**BAB I**

**PENDAHULUAN**

Kehidupan dalam kelompok sangatlah dinamis. Semakin efektif suatu kelompok, maka semakin baik pula kualitas anggota – anggota dalam kelompok tersebut. Agar keefektifan dalam kelompok tetap terjaga maka diperlukan pengetahuan yang cukup mengenai dinamika atau proses – proses yang terjadi serta mengatur perilaku kita seefektif mungkin dalam kelompok. Oleh karena itu, dalam hal ini kita perlu memahami tentang dinamika kelompok.

Dinamika kelompok memiliki fokus pada interaksi manusia dalam kelompok. Dari beberapa referensi, dinamika kelompok juga disebut dengan proses – proses dalam kelompok. Dengan begitu, dinamika kelompok adalah suatu proses yang menggambarkan interaksi antar individu yang ada dalam kelompok. Selain itu, dinamika kelompok juga bisa dibilang sebagai peningkat kerja sama dalam kelompok untuk senantiasa berkembang, bergerak, dan menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah-ubah.

Kebanyakan saat ini dinamika kelompok sering digunakan dalam pelatihan guna mengenalkan dan mengembangkan kerja tim. Fasilitator dalam suatu pelatihan seringkali menggunakan prinsip atau berbagai permainan dinamika kelompok dalam berbagai pelatihan. Dinamika kelompok di sini tidak dipandang hanya sebagai acara perkenalan dalam arti yang sempit, hura-hura dan membuang waktu saja, tetapi digunakan untuk menunjang keberhasilan dari suatu pelatihan itu sendiri.

Pelaksanaan suatu pelatihan dilihat dari jangka waktunya dapat memakan waktu seminggu, sebulan atau boleh jadi bulanan. Selain itu dalam satu hari pertemuan umumnya diisi dengan beberapa acara pertemuan dari pagi hingga sore yang diselingi acara rehat siang hari. Sering dijumpai selama satu pertemuan yang berjalan dari pagi hingga siang dan atau siang hingga sore hari, peserta latihan mengalami penurunan perhatian. Selain itu agar suasana pelatihan lebih menarik maka perlu diselingi dengan suatu acara yang dikenal dengan Dinamika Kelompok. Acara ini pada dasarnya bertujuan agar peserta latihan kembali aktif belajar, yaitu dengan acara permainan kelompok.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Dinamika Kelompok**

Dinamika kelompok dalam kajian ilmu psikologi lebih ditekankan pada aspek psikologis dan tingkah laku individu dalam kelompok. Sedangkan dalam kajian ilmu sosiologi, dinamika kelompok lebih ditekankan pada kajian mengenai kehidupan bermasyarakat atau interaksi sosial.

Menurut Jetkins (1950), Dinamika kelompok adalah kekuatan – kekuatan yang terdapat di dalam maupun di lingkungan kelompok yang akan menentukan perilaku anggota – anggota kelompok dan perilaku kelompok yang bersangkutan, untuk bertindak atau melaksanakan kegiatan – kegiatan demi tercapainya tujuan bersama yang merupakan tujuan kelompok tersebut.

Menurut Jacobs, Harvill dan Manson (1994), Dinamika kelompok adalah kekuatan yang saling mempengaruhi hubungan timbal balik kelompok dengan interaksi yang terjadi antara anggota kelompok dengan pemimpin yang diberi pengaruh kuat pada perkembangan kelompok.

J. P. Chaplin mengungkapkan bahwa dinamika kelompok adalah suatu penyelidikan tentang hubungan sebab akibat di dalam kelompok; suatu penyelidikan tentang saling hubungan antar anggota di dalam kelompok; bagaimana kelompok terbentuk, dan bagaimana suatu kelompok berreaksi terhadap kelompok lain. Dinamika kelompok juga mencakup studi tentang Cohesiveness, Leadership, proses pengambilan keputusan dan pembentukan subkelompok.

