**LAMPIRAN 3**

**SKENARIO TEKNIK PERMAINAN *TEAM WORK* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGELOLA KEMARAHANSISWA DI SMP NEGERI 7 ENREKANG**

1. **TUJUAN**

Tujuan permainan *Team Work*  adalah agar siswa dapat lebih memahami dan mengetahui cara meningkatkan kemampuan mengelola kemarahan mereka melalui pelaksanaan permainan secara maksimal dengan memperhatikan faktor yang diperlukan dalam permainan tersebut.

1. **PERSIAPAN**

Pada tahap ini fasilitator menfasilitasi pelaksanaan teknik permainan *Team Work* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan mengelola kemarahan siswa.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Menyediakan media penunjang seperti:
2. Bahan informasi
3. Panduan pelaksanaan penerapan permainan *Team Work*
4. Menentukan fasilitator, ketua kelompok, anggota kelompok, dan observer.
5. Fasilitator : peneliti
6. Ketua kelompok : siswa yang menjadi subjek penelitian
7. Anggota kelompok : siswa yang menjadi subjek penelitian
8. Observer : peneliti
9. Menata setting pertemuan
10. Tempat

Pelaksanaan kegiatan di lakukan di dalam kelas yang menunjang kegiatan ini, kemudian konselor menata dan melengkapi ruang tersebut dengan perlengkapan yang dibutuhkan

1. Perlengkapan

Perlengkapan yang dipakai yaitu meja, kursi, alat tulis menulis, dan bahan-bahan permainan.

1. **PELAKSANAAN**
2. **Tahap pembentukan**
3. Fasilitator membangun *rapport*
4. Fasilitator memberikan informasi kepada siswa tentang pelaksanaan bimbingan kelompok dengan permainan *team work*
5. Konselor memberikan informasi kepada konseli tentang pentingnya komunikasi dan kerjasama dalam permainan *team work.*
6. Konselor memberikan kesempatan pada konseli untuk membaca bahan informasi.
7. Fasilitator melakukan diskusi (*sharing*) dengan konseli untuk pendalaman bahan informasi dengan prosedur: 1). Memberi kesempatan pada semua siswa menanyakan hal-hal yang yang belum di pahaminya, 2). Memberi kesempatan kepada siswa yang lain menjawab pertanyaan 3). Memberi balikan untuk menyempurnakan siswa untuk mengikuti kegiatan berikutnya
8. **Tahap peralihan**
9. Konselor/fasilitator Memberikan informasi bahwa dalam kegitan bimbingan kelompok ini siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 orang, kemudian memilih ketua kelompok pada setiap kelompok,
10. Konselor/fasilitator Menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya
11. Konselor menyampaikan Stuktur kerahasiaan dalam kelompok bahwa: Pemimpin dapat mengatakan: ”setiap informasi yang teman-teman kemukakan dalam proses kelompok adalah kewajiban kita semua untuk menjaga kerahasiaannya. Saya dan anggota kelompok lainnya tidak diperkenankan untuk memberitahukan kepada orang lain yang bukan anggota kelompok ini tentang apa yang dikatakan dan/ atau dilakukan oleh anggota kelompok, kecuali atas izin orang yang besangkutan dan untuk tujuan-tujuan yang positif. Apakah adik-adik dapat memahami dan menjaganya?”. Konselor penting untuk meminta setiap anggota kelompok berkomitmen menjaga asas kerahasiaan dan menjaga komitmennya.
12. Konselor/fasilitator memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan bagaimana perasaan mereka ketika ikut dalam kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan,
13. Konselor/fasilitator memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum di mengerti dalam kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan
14. Konselor/fasilitator memberi kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk mengeluarkan pendapat mengenai pertanyaan yang diajukan oleh teman-temannya sebelumnya.
15. **Tahap kegiatan ( Permainan *Team Work*)**
16. Konselor/fasilitator membina hubungan baik (*rapport*).
17. Konselor/fasilitator memberikan informasi tentang pentingnya kerjasama dalam sebuah tim.
18. Konselor/fasilitator memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami.
19. Konselor/fasilitator menjawab pertanyaan dari konseli.
20. Konselor/fasilitator meminta konseli bersiap-siap untuk melaksanakan permainan *team work.*
21. Konselor/fasilitator memulai permaianan *team work.*
    * + - 1. *Stacking Contest*

