

Seri Guru Fasilitator – Buku Pertama

# GURU FASILITATOR

## Membuat Kelas Nyaman dan Menyenangkan

*Risang Rambatmaja*

Lapangan Kecil  
2018

# **Guru Fasilitator**

## Membuat Kelas Nyaman dan Menyenangkan

Penulis : Risang Rambatmaja  
Editor : Siti Rahmawini (Winnie Sang)  
Uus Faizal  
Layout : Harhar Zaloe Muharam  
Ilustrasi : Diyan Bijac

Diterbitkan dengan skema *self publishing* oleh

**Lapangan Kecil**

[www.lapangankecil.org](http://www.lapangankecil.org)

Kober 99D 9/2 Condet Balekambang Kramat Jati,  
Jakarta 13530

[risangrimbatmaja@gmail.com](mailto:risangrimbatmaja@gmail.com)

fb. risangrimbatmaja

Kontak Telp/ WA: 0812 1943 9738

# *Untuk Ibu Bapak Guruku...*

*Terimakasih telah membeli buku ini.*

Seluruh hasil penjualan buku akan dimanfaatkan untuk mendukung penyelenggaraan Pelatihan Guru Fasilitator, kegiatan sosial *Lapangan Kecil* yang bertujuan meningkatkan kecakapan guru dalam mengembangkan suasana belajar kelas yang nyaman dan menyenangkan.

# Ucapan Terimakasih

Buku ini dapat disusun atas pertolongan banyak kawan. Pertama, kawan-kawan yang telah membuka kesempatan bagi kami untuk memfasilitasi kegiatan Pelatihan Guru Fasilitator, yaitu:

- **Maulana Hasan** dan **Ngatman**, yang bersama-sama mengelola diskusi kelompok siswa SMK Permata di Bogor yang merupakan salah satu percobaan awal penulis untuk aplikasi teknik dan seni fasilitasi di sekolah.
- **Hikmah Ubaidillah**, yang mengajak penulis memfasilitasi pelatihan-pelatihan di sejumlah pesantren di Lebak, Cianjur dan Demak.
- **Santi Damien** (dulu direktur TLF - *The Learning Farm*), yang memobilisir guru-guru TLF dan sekolah-sekolah di Cianjur untuk belajar teknik-teknik fasilitasi. **Santi** pula yang melobi sehingga **PricewaterhouseCoopers (PwC)** meminjamkan ruangan bagi 8 angkatan Pelatihan Guru Fasilitator.
- **Dokter Rahmat** (kala itu Program Manager Pelita Pendidikan, **Tanoto Foundation**), untuk kesempatan mengikuti riset program Pelita Pendidikan dan menjadi fasilitator pada Pelatihan Guru Fasilitator yang diikuti 200 guru di Provinsi Jambi, Riau dan Sumatera Utara.
- **Ajie Nugraha**, saat ini bekerja sebagai pendamping PKH, yang membuka kesempatan untuk memfasilitasi pelatihan Guru Fasilitator di Selaawi, Garut.
- **Anis Nugrahanto** yang menjembatani pelatihan Guru Fasilitator bagi bunda PAUD se-Kabupaten Magelang.

- **IGI – Ikatan Guru Indonesia**, khususnya **IGI Sumsel** (Pak Aswin dan tim), **IGI DKI Jakarta** (Pak Ridwan, Pak Danang, Pak Adan, Ibu Yuli dan tim), **IGI Jakarta Timur** (Ibu Kania, Ibu Sri dan tim) yang berbaik hati menyelenggarakan rangkaian Pelatihan Guru Fasilitator.
- **BPOM** yang memberi kesempatan menyusun modul sekaligus ToT bagi pendamping komunitas sekolah untuk urusan jajanan anak.
- **Mbak Tri Hastuti Nur, Mbak Hajar dan rekan-rekan di LPPA – Lembaga Penelitian & Pengembangan Aisyiyah** yang menjembatani kami dengan Majelis Dikdasmen Aisyiyah sehingga terlaksana Pelatihan Guru Fasilitator bagi guru Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) se-Jogjakarta.

**Kedua**, kawan-kawan yang membantu pengembangan kecakapan penulis sebagai fasilitator, baik dalam praktik lapangan, pelatihan maupun penulisan modul, yaitu:

- **Cahyo Suryanto (Pusdakota Surabaya)**, yang pertama mengenalkan teknik fasilitasi yang aplikatif, ketimbang versi teori. Penulis belajar konsep *remote control*, penggunaan nama dan beragam permainan darinya.
- **Prabu Naidu dan Janice Lua (FNS Singapore)**, yang pertama kali mengenalkan penulis pada model pelatihan teknik fasilitasi yang sistematis dan praktis.
- **Lee Milstein**, Cultural Work, yang interaksi bersamanya membuka mata penulis tentang pentingnya Komunikasi Antarbudaya dalam kerja fasilitator.
- **Edward, Jimmy dan Yudi Utomo di BMU Nusantara** yang menjembatani dengan BBPPK Lembang sehingga penulis terlibat dalam 15 angkatan pelatihan pendamping. Pengalaman panjang bersama BBPPK Lembang, termasuk interaksi bersama **Pak Iman Suratman**, merupakan masa pembelajaran yang penting bagi penulis.

- **Rekan-rekan IFN – Indonesia Facilitators’ Network**, yang tidak bisa disebut satu per satu untuk ruang mengembangkan sejumlah metode fasilitasi.
- **Iwan Hasan** dan **Otte Santika** (dahulu Tim Unicef) yang berkolaborasi dengan penulis selama hampir 2,5 tahun dalam proyek yang mengembangkan dan mengujicoba modul P2K2/ FDS PKH, yang salah satunya berisi materi teknik teknik fasilitasi. Dari proyek itu pula, penulis berkenalan dan banyak belajar dari fasilitator-fasilitator senior di lingkungan Kemensos, seperti **Pak Afrinaldi, Bang Joy, Bu Wina, Bu Umi, Pak Yanto**, dll.
- *Last but not least*, **Winnie Sang**, istri sekaligus mitra kerja di Lapangan Kecil, yang telah bersabar menerima setumpuk tugas: logistik, administrasi, observasi, memberi *feedback* pada kerja fasilitasi penulis dan juga, mereview dan menyunting buku ini.

# Daftar isi

Pengantar .....	9
PENDAHULUAN: Siapakah Gerangan Guru Fasilitator itu? .....	11
FONDASI KELAS: Suasana Nyaman dan Menyenangkan.....	18
BAB 1. Menghadirkan Siswa .....	21
BAB 2. Menguak Mimpi.....	36
BAB 3. Permainan yang Menyenangkan .....	43
BAB 4. Mendengarkan Aktif.....	77
BAB 5. Komunikasi Nonverbal .....	91
BAB 6. Kata-Kata Hidup.....	102
BAB 7. Bertanya – Senjata Utama Guru Fasilitator.....	107
BAB 8. Memberi dan Menerima <i>Feedback</i> .....	117
BAB 9. Curah Pendapat.....	129
BAB 10. Mengurangi Tekanan Berbicara.....	133
Catatan Penutup.....	138
Referensi .....	139



# PENGANTAR

Buku ini ditulis bukan oleh seorang guru, namun rasanya memiliki mimpi yang sama dengan guru, siswa, orang tua dan semua pihak yang peduli terhadap pendidikan anak, yaitu kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar.

Demi mencil mimpinya itu, penulis mengisi pelatihan-pelatihan Guru Fasilitator sejak tahun 2008. Kalau dihitung kasar, sampai saat ini cakupannya mencapai tidak kurang dari 45 angkatan dengan total partisipan sekitar 3000an guru. Nyaris semuanya berlangsung dengan skema sosial alias sukarela.

Tapi, tahun 2018 adalah tahun tersibuk. Jumlah partisipan Pelatihan Guru Fasilitator mencapai lebih dari 800 guru. Dan di tahun itu pula penulis mulai berpikir, setelah menghabiskan sekian tenaga, waktu dan biaya, seberapa efektifkah kegiatan pelatihan selama ini? Seberapa banyak *sih* yang bisa didapat oleh guru dari pelatihan 1 hari?

*Jangan-jangan*, minim. Penulis memang agak menyangsikan efektivitas pelatihan. Tapi, alih-alih meninggalkan pelatihan, penulis ingin menambal kekurangan, salah satunya dengan cara menulis buku Guru Fasilitator. Buku yang Anda pegang ini adalah bahan bacaan bagi partisipan Pelatihan Guru Fasilitator. Karena cukup rinci, buku ini juga dapat dimanfaatkan guru yang belum mengikuti pelatihan, tapi ingin mengaplikasikan teknik-teknik untuk membuat suasana kelas nyaman dan menyenangkan.

Moga-moga buku ini membawa manfaat. Selamat membaca!

*Penulis*



# PENDAHULUAN:

## Siapakah Gerangan Guru Fasilitator itu?

Mari kita mulai dengan membahas siapa guru fasilitator itu. Guru sudah jelas maksudnya. Bagaimana dengan fasilitator?

Fasilitator merujuk pada seseorang yang kerjanya memfasilitasi. Nah, kata fasilitasi itu sendiri berasal dari bahasa Perancis, *facile*, dan kalau diurut-urur lagi ke belakang, akar katanya adalah bahasa Latin, *facilis*, yang artinya mempermudah. Jadi, memfasilitasi itu mempermudah dan fasilitator adalah orang yang mempermudah.

Mempermudah apa maksudnya? Bagaimana pula caranya?

Dalam *setting* kelas, yang dipermudah adalah pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Tujuannya bisa berupa peningkatan pengetahuan, perubahan sikap ataupun perilaku siswa. Dengan begitu, guru fasilitator adalah guru yang mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Apakah masih membingungkan? Baiklah, untuk mempermudah, mari kita tengok kerja bu bidan.

Bu bidan membantu ibu hamil dalam persalinan. Dari mana bayi itu berasal? Ya, dari perut ibu hamil. Bayi siapakah itu? Ya, tentu saja, bayinya sang Ibu.