Istilah dinamika kelompok juga digunakan untuk menyatakan proses dan prosedur atau peranan – peranan yang harus dilakukan oleh anggota kelompok. Dinamika kelompok dapat juga mencakup proses, perasaan kelompok, dan pencapaian tujuan kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dinamika kelompok adalah suatu proses dan kekuatan yang saling mempengaruhi satu sama lain di dalam kelompok guna terciptanya hubungan dan tercapainya tujuan dalam kelompok tersebut.

**2.2 Pelatihan**

Berikut ini adalah pengertian pelatihan dari beberapa ahli, antara lain :

1. Menurut Bernaddin dan Russel (1988:172) dalam Cut Zurnali (2004)

“*Training is defined as any attempt to improve employee performance on a currently held job or one related to it. This usually means changes in spesific knowledges, skills, attitudes, or behaviors. To be effective, training should involve a learning experience, be a planned organizational activity, and be designed in response to identified needs*”.

Jadi pelatihan didefinisikan sebagai berbagai usaha pengenalan untuk mengembangkan kinerja tenaga kerja pada pekerjaan yang dipikulnya atau juga sesuatu berkaitan dengan pekerjaannya. Hal ini biasanya berarti melakukan perubahan perilaku, sikap, keahlian, dan pengetahuan yang khusus atau spesifik. Dan agar pelatihan menjadi efektif maka di dalam pelatihan harus mencakup suatu pembelajaraan atas pengalaman-pengalaman, pelatihan harus menjadi kegiatan keorganisasian yang direncanakan dan dirancang didalam menanggapi kebutuhan-kebutuhan yang teridentifikasi.

1. Menurut Noe, Hollenbeck, Gerhart & Wright (2003:251) dalam Cut Zurnali (2004)

“*Training is a planned effort to facilitate the learning of job-related knowledge, skills, and behavior by employee*”.

Hal ini berarti bahwa pelatihan merupakan suatu usaha yang terencana untuk memfasilitasi pembelajaran tentang pekerjaan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian dan perilaku oleh para pegawai.

1. Menurut KBBI edisi 2, Balai Pustaka (1989)

Pelatihan atau magang atau *training* adalah proses melatih; kegiatan atau pekerjaan.

1. Menurut Rofl P. Lynton dan Udai Pareek dalam Pelatihan dan Pengembangan Tenaga Kerja, Pustaka Binaman Jakarta (1998)

Pelatihan mempersiapkan peserta latihan untuk mengambil jalur tindakan tertentu yang dilukiskan oleh [teknologi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi) dan [organisasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Organisasi) tempat bekerja, dan membantu peserta memperbaiki prestasi dalam kegiatannya terutama mengenai pengertian dan keterampilan.

Jadi dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah suatu kegiatan mempelajari pengetahuan dan kemampuan dalam bidang tertentu yang dengan sengaja diberikan melalui prosedur sistematis dan terorganisir untuk mencapai kerja efektif yang berkualitas.

**2.3 *Team Work***

*Team work* (kerja tim) adalah aktivitas atau proses yang meliputi kegiatan berbagi informasi mengenai masalah yang sedang dihadapi dan bekerjasama dalam memecahkan masalah tersebut (Kerrin & Oliver, 2002). Berbeda dengan pengertian *team work* (kerja tim) sebagai suatu proses, *team work* menurut Robbins (2004) adalah kelompok yang terdiri dari dua atau lebih orang yang saling mempengaruhi dan saling tergantung yang datang bersama-sama untuk mencapai sasaran tertentu. Sedangkan menurut David W. Johnson & Frank P. Johnson, *team work* adalah sekumpulan interaksi interpersonal yang terstruktur untuk (1) memaksimalkan keahlian dan kesuksesan anggota dalam pekerjaannya dan (2) mengkoordinasi dan menyatukan usaha tiap anggota ke anggota yang lain dalam tim.

