BAB 1

TINJAUAN PUSTAKA

Individu di dalam kelas dalam melakukan suatu perannya selalu berkembang tidak statis. Karena selalu akan ditemukan berbagai masalah yang memasuki kelompok di dalam kelas tersebut. Masalah tersebut yang menuntut individu-individu di dalamnya berfikir kritis dan bertindak dinamis untuk menyelesaikannya. Ketika individu tersebut berkembang secara statis, artinya ada ataupun tidak ada masalah individu tersebut berperan sama seperti biasanya akan memungkinkan adanya perpecahan. Perpecahan tersebut terjadi karena individu tidak dapat survive dalam melakukan perannya untuk memecahkan masalah. Beberapa masalah yang sering dihadapi oleh suatu kelompok di dalam kelas adalah sebagai berikut

1. Manajemen Waktu

Definisi manajemen waktu adalah tindakan atau proses perencanaan dan secara sadar melakukan kontrol atas jumlah waktu yang dihabiskan untuk kegiatan tertentu, terutama untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi atau produktivitas. Manajemen waktu dapat dibantu oleh berbagai keterampilan, peralatan, dan teknik yang digunakan untuk mengelola waktu dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu, proyek dan tujuan sesuai dengan tanggal jatuh tempo. Manajemen waktu meliputi cakupan yang luas dari kegiatan, dan ini termasuk perencanaan, mengalokasikan, menetapkan tujuan, delegasi, analisis waktu yang dihabiskan, pemantauan, pengorganisasian, penjadwalan, dan prioritas.

Awalnya, manajemen waktu disebut hanya untuk kegiatan usaha atau pekerjaan, tapi akhirnya istilah tersebut diperluas untuk mencakup kegiatan pribadi juga. Biasanya manajemen waktu adalah suatu keharusan dalam setiap pembangunan proyek karena manajemen waktu menentukan jumlah waktu yang dibutuhkan dan ruang lingkup penyelesaian suatu proyek.

Prinsip-prinsip Manajemen Waktu

Mengelola waktu Anda dengan baik berarti mengelola hidup Anda dengan baik. Orang yang mengatur waktu memerlukan kreativitas. Mereka membuat rencana jangka pendek dan jangka panjang, mengatur dan menjaga jadwal yang realistis, istirahat yang efisien dan tepat waktu, dan melihat tugas-tugas yang harus dilakukan sebagai peluang dan bukan sebagai kewajiban.

Manusia tidak semua diberkahi dengan kecemerlangan, penampilan yang baik, atau banyak uang, tapi kita masing-masing mendapatkan jumlah waktu yang sama setiap hari. Ada banyak yang dapat dicapai dalam 24 jam, dan ada juga yang tidak mencapai apapun sama sekali. Semuanya terserah Anda untuk memanfaatkan waktu secara optimal karena ini adalah hidup Anda.

**7 Prinsip Manajemen Waktu :**

1. Jadilah aktif, bukan hanya reaktif.

2. Set gol.  
3. Prioritaskan tindakan.  
4. Jaga fokus .  
5. Buat tenggat waktu yang realistis  
6. Setelah memutuskan rencana dan terfokus, lakukan sekarang Dengan cara:

- Membagi dan mengerjakan apa yang harus dilakukan. Pecahkan tugas besar menjadi tugas-tugas kecil dan berikan setiap bagian dari tugas tenggat waktu yang realistis.  
- Mengatur sumber daya

- Abaikan interupsi yang mengganggu.  
- Luangkan waktu untuk belajar bagaimana melakukan sesuatu sendiri.  
- Sekarang, bukan besok. Jangan menunda-nunda.  
- Peluang yang mengetuk. Memanfaatkan peluang.  
- Waspada terhadap pemborosan waktu. Lacak dan kendalikan, berapa banyak waktu yang Anda habiskan di Internet, membaca dan mengirim e-mail, menonton TV, atau berbicara di telepon.

7. Seimbangkan Hidup . Terlalu banyak istirahat atau terlalu banyak bekerja akan menimbulkan dampak negatif dalam jangka panjang.

2. Persepsi

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu suatu stimulus yang diterima oleh individu melalui alat reseptor yaitu indera. Alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia luarnya. Persepsi merupakan stimulus yang diindera oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindera.