Namun, bu bidan tidak tinggal diam menanti *nongolnya* kepala sang bayi. Dia membantu proses persalinan. Dia memompa semangat juang sang ibu, mengajarkan posisi kaki tertentu, meminta ibu mengejan, menarik nafas panjang, dan lain sebagainya. Harapannya,

persalinan berjalan lancar sehingga ibu dan bayi selamat. Sekali lagi, bu bidan tidak melahirkan bayi itu.

Sekarang, bayangkan bayi itu sebagai gagasan. Sambil itu, ingat-ingat bagaimana bu bidan bekerja. Guru fasilitator tidak mengeluarkan gagasan dari kepalanya lalu memindahkan ke kepala siswa-siswinya. Namun, dia mempermudah, mengembangkan kondisi, dan mengawal tahapan yang membuat siswa nyaman melahirkan gagasan. Berkat kerjanya, siswa-siswi dapat melahirkan berbagai gagasan, berbagi, berdiskusi, menyimpulkan dan bahkan menyempurnakannya.

Nah, sekarang apakah sudah lebih jelas? Ataukah masih abstrak?

*Hmm*, mungkin perlu ada contoh ya? Contoh yang membedakan mana yang fasilitator dan mana yang bukan. Kalau begitu, mari kita simak dua dialog di bawah ini.

## Dialog 1

Budi : Ayah, nilai Budi ada merahnya.

Ayah : Hah, kok bisa begitu!?! Kamu malas belajar ya!

Budi : Mmmmmm, tapi ....

Ayah : Ah, pasti kamu malas. Sudah! Mulai hari ini kamu berhenti main bola!

Budi : Tapi...

Ayah : Tidak ada tapi-tapi. Ayah sudah kerja cape-cape cari uang buat sekolah kamu. Tahu itu?!?

Budi : Iya.....

Ayah : Mulai hari ini kamu belajar yang rajin! Tiap hari, 2 jam. Minimal. Tidak ada main bola lagi. Paham?

Budi : Iya, Ayah...

Ayah : Bisa kamu lakukan itu?

Budi : Bisa, Yah.



## Dialog 2

Budi : Yah, nilai Budi ada merahnya?

Ayah : Apa yang merah, nak?

Budi : Matematika, Yah...

Ayah : Dapat berapa?

Budi : 5

Ayah : Trus, ada lagi?

Budi : Bahasa Indonesia...

Ayah : Dapat berapa?

Budi : 5 juga...

Ayah : Ada lagi?

Budi : Dua itu saja, yah.

Ayah : Lainnya?

Budi : Ada yang 9, Yah!

Ayah : Wow, kereeen. Apa itu?

Budi : Pendidikan jasmani!

Ayah : Hebat, kok bisa dapat sembilan? Caranya bagaimana itu?

Budi : Begini, yah. Ujiannya kan lari keliling lapangan. Cuma 5 keliling. Budi juara 1. Yang lain ketinggalan jauuuuh.

Ayah : Hebat sekali larimu, Nak!

Budi : Iya, Yah. *Kan*, Budi tiap sore latihan bola. Dua jam setiap hari. Ujian lari jadi mudah banget!

Ayah : Hebat, hebat! Nah, sekarang, nilai matematik dan bahasa Indonesianya, bagaimana nih?

Budi : Hmm, kayanya Budi harus belajar lebih rajin ya, Yah?

Ayah : Rajin yang bagaimana?

Budi : Apa setiap hari Budi belajar matematik, bahasa Indonesia ...mmm.... dua jam sehari?

Ayah : Dua jam...?

Budi : Iya, Yah. Sebelum latihan bola, Budi belajar 1 jam deh. Latihan *kan* mulainya jam 4. Ntar, malamnya belajar 1 jam lagi.

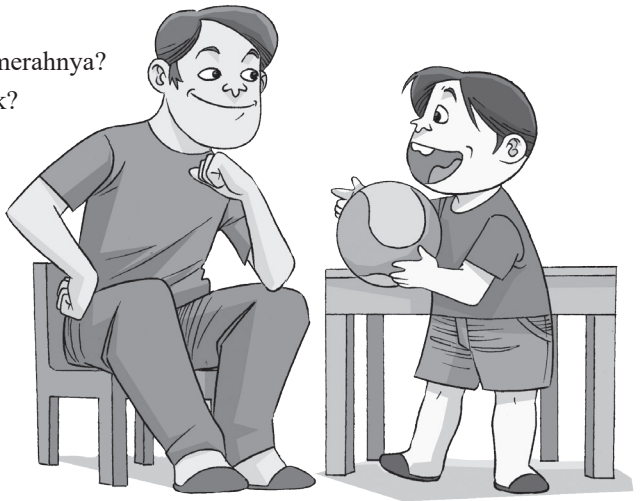
Ayah : Bisa kamu lakukan itu?

Budi : Bisa deh, Yah.

Ayah : Mulai kapan?

Budi : Hari ini juga bisa, Yah!

Ayah : Mantap. Hebat, kamu, Nak!



Di antara dua dialog di atas, mana yang ayahnya seorang fasilitator?

Betul! Di dialog kedua.

Kalau ditanya, kira-kira dialog mana yang lebih mungkin merubah perilaku Budi?

Iya! Kemungkinan besar dialog kedua juga.

Pada dialog pertama, ayah gusar mendengar Budi mendapat nilai merah. Dia kemudian menyalah-nyalahkan. Mendiktekan solusi. Terkesan memaksakan.

Karena didikte, Budi merasa tertekan. Karena dipaksa, jangan-jangan, Budi mengatakan “iya” hanya di bibir saja, tapi tidak di hati. Mungkin Budi berkata “iya” supaya pembicaraan cepat berakhir atau untuk menghindari kemarahan lebih lanjut. Dia berkata “iya” tapi rasanya dongkol. “Iya” tidak mewakili hati dan tidak pula mengandung motivasi. Maka, wajar bila Budi akan merasa berat melaksanakan solusi dari ayahnya itu.

Pada dialog kedua, ayah memperlihatkan perilaku berbeda. Alih-alih gusar, ayah mendengarkan baik-baik cerita Budi. Tidak menyalahkan. Tidak pula memberikan penilaian, apalagi memvonis. Ayah sabar bertanya dan menggali. Alhasil, Budi jadi bersemangat untuk bercerita dan berpendapat.

Ayah memberi apresiasi saat tahu Budi mendapat nilai bagus pada mata pelajaran penjas (pendidikan jasmani). Kemudian, Budi sendirilah yang memikirkan solusi bagi masalah yang dihadapinya. Sama seperti kerja bu bidan, ayah tidak mengeluarkan gagasan, tapi membantu Budi melahirkan gagasan.

Saya sengaja mengarang solusi yang mirip antara dialog pertama dan kedua, yaitu *belajar dua jam sehari*. Dalam realita hal itu mungkin saja terjadi. Kita harus percaya anak memiliki kemampuan berpikir untuk mencari jalan keluar. Yang diperlukan adalah sosok fasilitator untuk membantu prosesnya. Harap bersabar, proses fasilitasi itu tidak instan. Perlu waktu. Ada tahapan. Ada teknik-teknik yang perlu diterapkan.

Meski memakan waktu lebih lama, proses fasilitasi ada kelebihanannya, yaitu komitmen. Ini naluriah saja. Budi memiliki komitmen yang lebih kuat pada solusi yang dipikirkan dan diajukan sendiri. Budi lebih termotivasi untuk melaksanakan solusinya. Minimal, ada rasa malu jika solusi yang diusulkan sendiri tidak dijalankan.

Ini umum saja. Berlaku juga pada orang dewasa. Orang dewasa tidak suka digurui. Apalagi disuruh melakukan sesuatu sambil dimarah-marahi. Kalau pun tidak kuasa menolak, di dalam hatinya pasti ada pemberontakan. Alhasil, menjalankannya pun dengan setengah hati.

## Tahapan kerja guru fasilitator

Guru fasilitator mengelola percakapan, mirip seperti peran ayah pada dialog kedua. Yang dihadapi bisa 1 orang siswa, atau bisa juga sekelas atau bahkan satu sekolah sekaligus. Dengan satu atau banyak siswa, prinsipnya sama saja. Hanya metode atau tekniknya yang perlu disesuaikan.

Dalam bekerja, guru fasilitator mengikuti sistematika yang terdiri dari 4 tahap, sebagai berikut:

- 1) mengembangkan suasana nyaman dan menyenangkan bagi siswa
- 2) memberi ruang agar semua siswa berpendapat, bertanya dan berbagi pengalaman
- 3) membantu siswa saling belajar satu sama lain
- 4) melancarkan kerja sama di antara siswa

Buku ini khusus membahas tahap pertama: **mengembangkan suasana nyaman bagi siswa berinteraksi di kelas**. Tahap ini adalah fondasi bagi keseluruhan kerja guru fasilitator. Teknik-tekniknya perlu diterapkan sepanjang sesi pembelajaran.

Beberapa rekan fasilitator, yang kenyang kerja lapangan, pernah berujar: cukup dengan modal penguasaan tahap pertama, urusan kerja fasilitasi jadi jauh lebih mudah. Pendapat itu ada benarnya juga, karena tahap pertama lebih banyak mengandung aspek *art* atau seni.

Keterampilan seni fasilitasi membuat fasilitator lebih lincah mengelola percakapan yang menyenangkan. Ketika orang sudah dengan senang hati bercakap-cakap (berbicara dan mendengarkan) maka proses fasilitasi memang menjadi jauh lebih mudah.

Sementara, tahap kedua sampai keempat lebih menekankan aspek metodologis atau prosedur.

Metode tidak kalah penting, khususnya agar kerja guru fasilitator menjadi efisien.

