kedua di teknik sebelumnya.
2. Fasilitator kemudian menjelaskan permainan yang akan dilakukan bersama-sama dengan tujuan agar peserta mengenal satu sama lain dengan cara santai dan menghapuskan kekakuan.
3. Fasilitator meminta seluruh peserta untuk berhitung dari nomor 1 dan seterusnya sampai selesai (habis).
4. Selanjutnya setiap peserta diminta untuk mengingat nomor urutnya masing-masing dengan baik. Jika perlu, lakukan pengujian dengan menyebut secara acak beberapa angka dan minta peserta yang disebut nomornya untuk menyahut "YA!" atau tunjuk beberapa orang peserta secara acak dan tanyakan ia nomor urut berapa. Tegaskan sekali lagi apakah mereka benar-benar mengingat nomor urutnya masing-masing.
5. Setelah yakin, fasilitator menjelaskan bahwa ia akan menyampaikan suatu berita atau suatu cerita tertentu di mana dalam sepanjang cerita itu akan disebut sejumlah angka-angka. Peserta yang disebut angka atau nomor urutnya diminta segera berdiri dan langsung meneriakkan namanya keras-keras kepada seluruh peserta lain. Jika terlambat 3 detik, peserta dikenakan

hukuman ramai-ramai oleh peserta lain. Adapun bentuk hukumannya dapat disepakati bersama-sama dengan fasilitator.

6. Sebelum memulai, fasilitator menanyakan kepada para peserta apakah mereka paham peraturan tersebut. Jika perlu, ulangi sekali lagi dan berikan contoh.
7. Fasilitator memulai ceritanya. Misalnya, "Saudara-saudara, latihan ini sebenarnya sudah direncanakan sejak 5 bulan yang lalu, tapi karena beberapa hal, barulah 3 bulan yang lalu ada kejelasan dan kemudian dipersiapkan oleh 8 orang panitia,", dan seterusnya. Atau bisa juga dengan cerita lain sesuai kreatifitas fasilitator (yang penting, dalam cerita itu disebutkan angka-angka nomor urut peserta setiap satu kalimat atau setiap selang satu menit).
8. Lakukan cerita ini sampai dengan separuh peserta disebutkan nomornya atau seluruhnya (bergantung kepada kecepatan fasilitator dan peserta sesuai dengan waktu yang tersedia).
9. Sesi ditutup dengan diskusi ringan dengan para peserta tentang apa makna permainan ini dan dapat digunakan untuk apa saja dalam kegiatan pelatihan, termasuk perasaan-perasaan peserta sendiri.

Teknik 3



MENCARI BALON

1. Langkah fasilitasi ini diawali dengan langkah-langkah fasilitasi sebagaimana disebutkan dalam langkah pertama dan langkah kedua di teknik 1 sebelumnya.
2. Fasilitator mulai membagikan balon kepada semua peserta. Peserta diminta untuk menuliskan nama mereka masing-masing di balon yang mereka dapat dengan menggunakan spidol.
3. Setelah semua menuliskan nama di balon, fasilitator meminta agar semua balon dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam tempat tertentu atau ruangan lain.
4. Setelah semua terkumpul, semua peserta diminta untuk masuk ke dalam ruangan tersebut dan harus menemukan balon yang telah

tulis nama mereka. Peserta hanya diberi waktu sekitar 3 menit untuk menemukan balon sesuai dengan namanya. CATATAN: Fasilitator sebelumnya sudah mencampuradukkan balon-balon yang terkumpul.

5. Semua peserta dipastikan akan panik untuk mencari balon sesuai dengan namanya sendiri bahkan bisa jadi akan bertabrakan antara satu dengan lainnya, mendorong dan berebut dengan orang lain di sekitarnya sehingga terjadi kekacauan. Pada langkah ini, fasilitator harus memastikan kepanikan tidak membuat gaduh suasana perkenalan.
6. Setelah waktu 3 menit habis, fasilitator melakukan evaluasi seberapa banyak peserta yang bisa menemukan balonnya.
7. Setelah evaluasi, fasilitator meminta para peserta yang telah menemukan balonnya untuk menaruh kembali balon tersebut ke ruangan semula agar terkumpul lagi dengan balon-balon yang lain.
8. Sekali lagi fasilitator meminta para peserta untuk secara acak mengambil sembarang balon di ruangan lain untuk kemudian memberikannya kepada orang yang namanya tertulis di balon. Proses ini tidak akan memakan waktu yang lama dengan semua peserta telah memegang kembali balon dengan nama mereka sendiri.
9. Di saat memberikan balon tersebut, fasilitator menginstruksikan kepada para peserta untuk menanyakan nama, asal pesantren, hobi dan sebagainya sehingga terjadilah proses interaksi saling mengenal antar peserta.
10. Setelah proses tersebut selesai, fasilitator mempersilahkan peserta untuk memperkenalkan teman yang telah membantu menemukan balonnya. Bagi yang sudah diperkenalkan, ia pun langsung memiliki kewajiban untuk mengenalkan teman yang telah menemukan balonnya. Begitu seterusnya sampai dengan selesai (habis).
11. Sesi perkenalan ditutup dengan diskusi ringan bersama para peserta tentang apa makna permainan ini. Di ujung sesi fasilitator menyampaikan hikmah bahwa kejadian yang baru saja terjadi mirip dan sering terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari. Semua orang sibuk mencari kebahagiaan untuk diri sendiri mirip dengan