Dengan kata lain persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrated dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Apa yang ada dalam diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi.

Gibson, dkk (1989) dalam buku Organisasi Dan Manajemen Perilaku, Struktur; memberikan definisi persepsi adalah proses kognitif yang dipergunakan oleh individu untuk menafsirkan dan memahami dunia sekitarnya (terhadap obyek). Gibson juga menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap individu memberikan arti kepada stimulus secara berbeda meskipun objeknya sama. Cara individu melihat situasi seringkali lebih penting daripada situasi itu sendiri.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa [pengertian persepsi](http://www.duniapsikologi.com/persepsi-pengertian-definisi-dan-faktor-yang-mempengaruhi/) merupakan suatu proses penginderaan, stimulus yang diterima oleh individu melalui alat indera yang kemudian diinterpretasikan sehingga individu dapat memahami dan mengerti tentang stimulus yang diterimanya tersebut. Proses menginterpretasikan stimulus ini biasanya dipengaruhi pula oleh pengalaman dan proses belajar individu.

**Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi** pada dasarnya dibagi menjadi 2 yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal.

**1. Faktor Internal** yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain :

* Fisiologis. Informasi masuk melalui alat indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya. Kapasitas indera untuk mempersepsi pada tiap orang berbeda-beda sehingga interpretasi terhadap lingkungan juga dapat berbeda.
* Perhatian. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.
* Minat. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau perceptual vigilance yang digerakkan untuk mempersepsi. Perceptual vigilance merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.
* Kebutuhan yang searah. Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
* Pengalaman dan ingatan. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
* Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.

**2. Faktor Eksternal** yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari linkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseoarang merasakannya atau menerimanya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah :

* Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besrnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.
* Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (to be perceived) dibandingkan dengan yang sedikit.
* Keunikan dan kekontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
* Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.
* Motion atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

**BAB 2**

**KONSEP PERMAINAN**

* 1. **Tema Permainan**

Tema permainan ini adalah “Membangun Dinamika Kelompok di Dalam Kelas”

* 1. **Judul Permainan**

Judul permainan adalah “*Violet Campus*”

* 1. **Tujuan Permainan**

1. Melatih kerja sama antar individu di dalam kelas.
2. Melatih kekompakan antar individu dan antar kelompok.
3. Mengembangkan kemampuan dalam mengatasi konflik.
4. Mengembangkan kemampuan menejemen waktu di dalam kelas
5. Melatih persamaan persepsi terhadap masalah yang ada

.

* 1. **Waktu dan tempat pelaksanaan**

Waktu : 08.00 - 9.30

Tempat : Laboratorium AVA

* 1. **PetunjukPelaksanaan**

1. Alat dan bahan
2. Microfone
3. Kertas undian berisi nama kelompok
4. Kertas Manila
5. Spidol
6. Tanda nama kelompok
7. Timer 4 buah
8. Tali rafia
9. Kertas nilai
10. Bolpoin
11. Balon
12. Sendok
13. Kelereng
14. TahapanPermainan

Setting permainan ini seperti keadaan di dalam kelas perkuliahan. Sehingga proses permainan akan dibagi dalam beberapa tahap yang disebut “semester”

Tahapan permainan ini terdiri dari 4 tahap yaitu:

1. Semester 1 : Pembentukan Kelompok
2. Deskripsi Permainan : sebelum peserta memasuki Lab AVA, peserta mengambil kertas undian terlebih dahulu di depan pintu masuk untuk menentukan kelompok peserta, sesuai