Taruhlah, seorang guru memiliki waktu 30 menit untuk mengajak semua siswa berdiskusi. Dengan kelihaiannya, murid jadi antusias berbicara dan mendengarkan, baik pada guru maupun antarsiswa. Namun, akibat miskin metode, dia mungkin hanya menggunakan yang konvensional: *siswa diminta berbicara bergiliran satu per satu*. Belum sampai siswa ke-10, waktu habis. Teng! Bel berbunyi. Guru lain siap menggantikan. Padahal, tujuan sesi belum tercapai.

Dengan penguasaan beragam metode, guru dapat mengelola percakapan lebih efisien. Semisal, di kelas berisi 30 siswa dijalankan tahapan sbb.

- Pertama-tama dibentuk 5 kelompok, masing-masing berisi 6 siswa. Setiap siswa mendapat kertas untuk menulis gagasan, lalu menyampaikannya di kelompok. Waktu yang dibutuhkan sampai di sini adalah 10 menit.
- Setelah itu, dengan panduan alat diskusi tertentu, kelompok siswa diberi waktu 5 menit menarik kesimpulan.
- Masing-masing kelompok kemudian menunjuk juru bicara secara demokratis untuk menyampaikan hasil pembelajarannya di kelas. Juru bicara mendapat waktu bicara 2 menit. Dengan 5 kelompok, waktu yang dibutuhkan adalah 10 menit.
- Jadi, waktu yang dibutuhkan adalah  $10 + 5 + 10 = 25$  menit. Untuk jaga-jaga 5 menit. Total, 30 menit. Dan semua siswa berbicara dan berdiskusi.

Buku ini secara khusus membahas tahap pertama, teknik-teknik fasilitasi yang esensial untuk mengembangkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan di kelas. Teknik-teknik yang dibahas manfaatnya tidak terbatas hanya pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Tapi, dapat diterapkan dalam keseharian, termasuk bersama keluarga atau kumpulan warga. Ini menjadi semacam *softskill*, keterampilan untuk mengelola hubungan yang baik dengan orang lain.

Untuk mendalami teknik-teknik untuk mengembangkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, ayo, buka lembar berikutnya.



## FONDASI KELAS: Suasana Nyaman dan Menyenangkan

Bayangkan Anda berada di kelas yang aktif dan menyenangkan. Siswa tidak ragu mengacungkan tangan meminta waktu bertanya. Saat Anda menjelaskan, terlihat wajah siswa-siswi tersenyum dengan mata berbinar. Beberapa kali terjadi dialog singkat. Selain membantu pemahaman siswa, dialog itu ternyata membantu Anda memperoleh tambahan detail, kedalaman serta cara-cara baru menjelaskan materi pelajaran. Waktu berlalu tak terasa. Tiba-tiba saja bel berbunyi. Tanda

kelas usai. Sambil tersenyum, Anda melangkah keluar ruangan. Tubuh terasa nyaman dan lebih segar. Rasanya, Anda baru saja mendapat energi baru.

Kelas yang aktif dan menyenangkan adalah dambaan setiap guru. Apakah itu hanya impian atau bisa kita usahakan?

Tentu saja bisa!

Kesampingkan dulu faktor karakter siswa. Mungkin ada benarnya teori yang mengatakan bahwa situasi kelas tergantung karakter siswa-siswanya. Yang kita dengar dari sana sini, jika siswa-siswanya enak diajak belajar, situasi kelas jadi lebih menyenangkan. Namun, teori semacam itu mungkin kurang relevan dan kurang berguna. Karena, sewaktu Anda memikirkan karakter siswa, Anda akan lupa melihat ke dalam diri sendiri dan, jangan-jangan, jadi lupa untuk memperbaiki diri. Padahal, yang terpenting adalah perilaku kita sendiri sebagai guru fasilitator. Kitalah yang harus berubah terlebih dahulu agar perilaku siswa-siswi berubah. (Di salah satu bagian buku ini kita akan belajar tentang hukum resiprokal dalam interaksi, di mana perilaku orang lain sebetulnya merupakan tanggapan dari perilaku kita sendiri. Dengan begitu, perubahan pada orang lain sebetulnya bermula dari perubahan pada diri kita terlebih dahulu).

Keaktifan siswa banyak ditentukan oleh suasana kelas. Bila suasananya nyaman dan menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk aktif. Sebaliknya, jika situasinya membosankan atau menegangkan, tangan jadi terasa berat untuk diangkat. Mulut terkunci rapat. Otak pun macet.

### **Bagaimana caranya membuat suasana nyaman dan menyenangkan?**

Suasana nyaman dibentuk oleh beragam aspek. Ahli desain interior akan fokus pada penataan ruang kelas, termasuk tata letak benda, pewarnaan, pencahayaan, ruang, desain bangku dan meja, materi yang digunakan untuk interior dan lain sebagainya.

Buku ini membahas kerja guru fasilitator. Dengan demikian, fokusnya adalah interaksi siswa dengan guru sekaligus juga interaksi antarsiswa. Yang dibahas adalah pola komunikasi, sikap, perilaku dan beragam aspek interaksi lainnya. Bukan fisik.

Saya tidak ingin mengatakan fisik tidak penting. Tetapi, banyak contoh di kehidupan nyata yang menunjukkan aspek interaksi bisa mengatasi fisik. Anak bisa bahagia tinggal bersama keluarga yang saling menyayangi, sesempit apapun rumahnya. Rumah bagaikan surga baginya. Sebaliknya, di keluarga yang tidak rukun, anak serasa hidup di neraka. Semegah dan seluas apapun rumahnya.

Untuk mengembangkan suasana yang nyaman dan menyenangkan, ada sejumlah teknik yang perlu diterapkan guru. Berikut adalah sepuluh teknik yang dibahas buku ini panjang lebar disertai ilustrasi dialog untuk membantu Anda memahaminya.

1. Menghadirkan siswa
2. Menguak mimpi
3. Permainan yang menyenangkan
4. Mendengarkan dan hukum resiprokal
5. Komunikasi nonverbal
6. Kata-kata yang hidup
7. Bertanya, senjata utama guru fasilitator
8. Memberi dan menerima *feedback*
9. Curah pendapat
10. Mengurangi tekanan untuk berbicara



## BAB 1. Menghadirkan Siswa

Semua guru ingin siswanya selalu hadir di kelas (termasuk sewaktu guru itu sendiri tidak hadir karena tugas, ikut pelatihan, seminar, atau sebab-sebab lainnya). Untuk memastikan kehadiran, guru biasanya memanggil siswa berdasarkan daftar absensi. Siswa yang disebut mengacungkan tangan atau berkata, “Hadir, Bu Guru!” atau “Saya, Pak Guru!”.

Hadir di sini adalah hadir secara fisik. Badannya ada di kelas. Berseragam. Duduk manis. Punggung tegak. Wajah menghadap ke depan, ke papan tulis. Buku dan pulpen siap siaga di meja.

## Hadir semacam itulah yang kita inginkan?

Hadir secara fisik adalah awal yang bagus dan harus diapresiasi. Dan setelah fisik, kita perlu “menghadirkan” aspek lain.

Siswa bisa berada di kelas secara ragawi, tapi pikiran dan hatinya entah kemana. Badan diam di kursi, tapi pikiran mengembara ke sana kemari. Wajah tertuju ke papan tulis, tapi fokus mata meleset, entah mungkin jauh ke tempat dia biasa bermain. Atau justru terlalu dekat, ke dalam diri sendiri, karena dia sedang mengkhawatirkan sesuatu.

Dan senyumnya itu, ya senyumnya itu. Bisa saja dia tersenyum karena merespon cerita di kepalanya sendiri. Kejadian lucu yang baru dia alami bersama kawan mainnya dan tidak ada hubungannya dengan cerita guru di depan kelas.

Tentu saja, kita ingin siswa hadir bukan hanya secara fisik, tapi juga dengan pikiran dan hatinya.

Ada beragam faktor yang mempengaruhi kehadiran pikiran dan hati. Saya cukup lama bergaul dengan para ahli gizi. Dari mereka saya diberitahu bahwa kemampuan otak bekerja, termasuk mencerna pelajaran, sangat tergantung dari asupan makanan. Kurang zat besi membuat siswa kekurangan sel darah merah (si pengangkut oksigen ke jaringan dan organ tubuh, termasuk kepala). Akibatnya, siswa jadi *ngantukan* dan sulit mengikuti pelajaran.

Bisa juga otaknya jadi *lemot* karena tak sarapan pagi. Sarapan pagi, yang biasanya didominasi nasi, roti atau lainnya, mengandung banyak karbohidrat. Dalam tubuh, karbohidrat diubah menjadi glukosa, sumber energi utama bagi otak. Otak tidak bisa memanfaatkan lemak sebagai sumber energi. Otak memang khas. Dia tidak punya atau sedikit sekali memiliki cadangan energi. Kalau telat, ya *lowbat*. Setelah selesai makan, paling tidak dibutuhkan waktu  $\frac{1}{2}$  sampai 1 jam untuk *nge-charge*. Agar otak bisa bekerja terus menerus secara optimal, siswa perlu sarapan.

Lalu, air minum. Air itu penting bagi peredaran darah ke otak. Kurang air dalam tubuh atau yang dikenal dengan istilah dehidrasi, membuat otak lamban bekerja. Menurut para ahli, tubuh yang kurang air,

bahkan 1% sekalipun, akan mengganggu kerja otak. Karena itu, air minum harus selalu tersedia dalam jumlah yang cukup. Bila sekolah sulit menyediakan, siswa harus membawanya dari rumah.

Dari perspektif gizi saja, kita bisa membuat daftar yang panjang. Tiga di atas adalah contoh. Saya menyinggung kesehatan gizi untuk mengingatkan kita semua akan pentingnya:

1. Sarapan pagi
2. Cukup minum air putih
3. Makan makanan bergizi seimbang (yang terdiri dari lauk pauk, sayur buah dan makanan pokok)

Bila asupan gizi siswa tidak memadai, sulit bagi guru untuk memompa partisipasi siswa, sehebat apapun kecakapan fasilitasinya,.

Karena itu, sebagai guru mari ajari siswa-siswi makan yang baik. Termasuk tiga hal di atas.

