**BAB 1**

**KONSEP PERMAINAN**

* 1. **Tema Permainan**

Tema permainan ini adalah “Aplikasi Dinamika Kelompok Dalam Kelas”

* 1. **Judul Permainan**

Judul permainan adalah “Legenda Nusantara”

* 1. **Tujuan Permainan**

1. Melatih kerjasama dalam mencapai tujuan.
2. Melatih kekompakan antar individu dalam kelompok.
3. Mengembangkan kemampuan dalam mengatasi konflik.
4. Melatih untuk menyamakan persepsi dalam memahami sebuah konsep.
5. Menciptakan solidaritas antar anggota kelompok.
6. Menurunkan sikap egoisme masing-masing anggota kelompok.
   1. **Waktu dan tempat pelaksanaan**

Waktu : 08.00 - 09.40 WIB

Tempat : Laboratorium AVA FKM UA

* 1. **PetunjukPelaksanaan**

1. Alat dan Bahan
2. Microfone
3. Kertas undian berisi sandi.
4. Laptop
5. *Sound system*
6. *LCD*
7. Kertas nilai
8. Identitas kelompok
9. Slayer
10. Bolpoin
11. Timer
12. Properti *perform*
13. Tali Rafia
14. Istilah dalam Permainan
    * + 1. Tim = Nama cerita rakyat Indonesia
        2. Raja/ratu = Duta setiap tim
        3. Patih = Pengarah jalan pada *game* kedua
        4. Panglima = Pemimpin pasukan pada *game* kedua
        5. Prajurit = Anggota kelompok yang mengikuti panglima pada *game*s ke dua
15. TahapanPermainan

Tahapan permainan terdiri dari 4 tahap yaitu :

1. Pra-*Game*

Deskripsi permainan: semua peserta diwajibkan untuk datang tepat waktu pada pukul 08.00 WIB. Peserta yang datang tepat waktu akan diberi *reward* oleh panitia, sedangkan peserta yang datang terlambat akan diberi *punishment* yaitu tidak mendapatkan permen dari panitia.

1. *Game* 1: Pesta Rakyat
2. Deskripsi permainan:

Peserta dibagi menjadi 11 kelompok (sesuai dengan kelompok mata kuliah dinamika kelompok) yang diberi nama cerita rakyat dari Indonesia. Nama kelompoknya adalah timun mas, joko tarub, sangkuriang, malin kundang, roro jonggrang, ande-ande lumut, joko kendil, cindelaras, si kancil, wiro sableng, joko tingkir. Para peserta diharuskan untuk menutup mata menggunakan slayer sambil menari *harlemshake* dengangerakan heboh yang berhubungan dengan konsep kesehatan masyarakat. Apabila salah satu peserta dari masing-masing kelompok tidak menari dengan heboh akan diculik oleh panitia dan berperan sebagai raja/ratu. Kelompok yang dapat menari dengan sangat heboh akan mendapat poin lebih.

Clue: Kelompokmu adalah hartamu.

1. *Rules of the game*:

* Semua kelompok menempati masing-masing kotak tempat yang telah disediakan oleh panitia.
* Masing-masing kelompok dilarang keluar dari batas tempat yang telah disediakan (dilarang bercampur dengan kelompok lain).
* Setiap anggota kelompok harus terpisah dengan anggota kelompok lain (tidak boleh bergandengan atau berpegangan).
* Setiap anggota kelompok pada saat permainan dilarang berpindah tempat
* Peserta wajib menutup mata dengan menggunakan slayer.
* Peserta wajib untuk menari dengan heboh selama musik dimainkan.
* Peserta diperbolehkan membuka mata setelah ada instruksi dari panitia.
* Kelompok yang paling heboh adalah pemenangnya.

1. *Game* 2: “Ngunduh Ratu”
2. Deskripsi permainan:

Setiap tim membagi anggota kelompoknya menjadi panglima (1 orang), prajurit (5-6 orang), dan patih (2 orang). Mereka harus berusaha untuk menyelamatkan raja/ratu yang sudah diculik pada *game* 1. Panglima dan prajurit menutup mata menggunakan slayer dan berbaris rapi membentuk seperti kereta panjang dengan saling memegang bahu anggota didepannya, panglima harus berada di baris paling depan. Patih berada di tepi arena permainan untuk mengarahkan panglima dan prajurit menyelamatkan raja/ratu di depan. Penyelamatan putri dilakukan dengan cara panglima mengambil *clue* yang berisikan pertanyaan seputar FKMyang dibawa oleh masing-masing ratu/raja. Setelah mengambil *clue,* panglima harus membacakan *clue* tersebut pada raja/ratu. Ratu/raja harus dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dan menyerahkan jawaban itu kepada panitia. Ratu/raja yang berhasil menjawab paling cepat dan benar berhak mendapatkan poin tertinggi pada *game* kedua.