1. MSDM

2. Gizi

3. KWU

4. Higiene Industri

5. Dinamika Kelompok (Dinkel)

6. Pengelolaan Limbah (Penglimb)

7. Etika Kesehatan (Etikes)

8. Teknik Analisis Kesehatan (TAK)

II. Semester 2 : “Miss and Mister Universe”

1. Deskripsi permainan : Setiap kelompok memilih satu perwakilan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan di depan kelas seperti halnya dalam Acara Miss Universe. Saat perwakilan kelompok menjawab pertanyaan, maka semua peserta lain wajib melakukan peran sesuai dengan yang tertulis di kepala perwakilan kelompok tersebut.
2. Tujuan:
   * + 1. Menumbuhkan sikap menghargai saat orang lain sedang berbicara di depan kelas.
       2. Menumbuhkan rasa empati.
3. Langkah Permainan
4. 2 menit = pengkondisian dan memberikan komando tanda dimulai permainan kedua.
5. 5 menit = mnejelaskan peraturan dan tata cara permainan.
6. 3 menit = setiap kelompok memilih 1 perwakilan kelompok untuk menjadi “Miss atau Mister Universe”. Setiap perwakilan kelompok maju ke depan dan kepalanya dipasang mahkota yang tertulis tulisan peran yang harus dilakukan oleh semua peserta. Tulisan Peran tersebut antara lain :
   1. Bermainlah HP
   2. Tangisi Aku
   3. Tertawai Aku
   4. Katakan Huuu
   5. Tepuk Tangan
   6. Berbaringlah
   7. Menarilah
   8. Teriakkan Jargon
7. 10 menit = 8 perwakilan kelompok berdiri berjajar di depan kelas dan diberi pertanyaan satu per satu. Saat perwakilan kelompok menjawab pertanyaan dari juri, maka semua peserta yang lain berperan seperti dengan tulisan yang ada di kepala perwakilan kelompok.
   * + 1. Semester 3 : “Keep Moving On”
8. Deskripsi permainan :

Setiap kelompok akan dilawankan dengan kelompok lain, sehingga bagan seperti permainan versus (tanding). Setiap satu versus (2 kelompok) akan mendapatkan 6 buah balon (5 poin), 4 biji kelereng (10 poin) dan 8 buah karet gelang (15 poin). Setiap kelompok harus menentukan strategi untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya poin dengan memanfaatkan sumber daya manusia yang ada.

1. Tujuan Permainan

Tujuan dari permainan ini adalah malatih mahasiswa dalam memanajemen waktu dalam mengerjakan berbagai tugas yang diterima

1. Langkah permainan
2. Peserta membuat satu banjar kebelakang dan berhadapan dengan peserta kelompok lain dan ditengahnya terdapat satu panitia
3. Peserta mendapatkan 1 paket barang yaitu sendok, kelereng, karet, sedotan dan balon
4. Peserta diminta untuk memindahkan barang 1 paket tersebut ke kotak yang disediakan di kelompok lawan(kelompok dihadapannya)
5. Peserta selanjutnya dapat jalan jika sudah mendapatkan 1 kalung dari peserta sebelumnya
6. Setiap membawa barang dan melewati fasilitator, peserta diminta untuk mengambil 1 undian pertanyaan dan harus dijawab dengan cepat
7. Gelang karet harus dibawa menggunakan sedotan tanpa terpegang tangan
8. Membawa balon tidak boleh menggunakan tangan, tapi harus dijepit diantara ketiak
9. Kelereng harus dibawa menggunakan sendok
   * + 1. Semester 4 : “Sehati nggak tuh?”
   1. Deskripsi Permainan :

Setiap kelompok akan dibentuk satu banjar kebelakang dan diberikan tugas untuk menggambar seekor binatang. Anggota kelompok paling depan memilih salah satu pilihan gambar yang diberikan panitia (pilihan gambar : kucing, kelinci, atau panda), kemudian anggota kelompok maju satu persatu secara bergantian untuk melanjutkan gambar dengan batas waktu tiap orang adalah 3 detik dan orang terakhir tiap kelompok menebak gambar apa yang digambar kelompoknya.

Setiap orang diberikan waktu selama 3 detik dalam menggambar

* 1. Tujuan Permainan :

Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih kemampuan menyamakan persepsi terhadap permasalahan yang ada.