Tapi, baiklah. Buku ini bercerita tentang guru fasilitator. Jadi, fokusnya adalah interaksi antara siswa dengan guru dan juga antara siswa dengan siswa. Sekarang, mari kita berganti *channel* ke peran guru fasilitator dalam mengembangkan suasana nyaman dan menyenangkan. Kita akan mulai dengan membahas “*remote control*” siswa.

## Remote control

Setiap siswa memiliki *remote control*, tapi Anda tidak bisa melihatnya. Fungsinya mirip *remote control* TV, yaitu untuk mengganti-ganti *channel* yang disukai. Siswa bisa memilih *channel* guru atau bisa juga memilih saluran lain, seperti main *play station* di rumah kawannya, pertandingan bola atau lainnya. Yang jelas, *remote control* itu dipegang sepenuhnya di tangan siswa.

Anda harus dapat merebut *remote control* siswa. Merebutnya harus cepat, tetapi tidak bisa dengan memaksa.

Harus cepat karena, seperti halnya menggunakan *remote control* TV, pemilihan *channel* berlangsung singkat. Tengok satu *channel*, tidak suka, langsung pencet yang lainnya. Tidak suka lagi, pencet yang lain.

Ada yang mengatakan keputusan siswa untuk memperhatikan atau tidak memperhatikan gurunya terjadi dalam beberapa menit pertama. Saat siswa merasa gurunya kurang menyenangkan atau tidak peduli padanya, dipencetlah saluran lain. Alhasil, raga ada di kelas, pikirannya entah ke mana.

**Agar *channel* Anda yang dipencet, Anda tidak bisa berkata, “Hei, Budi, sini perhatikan Bu Guru. Lihat sini! Ke sini matanya, tatap mata ibu!”**

Percuma. Mata bisa dipaksa, tapi tidak untuk pikiran. Apalagi hati. Kalau dipaksa, Anda bisa melihat matanya menatap Anda, tapi hatinya mungkin dongkol dan tidak berapa lama, pikirannya akan pergi entah ke mana. Semakin dipaksa raganya, semakin jauh pikiran dan hatinya dari kelas.

Pikiran dan hati hanya bisa diarahkan atas kesadaran siswa itu sendiri. *Kan*, siswa yang memegang *remote control*. Anda hanya bisa menggugah siswa untuk me-mencet *channel* Anda, *channel* guru. Tetapi, jari yang me-mencet, ya jari siswa sendiri.

## **Gunakan namanya**

Salah satu cara untuk merebut *remote control* atau dengan kata lain, menghadirkan siswa secara badaniah dan juga pikirannya adalah dengan sering menggunakan nama siswa dalam percakapan di kelas. “Deni, bagaimana pendapatmu?”; “Bagaimana? Danang, Adan, Kania, Sri, paham apa yang ibu maksudkan?”; “Ok, jadi menurut Selvi, sarapan pagi itu penting untuk kesehatan. Begitu, ya?”.

Saat namanya dipanggil (dengan baik), siswa merasa dihargai. Kehadirannya diakui. Dirinya dihadirkan, bukan hanya sebagai sosok ragawi, tapi lebih dalam.

Penjelasannya sederhana. Kalau diminta memilih satu kata yang paling menyentuh hati siswa, maka kata itu adalah namanya. Nama bukan sekedar identitas diri. Nama diberikan orang tua dengan tujuan mulia. Nama adalah doa, harapan, mimpi, cita-cita, penyemangat, kenangan indah, idola dan lain-lainnya. Kata Dale Carnegie, pionir praktisi

komunikasi antarpribadi, “*Pepper your sentences with names.*” Atau kurang lebih maksudnya adalah bumbu kalimat-kalimat Anda dengan nama orang yang Anda ajak bicara. Maka, pesan yang Anda sampaikan akan terdengar olehnya sebagai pesan yang ditujukan spesial untuknya. Di matanya, Anda akan terkesan penuh perhatian, peduli dan karenanya, Anda akan diingat. Menurut Carnegie, menggunakan nama adalah cara sederhana untuk menurunkan “pagar” yang saat berkomunikasi digunakan lawan bicara untuk membentengi diri. Saat “pagar” sudah turun, Anda lebih mudah membangun hubungan.

Merebut *remote control* harus dilakukan segera. Karena itu pula, banyak sekolah menjemput bola dengan menugaskan gurunya berdiri di pintu gerbang menyambut kedatangan siswa-siswi di pagi hari. Ini sebetulnya kesempatan baik menyapa siswa dengan namanya. Sayang jika hanya dimanfaatkan sebagai ajang *mamet* saja (*mamet* = cium tangan atau menempelkan tangan guru ke jidatnya).

“Sakitnya bagaimana, Fabian?”

“Udah baikan, Bu Guru”

“Alhamdulillah. Ayo, Fabian! Semangat ya! Kejar pelajaran kemarin, ya Fabian!”

Dialog imajiner di atas berlangsung di pintu gerbang sekolah, antara guru dan siswa yang bernama Fabian. Coba hitung, berapa kali nama Fabian disebut? Tiga kali! Waktu yang terpakai tidak sampai 10 detik! Tapi, buat Fabian dampaknya akan terasa luar biasa.

Selain di pagi hari, sebelum kelas dimulai, atau sepanjang sesi pembelajaran, Anda memiliki kesempatan terakhir menggunakan nama siswa saat sesi berakhir. Saya pernah mengamati perilaku guru di waktu bubarannya kelas yang menarik. Kebetulan dia guru di Amerika Serikat. Guru *elementary school* kelas tingkat rendah itu *say good bye* dengan cara apresiatif sambil menyebut nama siswa-siswinya dan *tos-tosan* pula.

“Keren gambar kamu tadi, Dave!”

“Ingat Bill, dibaca bukunya ya. Saya mau besok kamu presentasi *sekeren* yang lalu. Setuju, Bill?”

dan sebelum berpisah mereka tos, *highfive!*

Menggunakan nama mestilah yang adil. Kalau tidak, justru menimbulkan masalah.

Bang Joy, begitulah panggilannya, adalah rekan fasilitator senior di sebuah kementerian. Dalam suatu kesempatan, Bang Joy bercerita pengalamannya mengajar di LAN (Lembaga Administrasi Negara). Diceritakan, saat rehat makan siang seorang peserta mendatangnya, meminta izin duduk semeja. Baru makan beberapa suap, tanpa basa-basi, dia bertanya kenapa Bang Joy sama sekali tidak pernah menyebut namanya di kelas.

“Kenapa Abang hanya memanggil nama dia-dia saja. Apakah karena mereka [bergelar] doktor dan saya tidak?”

Ditanya atau lebih tepatnya, dikomplain seperti itu membuat Bang Joy tertegun. Dia tersadar telah menimbulkan kecemburuan hanya gara-gara memanggil nama pada sebagian partisipan. Mereka yang tidak disebut namanya ternyata tersinggung atau sedih. Padahal Bang Joy tidak sengaja berbuat begitu. Bang Joy keasyikan sehingga tidak menyadarinya. Tidak ada maksud menyinggung hati orang lain. Untunglah ada partisipan yang komplain sehingga dia dapat memperbaiki diri di sesi-sesi berikutnya.

Tapi, mana berani siswa komplain pada guru? Kalau guru berkata, “Coba kamu yang belakang itu, apa jawabanmu?” apakah dia berani menanggapi: “Pak, nama saya Wini, pak.”(?). Apalagi bertanya, “Bapak tahu nama saya *ga sih?*”

### **Semuanya dipendam dihati saja.**

Kalaupun berani, mungkin terjadi setelah lulus dan dewasa. Ini cerita seorang guru, yang pernah mengikuti Pelatihan Guru Fasilitator di tahun 2013. Taruhlah namanya Nana. Waktu SMA dia sering disebut namanya oleh seorang guru. Dikit-dikit, Nana. Dikit-dikit, Nana.

“Selalu saya yang disuruh menjawab,” ceritanya. Sampai-sampai dia merasa tidak nyaman dengan kawan-kawan di kelas.

Selang 8 tahun kemudian, Nana telah menjadi seorang guru dan pada satu kesempatan dia dipertemukan dengan gurunya dulu. Kesempatan itu tidak dilewatkannya begitu saja. Dia mencurahkan isi hatinya,

“Pak, dulu itu kenapa sih bapak di kelas manggilnya saya melulu? Saya *kan* jadi ga enak sama kawan-kawan. Mereka merasa dianaktirikan.”

Mendapat pertanyaan seperti itu, pak guru terdiam. Kemudian berujar jujur, “Bapak tidak bermaksud menganak-emaskan kamu. Masalahnya bapak *hapalnya* cuma nama kamu saja.”

Demikianlah. Hanya karena hafal satu nama saja, maka yang dipanggil itu-itu saja.

Cerita seperti Nana saya jumpai juga di sejumlah kelas yang pernah saya amati. Guru menyebut sebagian nama, tapi tidak sedikit siswa yang tidak pernah disebut namanya sekalipun selama jam belajar. Sedih juga rasanya kalau saya berada di posisi mereka.

Sekedar meringkas. Sebutlah nama siswa di berbagai kesempatan interaksi. Selama jam belajar adalah kesempatan terbesar, tapi bisa juga ditambahkan sebelum dan sesudahnya. Dan menyebut nama harus adil. Usahakan semua kebagian. Jangan hanya beberapa atau segelintir siswa saja.

Tak sedikit yang awalnya skeptis pada resep sering menyebut nama siswa. Sebagian partisipan Pelatihan Guru Fasilitator awalnya juga begitu. Mereka ragu, apakah itu *ngefek* (memberi efek), juga apa hubungannya dengan suasana belajar? Kesannya remeh, tapi selang beberapa bulan setelah praktik di sekolah masing-masing, banyak partisipan yang melaporkan bahwa salah satu teknik yang paling efektif mengembangkan suasana adalah sering menggunakan nama dalam percakapan di kelas. Boleh dicoba!