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *team work* adalah keinginan untuk bekerja sama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Bukan bekerja secara terpisah atau saling berkompetisi. Kompetensi kerjasama menekankan peran sebagai anggota kelompok, bukan sebagai pemimpin.

**2.4 *Problem Solving***

*Problem solving* menurut Feldusen (Tassel-Baska, 1994) bahwa problem solving merupakan penggunaan pengetahuan dan pemikiran yang komprehensif dan komplek meliputi pemikiran yang kreatif dan kritis, pengambilan keputusan dan lain-lain. Menurut Hunsaker,  problem solving didefinisikan sebagai suatu proses penghilangan perbedaan atau ketidaksesuaian yang terjadi antara hasil yang diperoleh dan hasil yang diinginkan. Sementara menurut Mu’Qodin mengatakan bahwa problem solvingadalah suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisa situasi, mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif tindakan, kemudian mempertimbangkan alternatif tersebut sehubungan dengan hasil yang dicapai dan pada akhirnya melaksanakan rencana dengan melakukan suatu tindakan yang tepat.

Berdasarkan dari beberapa definisi problem solvingdi atas, dapat disimpulkan bahwa problem solving merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisa situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran.

**2.5 Keterkaitan Pelatihan *Team Work* dan *Problem Solving***

*Team work* berarti melibatkan orang-orang untuk bekerja bersama-sama, dalam rangka mencapai suatu tujuan. Setiap individu dalam *team work* wajib mengambil peran untuk berbagi tanggung jawab dan berkontribusi. Setiap individu dalam kerjasama wajib berperilaku fleksibel, menjadi efektif dalam menjaga jalur komunikasi terbuka, serta tetap optimis dalam rangka memenuhi target dan tenggang waktu. *Team work* yang berkualitas sangat bergantung pada berbagai faktor penting untuk sukses, termasuk keterampilan komunikasi yang baik, saling menghormati, keterampilan yang saling melengkapi semua kompetensi yang dibutuhkan, dan juga kecerdasan dalam pengambilan keputusan dengan solusi terbaik.

Pelatihan *team work* bertujuan untuk (1) mengelola hubungan positif, efektif, dan produktif antar pribadi dalam rutinitas kerjasama, (2) kerjasama tim, komunikasi, kolaborasi, koordinasi, toleransi, empati, emosi cerdas dan kebersamaan visi dalam kerja, (3) memberikan kontribusi dengan kerjasama yang efektif untuk masing-masing pekerjaan, (4) pengambilan keputusan, menangani konflik, meningkatkan kualitas dan bakat individu, (5) meningkatkan kemampuan untuk menghargai dan mempertimbangkan pendapat orang lain, serta kemampuan untuk menjaga fokus kerjasama.

Dapat disimpulkan bahwa keterkaitan pelatihan *team work* dalam kemampuan *problem solving* adalah bahwa dimana dalam suatu kelompok atau organisasi, kerjasama merupakan hal yang sangat diperlukan dalam tim untuk dapat mencapai tujuan bersama. Dalam proses pencapaian tujuan tersebut pasti akan ada masalah yang timbul, dan mengenai hal tersebut tentulah diperlukan suatu kemampuan menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. Selain itu, dalam penyelesaian masalah tersebut juga harus kreatif dalam menentukan pemecahan masalah. Oleh karena itu, kemampuan problem solving juga sangat diperlukan dalam kerjasama tim (*team work*).

**BAB III**

**KONSEP PERMAINAN**

* 1. **Tema Permainan**

Tema dari permainan ini adalah “Aplikasi Dinamika Kelompok Dalam Pelatihan ---- Pelatihan *Team Work* dan *Problem Solving*”.

* 1. **Judul Permainan**

Judul permainan adalah “*Soldiers Camp*”.