Durasi : 15 – 20 menit

Peralatan : 3 buah *box* dengan ukuran yang berbeda

(besar, sedang, kecil), 3 buah potongan

karpet/karton 40 x 40 cm2

Jumlah Peserta : 16 orang

Teknis :

1. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, kelompok satu melawan kelompok lainnya.
2. Fasilitator men-*setting* peralatan berupa:
3. *Box* sebanyak 3 buah, dengan berbagai ukuran, yang jika ditumpuk akan menyerupai piramida (*box* di atas lebih kecil dari *box* di bawahnya) dan dinomori *box* kecil nomor 1, *box* sedang nomor 2, *box* besar nomor 3.
4. Tiga buah titik perhentian: *Starting Point, Transit Point, Final Point*. Biasanya dibuatkan potongan karpet atau karton berukuran 40 x 40 cm2 untuk masing-masing titik perhentian.
5. Alternatif di dalam *box* diletakkan plastik berisi air sehingga ketika dipindahkan harus berhati-hati.
6. Fasilitator menentukan aturan main sebagai berikut:

Memindahkan *box* dari *Starting Point* ke *Final Point.*

Bisa menggunakan *Transit Point.*

Pemindahan *box* bisa secara acak: bisa ke *Transit Point,* terus kembali lagi ke *Starting Point,* kemudian langsung ke *Final Point,* dan seterusnya.

Urutan *box* yang berada d iatas, harus dari nomor yang lebih kecil, contoh: *box* nomor 1 di atas *box* nomor 3 (tidak bisa *box* nomor 3 berada di atas *box* nomor 2).

1. Pemenangnya adalah yang paling dulu memindahkan semua *box* dari *Starting Point* ke *Final Point* dengan mengikuti aturan yang berlaku dan susunan *box* seperti semula (*box* nomor 1 berada paling atas, *box* nomor 2 di tengah-tengah, *box* nomor 3 berada paling bawah).

**Nilai yang terkandung:**

1. Target yang ingin dicapai oleh tim harus dimengerti dengan jelas oleh masing-masing individu di dalamnya. Umunya orang mengerti hanya setengah-setengah, bahkan ada yang tidak mengerti sama sekali, hanya mengandalkan teman-temannya yang mengerti. Hal ini akan membuat tim lebih lama dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.
2. Komunikasi sangat penting dalam menyelesaikan permainan ini. Jika komunikasi tidak efektif, setiap orang bisa memberikan perintah, setiap orang bisa menjalankan sesuai kehendaknya masing-masing, bisa dipastikan keadaan akan kacau balau dan menimbulkan stress. Sehingga perlu satu komando atau koordinasi yang jelas dan komunikasi yang jelas diantara semua anggota di dalam tim.
3. Untuk mencari solusi dalam permainan ini, diperlukan sistem. Bagaimana caranya memindahkan semua *box* dari *Starting Point* ke *Final Point* perlu didiskusikan bersama terlebih dahulu. Apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan dalam memindahkan semua *box* harus lebih jelas terlebih dahulu. Dengan demikian bisa dicarikan suatu system yang paling cepat dan efektif untuk menyelesaikan permainan ini.

**Pembentukan Kelompok**

Pembentukan kelompok dilakukan secara acak atau di tunjuk langsung oleh peneliti, artinya peneliti tidak memperhatikan peserta baik dari segi fisik, status social, segi etnis budaya, maupun agama.

**Bahan Diskusi**

1. Jika kelompok itu berhasil faktor apa yang mendukung keberhasilan tersebut?
2. Sebaliknya jika kelompok tersebut gagal, mengapa? Faktor apa penyebabnya?
3. Coba teliti kegagalan mulai di peserta yang mana? Diskusikan alasannya?
4. Nilai-nilai pembelajaran apa yang diperoleh dari permainan ini?
   * + - 1. *The Longest Tie*

Durasi : 10 – 15 menit

Peralatan : Tidak ada

Jumlah Peserta : 16 orang

Teknis :

1. Fasilitator menerangkan cara bermainnya, yaitu membuat sebuah jalinan dari barang milik peserta dalam kelompok, missal: ikat pinggang, kemeja, ikat rambut, sapu tangan, *scraf,* gelang, tali sepatu, kaos kaki, dan sebagainya. Barang-barang ini disatukan hingga membuat suatu jalinan panjang.
2. Jumlah peserta dalam kelompok harus sama (agar adil).
3. Fasilitator menentukan titik awal permainan (*starting point*) dan lama permainan, misalkan 5 menit.
4. Pemenangnya adalah kelompok yang bisa membuat jalinan terpanjang.