## Memanggil orang dewasa dengan nama anak

Di sejumlah daerah orang dewasa dipanggil dengan nama anaknya. Alih-alih memanggil Pak Ides, orang memanggilnya Papa Eja, karena anaknya bernama Eja.

Sekilas, pemanggilan semacam itu tampak sederhana, hanya untuk menandai kaitan bapak dan anak. Namun, dari pengalaman kerja lapangan, pemanggilan orang dewasa dengan nama anak ternyata dapat mempermudah pengembangan hubungan.

Seorang kawan pendamping masyarakat pernah berseloroh, “Panggil saja orang yang tidak suka sama kamu dengan nama anaknya. Lakukan sering-sering saat kamu ngobrol dengan orang itu. Nanti kamu akan melihat perubahan sikapnya.”

Beberapa kawan pernah mencoba dan betul, ada hasilnya.

Pemanggilan orang dewasa dengan nama anak bisa tergolong *local wisdom* yang cerdas untuk mengembangkan hubungan. Saat dipanggil dengan nama anaknya, orang dewasa seperti diingatkan kembali pada posisinya. Semisal, pada laki-laki, mengingatkan sosok ayah, yang penuh tanggung jawab, kasih sayang dan mau berkorban. Akibatnya, sifat-sifat baik seorang ayah muncul dan kemudian memudahkan kita membangun hubungan yang lebih positif.

Apa hubungannya ini dengan guru?

Ya, mungkin memang bukan untuk di kelas. Tapi, siswa *kan* memiliki orang tua. Kadang orang tua datang ke sekolah. Kadang dalam keadaan gembira. Ada juga yang marah-marah. Saat marah-marah, coba panggil mereka dengan nama anaknya dan perhatikan perubahannya (Catatan: Anda tidak menyampaikannya sambil marah-marah ya).

## Julukan jelek

Seolah lumrah siswa mendapat nama julukan dari kawan-kawannya. Ada julukan yang berasal dari plesetan nama aslinya. Ibrahim jadi Baim atau Boim. Syafei jadi Pi'i. Ada juga dari karakteristik khas

tubuhnya. Tompel, Kriting, Gigi, Gendut, atau Item. Ada dari asal daerahnya. Ari Jawa atau Rendi Banten. Bisa juga karena perilaku khas yang ditunjukkannya atau alasan-alasan lain.

Apakah mendapat julukan itu baik atau tidak, sangat tergantung pada tujuan dan penerimaan siswanya sendiri. Kalau nama julukan diberikan untuk menggambarkan atau mewakili kekuatan atau kelebihan dan itu disukai si penerima, tentu tidak jadi masalah. Malah bagus.

Yang jadi masalah adalah bila julukan diberikan untuk mem-*bully*. Merendahkan, menunjukkan kelemahan fisik atau karakter seseorang. Karena dipanggil dengan nama buruk, tidak jarang siswa menjadi minder. Ada yang terpaksa menerimanya karena ingin menjadi bagian kelompok. Atau, karena menjadi korban yang tidak berani melawan. Bila ini kasusnya, maka pemberian julukan justru berdampak buruk pada siswa. Kepercayaan diri tergerus. Situasi sekolah tak lagi menyenangkan. Saat menemukan kasus seperti itu, guru harus mengambil tindakan korektif

## **Urusan posisi duduk**

Hari pertama sekolah di tahun ajaran baru kerap muncul di berita media massa. Salah satunya tentang siswa baru yang berangkat ke sekolah pagi-pagi, lebih pagi dibanding *muadzin* mendatangi mushola. Tujuannya tidak lain untuk mencari bangku atau tempat duduk yang strategis. Incarannya barisan-barisan depan, posisi yang dapat mendengar suara guru dengan jelas atau melihat tulisan di papan dengan mudah. Kalau kesiangan, sisa yang didapat. Baris belakang. Atau pojokan. Tempat-tempat siswa yang suka dicap “perusuh”.

Cerita keponakan saya waktu jadi siswa baru di tahun 2016 kurang lebih sama. Dia datang terlambat. Padahal bel tanda masuk masih sejam lagi, tapi yang tersisa hanya bangku barisan belakang di sebelah kanan. Bangkunya pun tidak sempurna. Bilah kayu sandaran hilang entah ke mana. Punggungnya tidak bisa rehat karena tidak ada sandaran. Itu membuatnya lebih cepat lelah. Tapi, *apa mau di kata*, tidak ada pilihan lain. Diterima saja dengan ikhlas sepanjang semester.

Dalam pandangan kebanyakan orang tua, posisi duduk anaknya penting diperhatikan karena menyangkut kemudahan menerima pelajaran. Bagi guru fasilitator, posisi duduk menentukan interaksi. Interaksi antarsiswa menjadi urusan guru fasilitator.

Sewaktu kuliah dulu, saya berkawan dengan lulusan satu SMA. Sebetulnya di kelas 3 dulu kami satu kelas, tapi jarang ngobrol. Duduk kita berjauhan. Kawan saya duduk di barisan depan, banjar paling kiri. Persis di depan meja guru. Sementara, saya di barisan agak belakang, banjar paling kanan.

Karena letak duduk berjauhan, kami mengembangkan prasangka masing-masing. Saya pikir kawan saya itu terlalu serius dan kaku. Sementara, dia menganggap saya, yang duduk di belakang, agak urakan.

Setelah berinteraksi di kampus, baru kami menyadari prasangka-prasangka itu keliru total. Kawan saya itu ternyata orangnya asyik juga. Suka ngobrol dan perhatian. Di lain pihak, dia menyadari saya tidak se-urakan yang dia bayangkan semula.

Semuanya bermula dari posisi duduk yang berjauhan dan berlangsung *fixed* alias tidak berubah selama setahun penuh. Posisi ikut menentukan interaksi.

Karena guru fasilitator peduli dengan hubungan baik antara semua siswa, maka posisi duduk menjadi ranah perhatiannya. Guru fasilitator mengacak atau merotasi posisi duduk siswa secara berkala agar semua siswa dapat berkawan satu sama lain. Dia bisa melakukannya melalui beragam permainan menarik atau dengan cara-cara lain.

Apakah perlu diacak tiap hari?

Cepat amat? Baru kenal kulitnya lalu pindah?

Lalu, besoknya, pindah lagi?

Tidak secepat itu.

Rasanya, paling cepat dua minggu atau paling lama sebulan sekali. Biarkan siswa saling mengenal dan berkawan dulu, baru kemudian

pindah tempat untuk mengenal kawan lain. Orang baru, obrolan baru, ide baru, semangat baru. Secara akumulatif, sahabat pun bertambah.

## **Aplikasikan!**

Cukup sudah beragam cerita, contoh atau teori yang panjang lebar. Sekarang, mari kita coba. Sebagai guru, Anda harus sering menggunakan nama-nama siswa di kelas agar siswa merasa dihargai dan kemudian hadir, bukan hanya secara fisik, tapi beserta pikiran dan hati. Penggunaannya pun harus adil atau merata. Jangan memanggil sebagian kecil siswa dengan nama, sementara sebagian lainnya dipanggil *kamu, nak, yang di belakang, depan* dan apalagi, *kamu yang sebelahnya Yusnita!* Tiga hal yang perlu diperhatikan adalah sbb.

1. Hafalkan semua nama siswa paling lama dalam 3 pertemuan pertama; dan sering-seringlah menggunakan nama dalam percakapan kelas
2. Bantu siswa saling menghafal nama kawan-kawan sekelas dan dorong mereka untuk menggunakan nama dalam percakapan di kelas
3. Cegah pemberian nama julukan siswa yang negatif

### **Pertama: Menghafal nama**

Cara paling mudah untuk menghafal nama adalah dengan menggunakannya sesegera dan sesering mungkin (berulang kali). Bila menyebut segera dan sering, nama siswa akan lebih cepat menempel di memori. Berikut ini contoh praktisnya.

### **Segera menyebut berulang-ulang**

Guru : Ibu guru ingin kenalan dulu. Dimulai dari depan kanan ya.

Ami : Saya Ami, bu guru.

Guru : Oh, Ami ya. Ami dulu SMP-nya mana, Ami?

Ami : SMP 2, bu.

Guru : Oh, Ami berarti pernah diajar bu Entin ya. Wah, Ami tahu ga? Guru Ami itu kawan sekolah ibu dulu.

Mari kita hitung, berapa kali nama Ami disebut oleh bu guru dalam contoh di atas? Ya, betul! Enam kali dan itu terjadi dalam waktu yang sangat singkat.

Adakalanya, karena banyak, awalnya kita kadang kesulitan menghafal nama semua siswa. Bukan persoalan. Justru, tunjukkan saja bahwa Anda berusaha menghafal nama-nama mereka. Salah-salah di awal tidak jadi masalah. Siswa akan memaklumi, bahkan menghargai upaya Anda.

Namun, usahakan tidak terlalu lama. Paling tidak, dalam 3 pertemuan pertama atau lebih cepat Anda sudah hafal. Ini tentu bukan harga mati. Tapi, jangan juga sampai berbulan-bulan. Apalagi sampai siswa mau lulus Anda masih tidak hafal. Kalau siswa tahu, tentu menyakitkan hatinya.

### **Salah di awal tidak masalah**

Guru : Siapa yang bisa jawab? Iya, Ren....?

Hafiy : Hafiy, Pak Guru.

Guru : Aduh, maaf Hafiy ya, bapak ini suka lupa.  
Tapi sekarang bapak ingat. Hafiy, Hafiy,  
Hafiy. Iya, bagaimana hitunganmu, Hafiy?

Hafiy : 23,5?

Guru : Ya, tepat, Hafiy! Bagaimana Hafiy bisa dapat angka itu?