* 1. **Tujuan Permainan**

1. Melatih kerja sama dalam mencapai tujuan.
2. Melatih kekompakan antar individu di dalam kelompok.
3. Mengembangkan kemampuan *problem solving*.
4. Melatih komunikasi dan interaksi antar individu dalam kerja sama.
5. Melatih perencanaan strategi yang tepat.
   1. **Waktu dan tempat pelaksanaan**

Hari/Tanggal : Selasa, 4 Juni 2013

Waktu : 14.00 WIB

Tempat : Laboratorium AVA FKM UA

* 1. **Petunjuk Pelaksanaan**

1. **Alat dan Bahan**
2. Microfone
3. LCD dan Proyektor
4. Stik es krim
5. Kertas Bergambar Kuda dan Joki
6. Kertas Koran
7. Buku Gambar A3
8. Double Tape
9. Spidol
10. HVS
11. Pita Warna
12. Kertas Emas
13. Kertas Bertuliskan Clue Permainan
14. Slayer
15. Kertas Nilai
16. Bolpoin
17. Tali Rafia
18. Timer
19. Ember kecil
20. Pengait
21. **Peraturan Permainan Secara Umum**
22. Peserta wajib menjaga ketertiban selama permainan berlangsung.
23. Peserta wajib menjaga kebersihan lokasi permainan.
24. Peserta wajib menaati peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia.
25. Peserta wajib membawa slayer / penutup mata.
26. Peserta yang membuang sampah sembarangan akan mendapatkan pengurangan poin sebesar 10.
27. **Konsep Permainan**
    * + 1. **Game Pertama**

Judul Permainan : Joki Kuda

Esensi Permainan :

Di dalam game pertama ini menggambarkan pemecahan teka teki yang bergambar kuda dan joki. Kuda tersebut diibaratkan sebagai kendaraan untuk “pejuang” agar bisa mencapai pulau terpencil yang medannya sulit untuk dijangkau dengan kendaraan modern. Teka teki ini melatih skill *problem solving* dan skill komunikasi interpersonal agar mampu memecahkan masalah bersama-sama.

Durasi : 10 menit

Alat dan Bahan : Kertas bergambar joki dan kuda

Mekanisme Permainan :

1. Semua peserta duduk sesuai dengan kelompok awal dinamika kelompok yang telah dibentuk oleh PJMK.
2. Setiap kelompok harus duduk di kotak – kotak yang telah disediakan panitia dan berisi nama kelompok.
3. Panitia membagikan 2 kertas yang bergambar 2 kuda dan 1 kertas bergambar 2 joki.
4. Kelompok diminta mengabungkan 3 potongan gambar sehingga menjadi sebuah gambar dengan dua Joki yang tengah menunggangi kudanya masing masing.
5. Selama permainan berlangsung, setiap peserta dilarang melipat dan menyobek kertas.
6. Kelompok yang tercepat akan menjadi pemenang.
7. Kelompok yang berhasil menyelesaikan misi akan diberi reward yaitu memilih stik es krim yang telah disiapkan dan nantinya akan digunakan pada misi terakhir.
8. Kelompok yang gagal menyelesaikan misi tidak diperbolehkan memilih stik es krim yang disiapkan, melainkan hanya mendapat 5 stik es krim dari instruktur.

Peraturan Permainan

1. Peserta dilarang melipat dan menyobek kertas ketika permainan berlangsung
2. Kelompok tercepat akan mendapat poin 20, kelompok lain yang berhasil menyelesaikan game mendapat poin 15. Sedangkan kelompok yang gagal mendapatkan poin 5.
3. **Game Kedua**

Judul Permainan : All Stand Up

Esensi Permainan :

Di dalam permainan kedua ini kelompok diharuskan untuk berdiri secara bersama – sama tanpa menggunakan tangan sebagai tumpuan. Jadi kelompok tersebut akan menggunakan punggung temannya untuk berdiri bersama – sama. Permainan ini memiliki esensi mengenai pentingnya fungsi orang lain dalam kesuksesan *team work* , memahami bahwa kekurangan anggota regu yang lain (terlalu gemuk atau terlalu kurus) bukanlah kendala, dan perencanaan strategis ketika seorang S.KM terjun langsung ke masyarakat.