permainan mencari balon tadi dan tidak sedikit yang berujung pada kegagalan. Mereka baru berhasil mendapatkannya ketika mereka memberikan kebahagiaan kepada orang lain mirip dengan proses kedua tadi dengan memberikan balon kepada pemiliknya. Kebahagiaan kita terletak pada kebahagiaan orang lain walaupun kita tidak mengenalnya. Beri kebahagiaan kepada orang lain, maka niscaya kita akan mendapatkan kebahagiaan kita sendiri.

12. Fasilitator mengakhiri sesi dengan mengutip hadits Nabi SAW. sebagai berikut: "Barangsiapa yang membantu seorang mu'min terlepas dari kesusahan di dunia, niscaya Allah akan membantunya terlepas dari kesusahan dunia dan akhirat". (HR. Muslim).

LANGKAH-LANGKAH FASILITASI KONTRAK BELAJAR

Teknik 1



POHON KEINGINAN DAN KETIDAKINGINAN

1. Fasilitator membuka sesi dengan menjelaskan target dari sesi Kontrak Belajar. Fasilitator juga menjelaskan secara singkat apa perlunya kegiatan ini. Orientasi dan tujuan pelatihan pun harus menjadi fokus bagi peserta. Oleh karenanya perlu diatur kesepakatan-kesepakatan dalam forum agar bisa menjadi aturan main bersama.
2. Peserta diminta menjawab beberapa pertanyaan pada kertas-kertas yang terpisah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah:
 - Mengapa peserta bersedia hadir pada pelatihan ini?
 - Apa harapan peserta setelah mengikuti pelatihan ini?
 - Apa kekhawatiran peserta mengenai pelatihan ini?
 - Usaha-usaha apa saja yang perlu diupayakan agar harapan di atas bisa tercapai?
3. Setelah peserta menulis semua jawaban, masing-masing diminta untuk menempelkan jawaban mereka pada empat lembar kertas plano yang terpisah untuk setiap jawaban.
4. Fasilitator membantu peserta membahas poin-poin di atas dan

meminta klarifikasi peserta bila ada kata-kata atau frase yang tidak jelas atau menimbulkan multi-tafsir. Bila waktu terbatas, maka tidak semua dibacakan dan dibahas.

5. Fasilitator membantu peserta mengorganisasikan daftar jawaban yang terkait dengan harapan peserta dengan cara mengelompokkannya berdasarkan kategori pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selanjutnya, pembahasan bergerak kepada masalah kekhawatiran peserta, baik kekhawatiran terhadap para peserta sendiri, fasilitator, trainer (bila ada), dan panitia.
6. Selanjutnya peserta diajak untuk membahas upaya-upaya mengatasi kekhawatiran dan bagaimana mencapai harapan-harapan di atas. Salah satunya dengan membahas kesepakatan dan aturan yang harus ditaati bersama. Intinya, fasilitator membantu peserta untuk meringkas poin-poin di atas.
7. Salah satu teknik yang dapat digunakan oleh fasilitator adalah dengan membuat "pohon keinginan dan ketidakinginan". Peserta diminta menulis di kertas metaplan tentang keinginan dan ketidakinginan selama mengikuti pelatihan. Masing-masing peserta cukup menuliskan satu kata saja. Misalnya, keinginan: TENANG dan ketidakinginan: GADUH. Setelah semuanya menulis maka kertas metaplan tersebut selanjutnya ditempelkan secara vertikal di depan ruang kelas (forum) untuk menjadi perhatian semua peserta.
8. Keinginan berarti harus diikuti semua peserta, sedangkan ketidakinginan harus ditinggalkan semua peserta. Dalam hal ini fasilitator punya kewenangan untuk meloloskan atau mengeliminir usulan peserta tersebut dan disepakati oleh semua peserta agar sesuai dengan target dan tujuan pelatihan.
9. Fasilitator juga mengingatkan bahwa proses pelatihan ini didasarkan pada metode pendidikan orang dewasa yang menuntut peran aktif dan partisipasi semua peserta karena merekalah sumber belajar yang penting.
10. Kontrak belajar diakhiri dengan kontrak terhadap daftar materi dan jadwal pelatihan serta mendiskusikannya dengan peserta. Fasilitator meminta masukan-masukan dari peserta mengenai materi maupun jadwal pelatihan.



Motivasi, Harapan dan Kekhawatiran Saya:

A. Mengapa saya bersedia hadir pada pelatihan ini?

- 1.
- 2.
- 3.

B. Harapan saya setelah mengikuti pelatihan ini?

- 1.
- 2.
- 3.

C. Kekhawatiran saya mengenai pelatihan ini?

- 1.
- 2.
- 3.

D. Usaha-usaha apa saja yang perlu saya upayakan agar harapan di atas bisa tercapai?

- 1.
- 2.
- 3.