Sambil berusaha menghafal nama, mulai tandai ciri-cirinya yang khas. Yang dimaksud bisa ciri fisik, logat bicaranya, kata-kata khas yang diucapkan, gerak-gerik tubuh, aksesoris yang kelihatannya digunakan terus menerus atau ciri-ciri khas lainnya. Sandingkan nama dengan ciri-ciri khas itu. Semisal,

*Tom, yang pakai kacamata bulat*

*Khairun, yang selalu mainin pulpen di tangan*

*Desi yang bicara sering hmm, hmm, hmm*

Ciri-ciri itu bukan untuk digunakan sebagai julukan saat memanggil. Cukup disimpan dalam pikiran untuk membantu hafalan.

## **Kedua: Membantu siswa menghafal nama kawan-kawannya**

Untuk memudahkan interaksi, siswa harus hafal nama semua kawan-kawannya di kelas. Siswa tentu bisa melakukannya sendiri. Karena, berinteraksi memang bisa berkembang secara alamiah. Tetapi, ada risiko kalau dibiarkan begitu saja, yaitu *hukum rimba*. Siapa yang cepat bergaul, mendapat teman banyak. Siapa yang *minderan*, mendapat sedikit. Belum lagi muncul prasangka dan kemudian *geng-gengan* atau pengelompokan di antara mereka.

Untuk membantu interaksi berkembang ke arah yang sehat, guru fasilitator sebaiknya mengambil peran dengan melakukan beragam kegiatan, semisal:

1. Mengajarkan tips menghafal nama dengan cara mencontohkan terlebih dahulu.
2. Memberi tugas untuk menghafal nama beserta profil singkat kawan-kawan di kelas.

### **Memberi contoh**

Guru : Kenalkan saya Ibu Eni.

Siswa : Saya Aswin, bu Eni.

Guru : Oh, Aswin. Aswin tinggal di mana..?

Siswa : Di Sei Biru, bu.

Guru : Oh Aswin tinggal di Sei Biru. Seberapa jauh itu dari sini, Aswin?

Setelah memperagakan, tanyakan pada siswa: *Apa yang ibu lakukan?*

Ulangi lagi bila siswa belum menangkap maksud Anda (menyebut nama berulang-ulang). Atau tanyakan, *apa yang ibu lakukan agar hafal nama Aswin?*

Sampaikan bahwa menghafal nama bisa dilakukan dengan menggunakan nama *sesegera dan sesering mungkin* dalam percakapan awal. Agar hafal, nama harus sering disebut. Di awal-

awal, bila ada kekeliruan, rasanya kawan masih memaklumi atau bahkan dengan senang hati mengoreksi. Tapi, kawan akan sakit hati bila setelah lebih dari sebulan belum juga dihafal namanya.

Agar menyenangkan, Anda bisa menerapkan permainan untuk pengenalan, semisal *Terimakasih, nama saya* yang digabungkan dengan *Angin bertiup* untuk mengacak-acak dan *Kalau kau suka hati-versi nama* (Lihat Bab 3: Permainan yang menyenangkan).

### **Memberi tugas membuat profil**

Kadang siswa mendapat tugas membuat tulisan tentang tokoh. Semacam profil pahlawan atau tokoh lainnya. Nah, untuk lebih mengenal kawannya, tidak ada salahnya guru menugaskan siswa membuat profil kawan-kawannya. Banyak hal menarik yang bisa digali dari kawan-kawannya di kelas:

*Apa arti namanya?*

*Apa cita-citanya?*

*Di mana dia tinggal?*

*Apa yang jadi hobinya?*

*Apa kegiatannya di luar sekolah?*

Dan seterusnya.

Sama seperti menulis profil tokoh, menulis profil kawan pun bisa menjadi bahan pembelajaran atau bahkan mendatangkan inspirasi. Tapi itu hasil sampingan. Tujuan yang utama di sini adalah membangun pertemanan yang lebih baik.

### **Ketiga: Mencegah nama/ julukan buruk**

Yang terbaik adalah mencegah siswa memiliki pikiran memberi nama julukan yang buruk pada kawannya. Anda bisa lakukan dengan menjelaskan pentingnya menghargai nama dan kemudian membantu siswa saling menghafal dan menggunakan nama dalam percakapan, seperti telah dipaparkan di bagian sebelumnya.

Namun, adakalanya julukan buruk terlanjur beredar. Pada situasi seperti ini, guru harus berusaha agar julukan buruk tidak berkembang

luas dan tidak digunakan dalam interaksi siswa. Ada tiga langkah yang bisa dilakukan saat berkomunikasi dengan siswa yang mulai tertular julukan negatif.

1. Tidak mengikuti memanggil nama julukan buruk dan tetap menggunakan nama “resmi” atau yang disukai
2. Memberikan contoh memanggil nama yang benar pada siswa yang menggunakan nama julukan yang buruk
3. Mengoreksi penggunaan nama julukan itu. Di sini, Anda bisa meminta siswa menggunakan yang lebih tepat.

### **Berikut contoh dialognya**

Abrar : Bu guru, tadi pagi, ibunya Tompel datang ke rumah.  
Katanya, Tompel sakit.  
Saya dititipi surat ini, Bu.

Bu Guru: Siapa?

Abrar : Tompel.

Bu Guru: Namanya? (padahal bu guru sudah mengenal julukan itu)

Abrar : Oh, Reno, Bu.

Bu Guru: Ibunya Reno bilang apa lagi ke Abrar?

Abrar : Katanya, Reno sakit perut.

Bu Guru: Sakit seperti apa?

Abrar : Katanya sih sampai diare-diare begitu, Bu.

Bu Guru: Duh, moga-moga tidak parah, ya. Moga-moga lekas sembuh. Abrar sampaikan ke ibunya Reno, bu guru sudah terima suratnya. Reno istirahat saja dan dijaga makannya. Jangan lupa, cuci tangan pakai sabun sebelum makan.

Abrar : Iya, Bu. Nanti saya sampaikan ke ibunya Reno ya, Bu.  
Terimakasih, Bu.



## BAB 2. Menguak Mimpi

Jujur saja, tak banyak kejadian saat kuliah dulu yang masih membekas. Maksud saya, kejadian di kelas. Kalau kegiatan di luar kelas, main-main dengan kawan atau lainnya, banyak yang masih saya ingat.

Satu di antara sedikit itu terjadi di Ruang Laboratorium TV, sekitar 23 tahun lalu. Kuliahnya Pak Ishadi SK, dosen Praktikum TV. (Sekedar info, pak Ishadi itu orang TV yang rasanya cukup terkenal. Dulu dia berhasil mengangkat TPI jadi salah satu stasiun TV top. Tapi, katanya *sih*, mulai terkenal saat TVRI di jaman orde baru dulu. Tepatnya saat jadi komentator peluncuran satelit palapa Indonesia di Amerika. Waktu itu, beliau sibuk *nyerocos* terus sampai-sampai tidak menyadari

roketnya sudah meluncur ke angkasa. Momen maha penting itu pun luput dicermati. Gara-gara itu dia sempat tidak berani pulang ke tanah air).

Pak Ishadi memulai perkuliahan dengan bertanya, *apa sih cita-cita kamu? Pengen jadi apa kamu selesai kuliah?* Satu per satu diminta bercerita.

Pertanyaan mengagetkan. Bukan karena saya tidak punya cita-cita. Tapi, dua hal. Pertama, sedang galau. Program Studi Komunikasi Pembangunan, yang saya incar tutup alias bubar. Bubarnya gara-gara hanya ada satu mahasiswa yang daftar: saya seorang. Kedua, sudah cukup lama tidak ada orang bertanya semacam. Di SMA tidak ada yang bertanya begitu. Demikian pula saat SMP. Mungkin waktu di SD ada ibu guru yang menugaskan saya menulis tentang cita-cita.

Saking lamanya, saya tidak ingat apa tulisan saya waktu itu.

Kembali ke cerita di kelas. Satu per satu mahasiswa menerangkan cita-citanya. Masuk giliran saya, saya katakan, *ingin jadi penulis*.

Mengambang dan kalau tidak salah, waktu itu saya satu-satunya yang bilang begitu. Tidak jelas, penulis apa, di mana kerjanya, untuk apa, atau siapa pembacanya. Tidak ada info detail yang mestinya dipahami orang yang benar-benar ingin jadi penulis.

Saya memang asal jawab. Tidak berpikir panjang. Saat itu saya belum tahu pasti mau jadi apa. Hanya saja, saya memang suka juga menulis, tapi tidak sampai segitunya, sampai jadi sebuah cita-cita.

Saya lalu ditanya mau jadi penulis apa. Tambah *ngasal* lagi jawabannya. Tapi setelah itu, Pak Ishadi mengulas. Dia ceritakan peluang-peluang kerja penulis, penghasilannya, dsb. Ulasan pendek, tapi membekas. Saya jadi bersemangat mempelajari seperti apa penulis itu. Juga, lebih mencermati tulisan-tulisan saya sendiri. Bahkan, jadi lebih sering menulis.

Saya memang tidak jadi penulis profesional, tapi setengah waktu saya dihabiskan untuk pekerjaan itu. Menulis laporan, modul, artikel di blog, buku dan lainnya. Interaksi pendek 23 tahun lalu itu ternyata ikut punya andil.

## Cita-cita siswa

Bertanya tentang cita-cita adalah salah satu cara memotivasi siswa. Cara yang tidak langsung. Tidak seperti mengatakan “Ayo belajar yang rajin, Nak!”;” Lebih serius lagi!” Dan lain sebagainya. Namun, dampaknya cukup mendalam. Berbekas.

Guru fasilitator perlu meluangkan waktu untuk sesi menguak mimpi, diskusi tentang cita-cita siswanya. Apalagi jaman sudah berganti. Banyak cerita menarik yang muncul. Dulu, tampaknya pilihan siswa tidak begitu banyak. Menjadi dokter, polisi, tentara, guru atau bahkan tidak sedikit yang mengatakan: *jadi orang yang berguna bagi nusa, bangsa dan agama*. Tapi, jangan kaget, meski di kelas junior, jaman sekarang sebagian siswa punya cita-cita yang mungkin terdengar janggal bagi orang jadul. Mau jadi *chef* yang khusus kue (*pastry*), pembuat aplikasi android, programmer game online, hacker, MC dan masih banyak lagi. Banyak yang baru dan spesifik.