Durasi : 10 menit

Alat dan Bahan : -

Mekanisme Permainan :

1. Masing – masing kelompok menunjuk 6 anggota yang akan mengikuti permainan *All Stand Up*.
2. Anggota yang ditunjuk diharuskan mengikat kedua tangannya dengan slayer.
3. Permainan dimulai dengan sepasang anggota kelompok duduk bertolak belakang dengan punggung saling menempel dan melipatkan kedua kaki ke arah dada. Kemudian mereka diminta untuk berdiri bersama dengan cara saling menekan punggung dengan kondisi kedua tangan terikat.
4. Setelah sukses dengan cara pertama, jumlah anggota melakukan hal yang sama ditambah dari dua menjadi empat dan dari empat menjadi enam.
5. Setelah 6 anggota kelompok berhasil berdiri, maka kelompok tersebut lah pemenangnya.
6. Kelompok yang berhasil menyelesaikan misi akan diberi reward yaitu memilih stik es krim yang telah disiapkan yang nantinya akan digunakan pada misi terakhir.
7. Kelompok yang gagal menyelesaikan misi tidak diperbolehkan memilih stik es krim yang disiapkan, melainkan hanya mendapat 5 stik es krim.

Peraturan Permainan :

1. Tangan peserta tidak boleh dijadikan sebagai tumpuan untuk berdiri, jadi hanya dengan saling menekan punggung temannya.
2. Kelompok tercepat akan mendapat poin 20, kelompok lain yang berhasil menyelesaikan game mendapat poin 15. Sedangkan kelompok yang gagal mendapatkan poin 5.
3. **Game Ketiga**

Judul Permainan : Tebak Gambar

Esensi Permainan :

Di dalam permainan kedua ini kelompok memilih salah satu anggota sebagai wakil kelompok yang akan mendapatkan satu kata sebagai clue yang harus digambar oleh wakil kelompok. Gambar tersebut nantinya akan ditebak oleh anggota kelompok yang lain. Kelompok yang berhasil menebak gambar, berarti memiliki keseuaian persepsi dan teamwork yang baik.

Durasi : 10 menit

Alat dan Bahan : Kertas gambar A3, Spidol, Kertas clue

Mekanisme Permainan :

1. Masing – masing kelompok menunjuk salah satu anggota sebagai wakil.
2. Wakil kelompok tersebut akan menerima kertas clue dari panitia dan mereka harus menggambar gambar yang sesuai dengan clue yang telah diberikan.
3. Wakil kelompok tidak boleh kembali ke kelompoknya dan harus menunggu di depan hingga anggota kelompoknya berhasil menebak gambar.
4. Wakil kelompok dilarang untuk membisikkan atau meneriakkan jawaban gambarnya kepada kelompok.
5. Anggota kelompok lainnya akan menjawab gambar yang telah digambar sesuai dengan waktu yang ditentukan.
6. Kelompok yang berhasil menyelesaikan misi akan diberi reward yaitu memilih stik es krim yang telah disiapkan yang nantinya akan digunakan pada misi terakhir.
7. Kelompok yang gagal menyelesaikan misi tidak diperbolehkan memilih stik es krim yang disiapkan, melainkan hanya mendapat 5 stik es krim.

Peraturan Permainan :

1. Peserta yang ditunjuk sebagai wakil tidak boleh menunjukkan kode, membisikkan, atau meneriakkan jawaban gambar.
2. Kelompok tercepat akan mendapat poin 20, kelompok lain yang berhasil menyelesaikan game mendapat poin 15. Sedangkan kelompok yang gagal mendapatkan poin 5.
3. **Game Keempat**

Judul Permainan : *Build the Bridge*

Esensi Permainan :