**Nilai yang terkandung**

1. Permainan ini melatih sikap positif dan rela berkorban peserta. Dengan mengorbankan barang-barang miliknya akan membuat kelompok lebih mudah dan cepat dalam mencapai tujuannya. Terkadang dalam pekerjaan, kita sangat perhitungan terhadap perusahaan. Belum apa-apa kita sudah minta gaji dinaikkan, mint5a fasilitas, minta bonus, dan lain sebagainya padahal perusahaan masih rugi. Hal ini tidak akan menyelesaikan masalah malah orang-orang yang seperti ini *take* dulu baru *give* tidak akan bertahan lama dalam sebuah tim.
2. Cara (sistem) yang tepat diperlukan untuk memenangkan permainan ini. Contoh: celana panjang jika bagian diikat di satu sisi dan bagian kedua kaki diikat di sisi yang lain maka celana panjang tersebut tidak akan maksimal penggunaannya. Tetapi jika bagian kaki kiri diikat di satu sisi dan bagian kaki kanan diikat di sisi yang lain maka celana panjang akan menjadi lebih optimal penggunaannya (lebih panjang).

**Pembentukan Kelompok**

Pembentukan kelompok dilakukan secara acak atau di tunjuk langsung oleh peneliti, artinya peneliti tidak memperhatikan peserta baik dari segi fisik, status social, segi etnis budaya, maupun agama.

**Bahan Diskusi**

1. Jika kelompok itu berhasil faktor apa yang mendukung keberhasilan tersebut?
2. Sebaliknya jika kelompok tersebut gagal, mengapa? Faktor apa penyebabnya?
3. Coba teliti kegagalan mulai di peserta yang mana? Diskusikan alasannya?
4. Nilai-nilai pembelajaran apa yang diperoleh dari permainan ini?
   * + - 1. Tongkat Ajaib

Durasi : 15 – 20 menit

Peralatan : Tongkat/batang kayu dengan diameter ± 4 cm

Dan panjang yang cukup

Jumlah Peserta : 16 orang

Teknis :

1. Fasilitator menyiapkan alat bantu berupa sepotong tongkat/batang kayu yang berdiameter kecil namun cukup panjang agar semua peserta dalam suatu kelompok dapat ikut berpartisipasi.
2. Fasilitator menerangkan tujuan permainan ini, yaitu mengangkat tongkat kayu yang berada d itanah dan memindahkannya dari titik A ke titik B yang ditentukan, dengan syarat: setiap peserta hanya boleh menggunakan jari telunjuk dari masing-masing tangan (menggunakan 2 tangan).
3. Alternatif: tongkat/batang kayu, cukup hanya diangkat dan diletakkan kembali, dengan syarat yang sama seperti di atas.
4. Apabila tongkat jatuh maka permainan harus diulang kembali dari awal.
5. Tidak boleh menggunakan komunikasi verbal.

**Nilai yang terkandung**

1. Ternyata tidak gampang untuk bekerjasama dengan orang lain. Umum yang kita lakukan adalah sama-sama kerja. “keberhasilan tim adalah jasa saya tetapi kegagalan tim adalah kegagalan bersama”. Tim merupakan alasan/menjadi kambing hitam jika tidak berhasil mencapai target yang diberikan. Dalam simulasi ini, mudah untuk mengangkat dan memindahkan tongkat/batang kayu dengan jari telunjuk kedua tangan kita tetapi begitu orang lain dilibatkan, ternyata tidak semudah bila kita melakukan sendiri. Simulasi ini menyadarkan kita bagaimana untuk membangun suatu tim yang solid di mana keberhasilan adalah keberhasilan bersama bukan keberhasilan individu. Intinya membangun SUPER TIM bukan SUPER MAN.

**Pembentukan Kelompok**

Pembentukan kelompok dilakukan secara acak atau di tunjuk langsung oleh peneliti, artinya peneliti tidak memperhatikan peserta baik dari segi fisik, status social, segi etnis budaya, maupun agama.