Guru fasilitator dapat memanfaatkan cerita cita-cita sebagai sumber motivasi. Untuk itu, Anda perlu mengembangkan cerita siswa sehingga memotivasi, salah satunya dengan cara sbb.

- 1) Berikan apresiasi
- 2) Bantu mendeskripsikan sehingga bisa dibayangkan, dan
- 3) Bantu siswa melengkapi dengan tujuan, baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

Sebelum membahas satu per satu, mari kita ikuti percakapan di bawah ini.

Bu Guru : Ayo, anak-anak. Coba ceritakan apa *sih* cita-citamu?  
Afri?

Afrinaldi : Dokter.

Bu Guru : Kalau Nining?

Nining : Pengacara.

Bu Guru : Danang?

Danang : Guru.

Bu Guru : Baik, Ibu sudah tahu apa cita-cita kalian. Sekarang, mari buka halaman....

Di atas adalah contoh pengungkapan cita-cita ala kadarnya. Melegakan siswa yang takut bicara, namun rasanya belum sampai menjadi sumber motivasi. Agar dapat memotivasi, guru sebaiknya mengembangkan percakapan lebih lanjut. Berikut detailnya.

## **Berikan apresiasi**

Saat satu siswa menceritakan cita-citanya, jangan langsung beralih dengan bertanya pada siswa lain. Berikan apresiasi, coba bertanya atau ulas dari hal positif. Saya tidak menyarankan Anda menggunakan gaya Pak Tino Sidin, “Ya baguuus!”

Itu minimalis sekali. Tapi, ya masih lebih *baguuus*, dibanding langsung beralih ke siswa lain tanpa memberi komentar.

Guru memberi apresiasi dengan mengangkat aspek positif, kelebihan atau kekuatan dari cita-cita (Jadi, apresiasi di sini bukan berarti memuji ya). Saat diapresiasi, siswa akan menyadari gurunya telah memperhatikan dan menghargai ceritanya. Kawan-kawan sekelasnya pun dapat mendengar. Situasi ini membuat siswa kian termotivasi.

Ada beragam cara untuk mengapresiasi. Guru dapat memulai dengan bertanya, lalu mengangkat aspek positifnya.

Bu Guru : Ayo, anak-anak. Coba ceritakan apa *sih* cita-citamu?  
Afri?

Afrinaldi : Dokter

Bu Guru : Dokter, apa Afri?

Afrinaldi : Dokter bedah kanker, Bu.

Bu Guru : Wah, luar biasa. Amat sangat dibutuhkan saat ini. Ibu jadi ingat almarhum ayah ibu dulu. Waktu sakit kanker, mau ke dokter bedah antriiiiii. Buat janjinya saja sampai sebulan lebih. Dokter bedah kanker memang jarang sekali di kota kita. Ibu senang Afri mau jadi dokter bedah kanker. Moga-moga tercapai ya.

Kelas : Amiin!

Secara lebih mendalam, teknik apresiasi dapat dipelajari pada bagian Memberi dan Menerima *Feedback* di Bab 8.

## Deskriptif

Kadang-kadang siswa menyebut cita-cita yang tidak terlalu spesifik, cenderung klise atau superfisial. Ini mungkin karena siswa belum berkesempatan bercerita banyak. Atau, mungkin karena belum memikirkan cukup dalam. Di sini, guru bisa membantu siswa memberi ruang bercerita atau memikirkan lebih dalam sehingga cita-citanya menjadi terbayangkan. Harapannya, kalau terbayangkan, cita-citanya lebih menempel di ingatan dan menjadi sumber motivasi yang kuat.

Bu Guru : Kalau Nining?

Nining : Jadi pengacara, Bu.

Bu Guru : Wah, hebat, pengacara! Jujur, ibu ga tahu banyak tentang dunia pengacara. Kerjanya seperti apa sih, Ning?

Nining : Yang saya tahu, pengacara itu tugasnya membela kliennya, Bu. Di film-film saya lihat, pertama, dia pelajari apa masalahnya. Wawancara klien. Kedua, dia cari tahu apa yang bisa memenangkan perkara, kaya buat strategi gitu. Terus masuk ruang sidang, presentasi, berdebat dan.....

Di sini, guru dapat mengaplikasikan teknik mendengarkan aktif agar siswa bercerita lebih lancar. Teknik ini dibahas lebih lanjut di Bab 4.

## Tujuan

Ada buku menarik yang membahas mengapa ada orang-orang yang bisa meraih prestasi tinggi. Di sini kita bicara tentang orang sukses di tingkat global atau para *mega successful person*. Judulnya *Grit, the Power of Passion and Perseverance* (2016) karangan Angela Duckworth.

Duckworth menyimpulkan bahwa yang menentukan kesuksesan adalah *grit* atau gairah (*passion*) seseorang dalam jangka panjang pada suatu bidang pekerjaan dibarengi dengan ketekunan (*perseverance*) tanpa kenal lelah untuk mencapai tujuannya. Ditulisnya, orang-orang sukses menyukai apa yang dikerjakan. Bukan *fall in love* pada yang

dikerjakan, tapi *stay in love*. Menggelutinya terus menerus tiada henti. Menyelesaikan apa yang mereka mulai.

Kalau ada yang mengatakan bakat menentukan kesuksesan, kata Duckworth, itu adalah mitos. Biasanya, saat kita tidak bisa menjelaskan kenapa seorang atlet begitu hebat, kita mudah terjebak mengatakan dia dikarunia bakat. Padahal, dibalik itu, ribuan jam sudah dia dedikasikan untuk berlatih dan terus menerus berlatih.

Faktor bakat atau *talent* memang ada kontribusinya, tapi kecil. Bakat ditunjukkan dengan kecepatan menguasai atau mempelajari suatu hal. Semisal, kalau seseorang menguasai rumus matematika hanya 1 jam, padahal orang lain 4 jam, maka orang itu berbakat. Namun, kontribusinya kecil. Faktor utama adalah *effort* (usaha). Rumusnya, menurut Duckworth, adalah:

*Talent x effort = skill;*

lalu dilanjutkan dengan

*skill x effort = achievement*

Jadi, *talent* memang berpengaruh, tapi hanya pada saat membentuk *skill*. Itupun tidak mutlak,

karena harus dikalikan dengan *effort*. Kalaupun seseorang berbakat tapi *effort*-nya kecil, maka *skill*-nya tidak maksimal. Semisal, 10 *talent* dikali 2 *effort* adalah 20 *skill*. Sementara, 5 *talent* dikali 5 *effort* adalah 25 *skill*. Dan *effort* ini kembali menjadi pengali untuk mendapatkan nilai *achievement* (kesuksesan). Inilah mengapa Einstein mengatakan *genius is 1% talent and 99% percent hard work*.

Saya memaparkan agak panjang tentang *effort* karena terkait dengan cita-cita. Untuk meraih cita-cita, siswa perlu *effort* yang tidak kenal lelah dan ini terkait dengan tujuan dari cita-citanya. Guru mesti menggali *apa tujuan dari cita-cita yang dimimpikan siswa?*

Duckworth membagi tujuan ke dalam dua kategori, *self-oriented* dan *other-oriented*. *Self-oriented* berbicara mengenai tujuan pribadi, semisal

*Saya ingin menjadi dokter supaya (saya) kaya.*

*Saya ingin jadi musisi supaya (saya) terkenal.*

Sementara, *other-oriented* merujuk pada manfaat bisa diberikan bagi orang lain. Semisal,

*Saya ingin menjadi polisi supaya bisa melindungi ibu-ibu dari orang jahat.*

*Saya ingin menjadi dokter supaya bisa membantu orang-orang miskin yang sakit.*

Agar menjadi sumber motivasi yang tidak lekang oleh waktu alias kehabisan bensin di tengah jalan, kedua tujuan itu harus ada. Berjalan beriringan. Bagaimana caranya?

Sederhana. Siswa perlu ditanya alasan memilih cita-cita itu. *Apa tujuannya? Manfaat apa yang ingin diberikan kepada orang lain? Manfaat apa yang ingin didapatkan siswa itu sendiri?*

Bila siswa fokus pada tujuan pribadi, guru fasilitator bisa membantu siswa menggali dan menemukan manfaat bagi orang lain. Anda dapat bertanya,

*Kira-kira apa manfaat yang ingin Afri bagikan pada masyarakat?*

Kalau siswa terlalu fokus pada tujuan untuk orang lain, Anda dapat membantu siswa menggali tujuan bagi diri sendiri.

*Untuk kamu sendiri, apa manfaatnya? Apa yang kamu suka? Apa yang ingin kamu raih? Apa yang ingin kamu rasakan?*

Lengkap sudah pembahasan tiga cara mengembangkan motivasi dari cita-cita. Moga-moga dalam kesempatan terdekat Anda bisa memfasilitasi percakapan menguak cita-cita yang membekas dan memotivasi siswa dalam waktu yang panjang.



## BAB 3. Permainan yang Menyenangkan

Dalam Pelatihan Guru Fasilitator saya selalu menyarankan agar guru menyisipkan setidaknya satu permainan dalam satu jam pelajaran. Agar tak membosankan, setiap guru sebaiknya menguasai sekitar 30 permainan. Apakah itu terlalu banyak?

Sebagian guru mendukung. Tetapi, ada juga yang menyangsikan. Bukan hanya terlalu banyak, tapi: “Apakah permainan cocok untuk siswa-siswa di kelas tinggi?”; “Nanti waktu belajar habis untuk permainan *dong?*” “Ruangnya sempit, duduknya berdesak-desakan. Sulit membuat permainan.”

Dari guru-guru yang menangani KKG (Kelompok Kerja Guru) di tingkat kecamatan juga muncul keraguan. “Apakah para senior nanti mau diajak bermain?”; “Jangan-jangan saya malah ditegur?”