Pada permainan keempat ini peserta diminta untuk membangun jembatan dari stik es krim yang telah didapatkan di tiap permainan. Stik es krim tersebut akan disusun menjadi sebuah jembatan dengan double tape. Jembatan tersebut haruslah kuat dan kokoh ketika diuji coba. Esensi dari permainan *Build the Bridge* adalah melatih kemampuan antar anggota dalam memecahkan masalah dan melatih *team work* di dalam kelompok. *Build the Bridge* diibaratkan sebagai tantangan yang harus dihadapi oleh calon S.KM ketika terjun langsung di masyarakat. Seperti yang kita tahu kondisi masyarakat di Indonesia berbeda-beda dalam segala aspek. Untuk itu, perencanaan strategi yang tepat, kemampuan *problem solving* yang baik dan *team work* yang baik sangatlah diperlukan dalam penyampaian pesan kesehatan dan peningkatan derajat kesehatan masyarakat.

Durasi : 20 menit

Alat dan Bahan : Stik es krim, double tape, ember kecil, pasir, pengait

Mekanisme Permainan :

1. Masing – masing kelompok menggunakan stik es krim yang telah dikumpulkan dari permainan pertama.
2. Panitia akan membagikan double tape yang akan digunakan untuk merekatkan stik es krim
3. Peserta diminta untuk membangun sebuah jembatan dari stik es krim yang direkatkan menggunakan double tape dengan panjang minimal 3 stik es krim.
4. Jembatan yang dibangun harus kuat dan kokoh.
5. Pada akhir permainan, jembatan masing – masing kelompok dibawa ke depan untuk diuji coba dengan cara memberikan beban secara berkala pada jembatan.
6. Jembatan yang menjadi pemenang adalah jembatan yang mampu menahan beban paling berat.

Peraturan Permainan :

1. Kelompok tercepat akan mendapat poin 20, kelompok lain yang berhasil menyelesaikan game mendapat poin 15. Sedangkan kelompok yang gagal mendapatkan poin 5.

**BAB IV**

**KESIMPULAN**

Kebanyakan saat ini dinamika kelompok sering digunakan dalam pelatihan guna mengenalkan dan mengembangkan kerja tim. Fasilitator dalam suatu pelatihan seringkali menggunakan prinsip atau berbagai permainan dinamika kelompok dalam berbagai pelatihan. Dinamika kelompok di sini tidak dipandang hanya sebagai acara perkenalan dalam arti yang sempit, hura-hura dan membuang waktu saja, tetapi digunakan untuk menunjang keberhasilan dari suatu pelatihan itu sendiri.

Keterkaitan pelatihan *team work* dalam kemampuan *problem solving* adalah bahwa dimana dalam suatu kelompok atau organisasi, kerjasama merupakan hal yang sangat diperlukan dalam tim untuk dapat mencapai tujuan bersama. Dalam proses pencapaian tujuan tersebut pasti akan ada masalah yang timbul, dan mengenai hal tersebut tentulah diperlukan suatu kemampuan menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. Selain itu, dalam penyelesaian masalah tersebut juga harus kreatif dalam menentukan pemecahan masalah. Oleh karena itu, kemampuan problem solving juga sangat diperlukan dalam kerjasama tim (*team work*).

Pemecahan masalah haruslah dalam bentuk metodologi yang terstruktur di dalam logika, data, fakta, penelitian, pengetahuan, informasi, dan bukan intuisi ataupun ramalan dari imajinasi. Bila semua informasi tentang sebuah masalah terkumpul dengan lengkap, maka proses kreatif dapat dijalankan untuk menemukan solusi terbaik.

Pada sebuah tim kerja selalu menghadapi masalah yang dimana masalah tersebut ada yang mudah untuk diselesaikan dan ada yang susah untuk dipecahkan. Maka dari itu agar masalah semudah atau sesulit apapun dapat dengan mudah diatasi perlu adanya kerja tim yang solid dan pemecahan masalah secara kreatif yang terfokus pada data dan fakta. Karena pikiran yang kreatif akan selalu menemukan jalan untuk menemukan kembali apa yang kita butuhkan dan menghilangkan masalah yang tidak kita inginkan.