1. *Rules of the game*:

* Panglima dan prajurit setiap kelompok harus tetap berpegangan bahu orang didepannya sampai *game* 2 berakhir.
* Panglima dan prajurit harus ditutup matanya selama *game* berlangsung.
* Dilarang tawuran antar kelompok.
* Raja/ratu harus tetap ditempat yang telah ditentukan dengan tanpa bersuara.
* Para patih setiap kelompok harus tetap berada di tepi arena permainan.
* Panglima hanya diperbolehkan membacakan *clue* yang telah telah diambil dan tidak diperbolehkan menjawab pertanyaan.

1. *Game* 3: Pagelaran
2. Deskripsi permainan:

Setiap kelompok akan diberikan satu properti sebagai media untuk menampilkan suatu *perform*ance yang berhubungan dengan isi cerita rakyat sesuai dengan nama kelompoknya dan konsep FKM. Properti yang didapat setiap kelompok sesuai dengan undian yang telah diambil dari perwakilan kelompok. Setiap kelompok diberikan waktu 3 menit untuk menyiapkan *perform*ance terbaiknya. Kelompok yang menampilkan hasil terbaik dan menunjukkan kekompakan antar anggota berhak mendapatkan poin tertinggi pada *game* ketiga.

1. *Rules of the* *game*:

* Setiap kelompok mengambil 3 undian properti
* Properti yang dipilih harus digunakan untuk *perform*
* Persiapan *perform* adalah 2 menit
* Waktu *perform* untuk masing-masing kelompok tidak boleh lebih dari 3 menit
* Seluruh anggota kelompok harus mengikuti *perform*
* Penilaian dilakukan oleh kelompok lain
* Tidak boleh menilai kelompoknya sendiri.
  1. **Esensi Permainan**

Setiap bagian dari permainan “Legenda Nusantara” ini memiliki esensi yang berhubungan dengan aplikasi dinamika kelompok dalam kelas.

1. Pra-*game*
2. Mendisiplinkan setiap peserta agar datang tepat waktu dalam setiap kegiatan.
3. Bertanggungjawab terhadap kesalahan yang telah dibuat.
4. *Game* 1: Pesta Rakyat
5. Melatih kerjasama dan diskusi antar anggota kelompok untuk mencapai suatu tujuan bersama.
6. Memahami tugas yang diberikan dengan benar.
7. Rasa memiliki antar anggota kelompok, sehingga dapat lebih memupuk rasa persaudaraan.
8. *Game* 2
9. Melatih kekompakan antar kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
10. Bagaimana suatu kelompok menentukan strategi untuk memecahkan masalah.
11. Dapat memahami peran masing-masing dalam kelompok sesuai tugas yang diberikan.
12. Rasa saling memiliki antar anggota kelompok sehingga tidak ada anggota kelompok yang terabaikan atau terlewatkan.
13. Meurunkan sikap egoisme dari antar kelompok.
14. *Game* 3
15. Melatih kerjasama antaranggota kelompok untuk menampilkan tampilan terbaiknya (dalam hal ini menyelesaikan tugas dengan sangat baik).
16. Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan deadline yang ditentukan.
17. Seluruh anggota kelompok berusaha untuk berperan aktif dalam menyelesaikan tugasnya.

**BAB 2**

**KESIMPULAN**

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari permainan “Legenda Nusantara” ini, antara lain:

1. Mendisiplinkan setiap peserta agar datang tepat waktu dalam setiap kegiatan.
2. Bertanggungjawab terhadap kesalahan yang telah dibuat.
3. Melatih kerjasama dan diskusi antar anggota kelompok untuk mencapai suatu tujuan bersama.
4. Memahami tugas yang diberikan dengan benar.
5. Rasa memiliki antar anggota kelompok, sehingga dapat lebih memupuk rasa persaudaraan.
6. Melatih kekompakan antar kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
7. Bagaimana suatu kelompok menentukan strategi untuk memecahkan masalah.
8. Dapat memahami peran masing-masing dalam kelompok sesuai tugas yang diberikan.
9. Rasa saling memiliki antar anggota kelompok sehingga tidak ada anggota kelompok yang terabaikan atau terlewatkan.
10. Meurunkan sikap egoisme dari antar kelompok.
11. Melatih kerjasama antaranggota kelompok untuk menampilkan tampilan terbaiknya (dalam hal ini menyelesaikan tugas dengan sangat baik).
12. Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan deadline yang ditentukan.
13. Seluruh anggota kelompok berusaha untuk berperan aktif dalam menyelesaikan tugasnya.