**Bahan Diskusi**

1. Jika kelompok itu berhasil faktor apa yang mendukung keberhasilan tersebut?
2. Sebaliknya jika kelompok tersebut gagal, mengapa? Faktor apa penyebabnya?
3. Coba teliti kegagalan mulai di peserta yang mana? Diskusikan alasannya?
4. Nilai-nilai pembelajaran apa yang diperoleh dari permainan ini?
   * + - 1. *No Name*

Durasi : 15 – 20 menit

Peralatan : Penutup mata/kain, tali rafia, bola tenis, bola

ping pong, kelereng, karton besar, karton

sedang, karton kecil, selembar kertas perintah.

Jumlah Peserta : 16 orang

Teknis :

1. Satu kelompok dibagi menjadi 3 grup. Satu grup berperan sebagai si BUTA, satu sebagai si BISU, dan satu lagi sebagai si TULI.
2. Si BUTA tidak dapat melihat, karenanya matanya harus ditutup dengan kain.si BISU tidak dapat berbicara, sehingga hanya boleh menggunakan bahasa isyarat (bahasa tubuh dan gerakan tangan/kaki). Si TULI tidak bisa mendengar, sehingga diperbolehkan untuk berbicara.
3. Fasilitator men-*setting* sebuah tempat berukuran 3 x 3 m2. Biberi pembatas raffia. Di dalamnya diletakkan bola besar (tenis), bola sedang (ping pong), bola kecil (kelereng), karton besar, karton sedang, dan karton kecil. Si BUTAyang telah ditutup matanya dengan kain ditempatkan di area ini.
4. Posisi si TULI berada ± 7 meter dari areal si BUTA (si TULI berada di antara si BUTA dan si BISU).
5. Si BISU berada ± 7 meter dari posisi si TULI.
6. Fasilitator memperlihatkan selembar kertas PERINTAH untuk dikerjakan oleh setiap kelompok.
7. Contoh kertas PERINTAH tersebut : (bisa divariasikan sesuai kreativitas)

Masukkan bola ping pong ke dalam karton besar.

Masukkan bola tenis ke dalam karton sedang.

Masukkan kelereng ke dalam karton sedang.

Keluarkan bola ping pong dan masukkan ke karton sedang.

Keluarkan kelereng dan masukkan ke karton besar.

Keluarkan bola tenis dan masukkan ke karton kecil.

1. Kertas PERINTAH tersebut diperlihatkan kepada si BISU. Si BISU menggunakan bahasa isyarat mengkomunikasikan kepada si TULI. Si TULI bisa berbicara untuk mengkomunikasikan PERINTAH tersebut kepada si BUTA. Si BUTA melaksanakan PERINTAH tersebut dengan mengandalkan indera pendengaran perabanya.
2. Kelompok pemenang adalah yang bisa melaksanakan PERINTAH tersebut dengan benar.

**Nilai yang terkandung**

* 1. Dalam diri tiap individu ada kelebihan, ada pula kelemahannya. Tetapi kelemahan-kelemahan ini tidak boleh menjadi suatu hambatan. Pemimpin harus mampu untuk melihat dan fokus kepada kelebihan-kelebihan setiap individu. Dengan demikian kelebihan yang satu menutupi kekurangan yang lain. Kelebihan-kelebihan inilah yang dikoordinasikan secara efektif untuk mencapai target yang diberikan.
  2. Permainan ini melibatkan seluruh unsur *team work* di dalamnya. Menantang untuk dimainkan dan sangat *applicable,* dan sering terjadi dalam kehidupan nyata. Permainan ini bisa dipakai sebagai puncak acara perenungan materi *team work.*

**Pembentukan Kelompok**

Pembentukan kelompok dilakukan secara acak atau di tunjuk langsung oleh peneliti, artinya peneliti tidak memperhatikan peserta baik dari segi fisik, status social, segi etnis budaya, maupun agama.