* 1. Langkah Permainan
     + 1. Satu kelompok membuat satu baris berbanjar ke belakang
       2. Tiap kelompok diminta menggambar binatang, selanjutnya orang pertama dalam kelompok memilih jenis binatang yang ditawarkan oleh panitia
       3. Tiap peserta diberikan waktu 3 detik diberikan waktu terhitung mulai start
       4. Setelah menggambar, peserta diharuskan menghadap kearah pentas dan tidak diperbolehkan menghadap ke belakang.
       5. Setelah menggambar, orang terakhir diharuskan menebak gambar binatang apa yang digambar oleh kelompoknya.
  2. Kriteria penilaian:

1. Kesesuaian pilihan orang pertama dengan jawaban orang terakhir dalam kelompok
2. Kejelasan Gambar
3. Ukuran gambar (semakin besar gambar, semakin tinggi nilainya

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap Ke** | **Waktu** | **Kegiatan** | **Tujuan** | **Alat dan Bahan** | **Prosedur Pelaksanaan** | **PJ** | **Keterangan** |
| 1. | 07.30-08.00 | Persiapan arena lab AVA | Agar Kebutuhan Ketika permainan bisa tercukupi dan bisa bermain dengan lancar | Tanda nama kelompok | Menyiapkan tempat duduk perkelompok dan nama kelompok. | Semua anggota tim kelompok 1 | Persiapan dimulai sebelum jam kuliahpratikum dinamika kelompok dimulai |
| **2.** | 08.00-08.10 | Peserta memasuki aula dan mengambil kertas tanda kelompok | Untuk menempatkan peserta kedalam kelompok baru | Kertas warna origami | Panitia berdiri di belakang pintu dengan kertas warna origami |  | Panitia yang lain persiapan dibelakang background |
| **3.** | 08.10–08.25 | Perkenalan panitia dengan narasi dan Penjelasan peraturan dan prosedur permainan secara garis besar | 1. Memperkenalkan panitia dan tema permainan  **2.** Memberikan pemahaman tentang pelaksanaan permainan | Microfone, laptop, | perkenalan panitia dengan narasi sederhana  sesuai dengan tema yaitu ... dengan memperlihatkan berbagai karakter mahasiswa |  | Semua peserta wajib memperhatikan |
| **4.** | 08.25-08.45 | Memasuki semester 2 yaitu Miss and Mister Universe | 1. menumbuhkan sifat menghargai orang lain yang berada di depan  2. menumbuhkan rasa empati | Microfone  Mahkota peran | 1. Setiap kelompok memilih satu perwakilan sebagai Miss dan Mr Universe dan maju kedepan. 2. Miss dan Mr Universe menjawab pertanyaan yang diambil dari undian selama 30 detik dan memakai mahkota bertuliskan perintah 3. Peserta yang lain melakukan apa yang tertulis di dalam mahkota |  | Semua peserta diharapkan mengikuti games dengan cepat guna mempersingkat waktu |
| **5.** | 08.45-09.00 | Semester 3 yaitu “keep moving on” | Melatih peserta untuk memanajemen waktu dalam | 1. Microfone 2. **balon** 3. **kelereng** 4. **tali rafia** 5. **sendok** 6. **karet** 7. **sedotan** 8. **kardus** | 1).3 menit = pembacaan aturan  2).1 menit = penempatan posisi peserta  3).6 menit = permainan keep mov |  | Peserta menempati posisi berhadapan dan melakukan games sesuai instruksi panitia dengan cepat. |
| **6.** | 09.00- 09.15 | Semester 4 yaitu “Sehati nggak tuh?” | Melatih pemikiran tentang persamaan persepsi antar anggota kelompok dalam suatu kondisi | Microfone  Kertas gambar  Bolpoin | 1).3menit = pengkondisiian dan pembacaan aturan main  2).1 menit = menggambar berantai  3).3 menit = hasil persamaan persepsi |  | Peserta menempati posisi berhadapan dan melakukan games sesuai instruksi panitia dengan cepat. |
| **7.** | 09.15-09.40 | Kesimpulan Permainan, pengumuman permainan dan penutup | 1. Memberikan pemahaman tujuan dari permainan 2. penghargaan terhadap tim terbaik |  | 1).Pesertadimintauntukberkumpulsepertiawalsebelumpermainan  2). pemandubertanyatentangperasaanpeserta  3). Pembacaan tujuan dari 4 tahap permainan |  | Diulassecararingkas  Pemandu yang lain membereskan arena permainan |

DAFTAR PUSTAKA

<http://suksesitubebas.com/2012/12/03/pengertian-dan-prinsip-manajemen-waktu/>

<http://www.duniapsikologi.com/persepsi-pengertian-definisi-dan-faktor-yang-mempengaruhi/>