**LAMPIRAN**

**RUNDOWN PERMAINAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap Ke** | **Waktu** | **Kegiatan** | **Tujuan** | **Alat dan Bahan** | **Prosedur Pelaksanaan** | **PJ** | **Keterangan** |
| 1. | 07.30-08.00 | Persiapan arena permainan di lab.AVA | Agar kebutuhan ketika permainan bisa tercukupi dan bisa bermain dengan lancar | Tali rafia |  | Semua anggota kelompok 9 | Persiapan dimulai sebelum jam kuliah praktikum dinamika kelompok dimulai |
| **2.** | 07.55-08.00 | Pembagian reward untuk semua peserta yang datang tepat waktu | Mendisiplinkan peserta | Permen | Membagikan permen ke masing-masing peserta di depan lab. AVA | Taufik dan Syahru | Peserta yang datang terlambat diberi *punishment* |
| **3** | 08.00-08.10 | Pembukaan dan perkenalan | Memperkenalkan seluruh anggota kelompok 9 dan tema permainan | Microphone, laptop, sound | a) Pembukaan  b) Perkenalan | Santi dan Olin | Seluruh anggota kelompok 9 berada di depan |
| **4** | 08.10-08.13 | Penjelasan peraturan dan prosedur permainan secara garis besar | Memberikan pemahaman tentang pelaksanaan permainan | Microphone, laptop, LCD | Penjelasan peraturan permainan. | Santi dan Olin | Semua peserta wajib memperhatikan |
| **5** | 08.13-08.20 | *Game 1* | * 1. Melatih kerjasama antar anggota kelompok   2. Memahami tugas yang diberikan dengan benar   3. Rasa memiliki antar anggota kelompok | Microphone, laptop, sound, slayer | 1. 5 menit = membacakan prosedur dan peraturan permainan serta mengkondisikan peserta 2. 2 menit = *harlemshake* | Semua anggota kelompok 9 | Setelah pembacaan peraturan, peserta harus menutup matanya dan mematuhi seluruh peraturan |
| **6** | 08.20-08.25 | Pembacaan peraturan *game 2* | Memberikan pemahaman tentang peraturan dan prosedur pada *game* 2 | Microphone, laptop, LCD | Pembacaan peraturan tahap kedua disertai pembagian peran | Fara dan Marta | Seluruh peserta wajib memperhatikan |
| **7** | 08.25-08.40 | *Game* 2 | * 1. Melatih kekompakan antar anggota kelompok   2. Melatih menentukan strategi   3. Memahami peran masing-masing anggota   4. Menurunkan sikap egoisme | Slayer, sandi, topeng | 1. 5 menit = pengkondisian dan memberikan komando tanda dimulai permainan kedua. 2. 10 menit = Masing-masing kelompok berusaha menuju ke arah ratu/rajanya untuk mengambil sandi dan menjawab pertanyaan | Semua anggota kelompok 9 |  |
| **8** | 08.40-08.45 | Pembacaan peraturan *game* 3 | Memberikan pemahaman tentang peraturan dan prosedur pada *game* 3 | Microphone, laptop, LCD | Pembacaan peraturan tahap ketiga dan pengambilan undian properti | Syahru dan Zia |  |
| **9** | 08.45-09.20 | *Game* 3 | 1. Melatih kerjasama 2. Melatih seluruh anggota kelompok ikut berperan aktif 3. Menyelesaikan tugas sesuai dengan deadline yang ditentukan | Microphone, properti | 1. 2 menit = masing-masing kelompok mempersiapkan *performance*. 2. 33 menit = masing-masing kelompok menampilkan *performance*-nya 3 menit | Semua anggota kelompok 9 |  |
| **10** | 09.20-09.25 | Penjelasan esensi dari perwakilan kelompok 9 | Memberikan pemahaman tujuan dari permainan | Microphone |  | Yosi dan Marta |  |
| **11** | 09.25-09.35 | Penjelasan esensi dan evaluasi dari dosen | Memberikan pemahaman tujuan dari permainan serta saran dan kritik | Microphone |  | Pak Oedoyo |  |
| **12** | 09.35-09.40 | Pengumuman dan penutupan | Penghargaan terhadap tim terbaik | Hadiah | Pengumuman pemenang | Syahru dan Olin |  |

**Referensi**

Rusdi. 2013. *Kumpulan Legenda Nusantara*. ([http://history1978.wordpress.com/ materi-antropologi/kumpulan-legenda-leganda-di-nusantara/](http://history1978.wordpress.com/%20materi-antropologi/kumpulan-legenda-leganda-di-nusantara/), diakses pada 27 April 2013)

Anonim.2012. *Dinamika Manajemen Kelas dalam Pembelajaran*. (<http://www.m-edukasi.web.id/2012/05/dinamika-manajemen-kelas-dalam.html>, diakses pada 28 April 2013)

### GoIndonesia. 2013. *Mangkunegaran Performing Art.* (http://www.goindonesia. com/id/hotels/indonesia/jawa/solo/seni\_budaya/mangkunegaran\_*perform*ing\_art, diakses pada 29 April 2013)

Anonim. 2013. *All About Javanese.* (<http://kamusjawa.com/kisah-wayang-dewi-sinta.html>, diakses pada 29 April 2013)

Bekti Harry Suwinto Adinagoro. 2013. *Legenda Nyi Blorong.* (<http://www.trenggalekjelita.web.id/2011/07/legenda-nyi-blorong-mistery-pantai.html>, diakses pada 30 April 2013)