**Bahan Diskusi**

1. Jika kelompok itu berhasil faktor apa yang mendukung keberhasilan tersebut?
2. Sebaliknya jika kelompok tersebut gagal, mengapa? Faktor apa penyebabnya?
3. Coba teliti kegagalan mulai di peserta yang mana? Diskusikan alasannya?
4. Nilai-nilai pembelajaran apa yang diperoleh dari permainan ini?
   * + - 1. Ladang Ranjau

Durasi : 15 – 20 menit

Peralatan : Tali rafia, kertas berisi kunci jawaban

Jumlah Peserta : 16 orang

Teknis :

1. Fasilitator menyiapkan kotak-kotak dari tali yang dirangkai (bentuk seperti kotak catur).
2. Fasilitator kemudian menyiapkan kertas yang berisi kotak-kotak (seperti yang telah disiapkan di atas) untuk membuat kunci jawaban: kotak-kotak mana saja yang akan di beri tanda BOM.
3. Fasilitator menerangkan tujuan dari permainan ini adalah membawa seluruh peserta melewati lading ranjau dengan selamat.
4. Peserta maju satu-persatu melewati lading ranjau. Setiap ada peserta yang menginjak kotak yang ditandai BOM di kertas kunci jawaban maka fasilitator akan berkata BOM!
5. Peserta harus kembali ke *start* dan mengkoordinasikan rekan-rekan satu timnya di mana ia tadi menginjak BOM.
6. Peserta tidak boleh mencatat namun boleh mengingat-ingat.
7. Tidak boleh ada komunikasi verbal dalam simulasi ini.
8. Permainan berjalan sampai dengan seluruh peserta sampai di titik *finish* dengan selamat atau sesuai dengan waktu yang ditentukan.

**Nilai yang terkandung**

1. Menyadarkan peserta akan pentingnya peran serta masing-masing individu. Terkadang dalam sebuah tim, ada anggota yang *cuek-cuek* saja terhadap masalah bersama atau ada juga yang *over acting* merasa dirinya paling penting/dibutuhkan. Ini akan membuat kerja tim *pincang* karena tidak ada kontribusi penuh dari anggota-anggota di dalamnya atau ada anggota yang bekerja berlebihan (*over loaded*). Contoh: kaki tidak aktif berjalan maka kita kesulitan untuk bergerak secara bebas. Tangan dipaksa bekerja melebihi kemampuannya maka timbul nyeri otot. Simulasi ini mengingatkan kembali bahwa jika tidak semua anggota berpartisipasi aktif maka akan menyebabkan kerugian fatal bagi timnya tersebut (salah mengingat, salah member petunjuk, maka bom akan meledak).
2. Cara yang digunakan dan kemampuan untuk berkoordinasi juga memegang kunci penting untuk memenagkan simulasi ini. Peserta dituntut untuk harus mengetahui cara (sistem) kerjanya dan sekaligus harus mampu berkoordinasi untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi.

**Pembentukan Kelompok**

Pembentukan kelompok dilakukan secara acak atau di tunjuk langsung oleh peneliti, artinya peneliti tidak memperhatikan peserta baik dari segi fisik, status social, segi etnis budaya, maupun agama.

**Bahan Diskusi**

1. Jika kelompok itu berhasil faktor apa yang mendukung keberhasilan tersebut?
2. Sebaliknya jika kelompok tersebut gagal, mengapa? Faktor apa penyebabnya?
3. Coba teliti kegagalan mulai di peserta yang mana? Diskusikan alasannya?
4. Nilai-nilai pembelajaran apa yang diperoleh dari permainan ini?
5. **Tahap pengakhiran**

**Evaluasi**

1. Pemimpin kelompok memberikan dorongan pada setiap siswa untuk mengevaluasi perubahan dan peningkatan perilaku yang dialami selama mengikuti proses kelompok
2. Siswa didorong untuk menerapkan perilaku baru yang telah dipelajari pada situasi di luar kelompok.
3. Memberi kesempatan kepada semua siswa untuk mengemukakan kesan-kesan dan ganjalan-ganjalan yang mereka alami selama proses kelompok berlangsung (melakukan refleksi diri).

**Terminasi 45 menit**

Konselor menutup kegiatan permainan  *team work* dalam bimbingan kelompok dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut

1. Konselor mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mendapatkan rangkuman pendapat mereka tentang manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini dengan teknik permainan *team work* dan kesediaan mereka untuk menerapkan pengalaman tersebut di luar kelompok atau dalam kehidupan sehari-hari.
2. Konselor mengucapkan terima kasih atas partisipasi dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *team work.*
3. Konselor mengumumkan jadwal paelaksanaan Post-test.