**LAMPIRAN**

**RUNDOWN PERMAINAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap Ke** | **Waktu** | **Estimasi Waktu** | **Kegiatan** | **Alat dan Bahan** | **Prosedur Pelaksanaan** | **PJ** | **Keterangan** |
| 1. | 13.30 – 14.00 | 30’ | Persiapan arena permainan di lab.AVA | Tali rafia, isolasi |  | Semua anggota PKD | Persiapan dimulai sebelum jam kuliah praktikum dinamika kelompok dimulai |
| **2.** | 14.00 – 14.05 | 5’ | Pembukaan | Microfone | a).pembukaan dengan sapaan  b). Perkenalan anggota PKD | MC | 1.Seluruh anggota PKD berada di depan lab AVA  2.Seluruh pasukan berada di posisinya masing-masing |
| **3** | 14.05 – 14.15 | 10’ | Penjelasan aturan umum, membuat jargon tiap jargon, dan pemberian misi pertama | Microfone, LCD | 5 menit = pembacaan aturan umum  2 menit = tiap pasukan membuat jargon  3 menit = penjelasan aturan dalam misi. | MC | Semua peserta wajib memperhatikan |
| **4** | 14.15 – 14.20 | 5’ | Misi pertama: JOKI KUDA | 1. Microfone 2. Kertas permainan | Masing2 kelompok | Time keeper | Pasukan memecahkan misi yang didapatnya |
| **5** | 14.20 – 14.23 | 3’ | Pembacaan aturan misi kedua | Microphone,  LCD | Pembacaan aturan misi kedua disertai diskusi pasukan | MC | Setiap peserta wajib memperhatikan |
| **6** | 14.23 – 14.30 | 7’ | Misi ke-2: ALL STAND UP | - | 2 menit = pengkondisian dan memberikan komando tanda dimulai permainan kedua.  2) 5 menit = masing- masing pasukan melaksanakan misi | Time Keeper | Pasukan melaksanakan misi yang diberikan |
| **7** | 14.30 – 14.33 | 3’ | Pembacaan aturan misi ketiga | Microphone | Pembacaan aturan misi ketiga dan diskusi siapa wakil dari tiap pasukan | MC | Setiap peserta wajib memperhatikan |
| **8** | 14.33 – 14.40 | 7’ | Misi ke-3: TEBAK GAMBAR | Kertas Gambar, Spidol | 5 menit = wakil menggambar clue yang didapat  2 menit = anggota pasukan yang lain menebak clue dari gambar wakil pasukan | Time Keeper | Setiap pasukan melaksanakan misi yang diberikan |
| **9** | 14.40 – 14.42 | 2’ | Pembacaan aturan misi utama | Microphone | Pembacaan aturan misi utama | MC | Setiap peserta wajib memperhatikan |
| **10** | 14.42 – 14.57 | 15’ | Misi Utama : MEMBANGUN JEMBATAN | Stik es krim, double tape | Tiap Kelompok | Time Keeper | Setiap pasukan melaksanakan misi yang diberikan |
| **11** | 14.57 – 15.07 | 10’ | Pengukuran kuat Jembatan | Pasir, ember kecil, pengait |  | Semua PKD | Semua PKD melakukan penilaian |
| **12** | 15.07 – 15.10 | 3’ | Penjelasan esensi dari panitia | Microphone |  | MC | Setiap peserta wajib memperhatikan |
| **13** | 15.10– 15.25 | 15’ | Penjelasan esensi dari Pak Rachmat |  |  | Pak Rachmat | Setiap pesrta wajib memperhatikan |
| **14** | 15.25 – 15.35 | 10’ | Pengumuman Juara | Hadiah | Diumumkan pemenangnya dan yang hadiah diberikan oleh dosen | MC | pasukan yang menang maju kedepan dan mendapatkan hadiah |