Mendapatkan respon seperti itu, saya memilih tidak langsung menjawab, tapi mengajak partisipan mengikuti dulu beragam permainan. Setelah rampung kebanyakan partisipan memahami permainan itu beragam dan penerapannya disesuaikan dengan situasi. Ada yang membutuhkan ruangan yang luas. Ada yang cukup duduk di kursi. Ada yang memakan banyak waktu. Ada pula yang hanya menghabiskan 3-4 menit saja.

Yang paling penting, orang dewasa juga suka kok bermain. Permainan itu menyenangkan dan membantu proses berinteraksi. Semua itu akhirnya mendukung proses belajar.

Permainan memang bukan sekedar permainan, tapi memiliki beragam manfaat, di antaranya:

1. **Pemecah kebekuan** atau yang kerap disebut sebagai *ice breaker*. Di hari-hari pertama belajar, siswa masih merasakan ketegangan. Perasaan wajar saat masuk sekolah atau kelas baru. Apalagi bila kawan-kawan dan guru-guru belum semua dikenal. Dalam situasi demikian, permainan dapat melicinkan interaksi, baik antarsiswa maupun antara guru dengan siswa.
2. **Memperlancar komunikasi**. Permainan dapat membantu siswa meningkatkan kecakapan berkomunikasi, baik dalam bentuk komunikasi antarpribadi maupun komunikasi dalam forum (di depan kelas).
3. **Melatih kepemimpinan**. Yang dimaksud di sini bukan memimpin sebuah pengorganisasian yang kompleks. Tampil ke depan dan memberi aba-aba sudah menjadi latihan kepemimpinan. Meski sederhana, kesempatan memimpin semacam itu dapat menyadarkan siswa bahwa memimpin adalah sesuatu yang bisa mereka lakukan.
4. **Meningkatkan kembali semangat belajar** atau yang dikenal sebagai *energizer*. Setelah beberapa saat mengikuti pelajaran,

ada kalanya siswa maupun guru merasa lelah, fisik maupun mental. Permainan dapat menyegarkan otak dan fisik.

5. **Memfokuskan kembali.** Akibat suasana yang partisipatif atau mungkin karena kebanyakan bercanda, kadang kelas kehilangan fokus. Permainan membantu guru dapat menarik fokus siswa-siswa agar kembali pada materi pelajaran.
6. **Membantu proses pembelajaran.** Ini yang disebut sebagai *lesson game*, permainan yang diterapkan untuk membantu pemahaman materi atau topik pembelajaran tertentu. Menyampaikan pelajaran melalui permainan-permainan akan menjadi sesi yang menarik. Semisal, materi hitung-hitungan di-*cerdas cermat*-kan antara kelompok siswa. Belajar pun menjadi lebih kompetitif dan menggembarakan. Buku ini tidak membahas *lesson game*, tapi, lebih pada lima manfaat pertama yang disebut sebelumnya.

Permainan dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Yang pertama adalah berdasarkan tingkat kesulitan. Ada permainan yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, sedang maupun rendah. Tingkat kesulitan diukur berdasarkan waktu yang dibutuhkan bagi siswa untuk memahami dan mengikuti permainan. Permainan *mudah* ditandai dengan waktu menjelaskan yang singkat dan dapat mudah diikuti siswa, bahkan secara instan. Permainan *sulit* membutuhkan waktu lebih lama, instruksi panjang lebar, beberapa kali percobaan atau penyesuaian sebelum akhirnya memulai permainan.

Kategori kedua adalah berdasarkan kecakapan utama yang ditonjolkan. Ada yang mengutamakan gerak (fisik) dan lagu (menyanyi). Ada juga yang menonjolkan konsentrasi atau olah pikiran. Ada pula yang mengutamakan kerjasama kelompok.

Kategori terakhir adalah berdasarkan jumlah orang yang terlibat. Ada permainan perorangan di mana seluruh siswa terlibat sebagai individu yang mandiri. Ada permainan beregu, yang membutuhkan kerjasama, baik dalam formasi pasangan, kelompok kecil atau kelompok besar.

Tentu saja, satu permainan tidak bisa dimasukkan ke dalam salah satu kategori di atas secara murni. Dalam praktiknya, ada tumpang tindih.

Ada permainan gerak lagu yang mudah. Ada pula yang sedang atau sulit. Ada permainan konsentrasi individual, ada pula yang kelompok.

Sebelum menerapkan permainan, ada baiknya kita memperhatikan sejumlah hal berikut.

1. **Waktu.** Sesuaikan permainan dengan waktu. Pagi hari sebaiknya untuk permainan yang mudah dan bersifat individual, seperti permainan *gerak dan lagu*. Permainan-permainan yang menonjolkan *konsentrasi* dan *kerjasama kelompok* sebaiknya diletakkan agak siang.
2. **Ketersediaan waktu.** Sesuaikan permainan dengan ketersediaan waktu. Bila kita hanya memiliki waktu 15 menit, maka jangan mainkan permainan yang instruksinya saja membutuhkan waktu 10 menit.
3. **Jangan menegangkan.** Permainan itu ditujukan untuk membuat suasana kelas nyaman dan menyenangkan. Jadi, tidak boleh menegangkan. Menegangkan boleh, tapi yang sekaligus mengasyikkan. Menegangkan yang menekan atau memperlakukan harus dihindari.
4. **Hati-hati dengan “hukuman”.** Di awal-awal bermain, jangan memberikan “hukuman” bagi siswa yang “kalah”. Meski terkesan lucu, “hukuman” dapat memberi tekanan tersendiri. Tidak semua siswa terbiasa dengan tekanan. Kalaupun nanti siswa sudah merasa nyaman dan “siap” menerima hukuman (semisal, karena setelah masuk bulan ke dua atau ketiga), jangan memberi “hukuman” yang mengurangi kepercayaan diri siswa. Sebaiknya, berikan “hukuman” yang justru membuat siswa lebih senang dan percaya diri.
5. **Kepemimpinan siswa.** Jangan lupa delegasikan permainan pada siswa. Ajak siswa untuk memimpin permainan. Setelah beberapa kali, Anda bahkan tidak perlu lagi memberikan contoh atau instruksi. Biarkan siswa yang memimpin.
6. **Nikmati.** Jangan terlalu khawatir dengan presisi atau sejauh mana akurasi permainan dijalankan. Nikmati saja. Saat siswa bergembira, Anda pun harus ikut bergembira.

### **Kotak permainan**

Berikut adalah permainan-permainan yang dapat dipraktikkan guru di kelas. Saya coba pilih yang bisa disajikan dan diikuti via tulisan (Tapi, beberapa mungkin butuh usaha tambahan, tidak semudah membaca tulisannya. Beberapa permainan mungkin perlu dipahami setelah mengenal nada lagu. Anda bisa mencari di internet untuk lagu-lagunya). Permainan-permainan ini saya kumpulkan dari beragam pihak dan dari berbagai lokasi. Sebagian saya modifikasi untuk kebutuhan-kebutuhan tertentu.

Jangan takut memodifikasi atau menyesuaikan dengan gaya atau kebutuhan Anda. Tidak perlu presisi. Saya sendiri terbiasa melihat perubahan, sengaja atau tidak sengaja. Sekali waktu saya melatih ToT (*Training of Trainers*), lalu beberapa bulan kemudian melihat hasil pelatihan dipraktikkan para pelatih pada para pendamping masyarakat. Permainan-permainan yang dulu disampaikan ternyata mengalami banyak perubahan. Tidak apa-apa. Malah lebih baik kalau menyenangkan bagi partisipan.

### **Gerak dan lagu**

1. Marina menari
2.  $1 + 1 = 2...$
3. Kupikir-pikir...
4. Pada hari minggu (Delman istimewa)
5. Tangan kanan kiri...
6. Kalau kau suka hati...(versi ori)
7. Kalau kau suka hati...(versi nama)
8. Topi bundar hilang
9. Baris menurut bulan kelahiran

### **Konsentrasi**

10. Tangkap jari....
11. 7 up
12. 1,2, prok-prok/ bom
13. 1 ribu, 2 ribu,... 5 biru
14. Ini, yang ini, kalau yang ini?
15. Tiga sekawan

### **Beregu**

16. Regu tembak
17. Tupai dan pemburu
18. Bola beregu
19. Lindungi kawan
20. Bola voli
21. Samson dan Delilah
22. Benar-benar-salah

### **Menunjuk ketua kelompok/ juru bicara**

23. Gunakan jari
24. Sebut ciri

### **Permainan membentuk kelompok**

25. Berhitung gaya Maluku
26. Berhitung bahasa daerah
27. Banjir, kebakaran, angin ribut
28. Duduk senang, berdiri senang

### **Permainan mengacak tempat duduk**

29. Angin berhembus

### **Kasih semangat**

30. Beri dia Wow!

## #1 | Marina Menari

1. Sampaikan Anda memiliki lagu yang liriknya hanya terdiri dari 4 kata, yaitu: *marina, menari, di atas, menara*. Nyanyinya sendiri hanya dibolak balik.

*Marina menari di atas menara*

*Di atas menara marina menari*

Contohkan lagu itu sekali. Biasanya siswa sudah hafal. Nada lagunya sangat sederhana. Anda bisa cari di *YouTube* dengan kata kunci Marina Menari. Jangan khawatir dengan nada yang beragam. Pilih saja yang paling nyaman buat Anda.

2. Lalu, tunjukkan gerakan. *Marina* = menunjuk diri, *Menari* = gerakan menari, *Di atas* = kedua tangan di atas kepala membentuk huruf U, dan *Menara* = dua tangan bertepuk di atas kepala.
3. Nyanyi dan bergeraklah bersama. Mungkin 2 kali sampai lancar.
4. Yang berikutnya, sampaikan siswa harus bergerak sesuai lagu yang Anda nyanyikan. Pertama-tama, Anda menyanyi dengan lirik yang normal. Sekarang, acak-acak urutan kata-katanya. Semau Anda. (Tapi ini jangan disampaikan pada siswa).

Putaran pertama: Normal

Putaran kedua (contohnya): *Marina marina menari menari*

*Di atas di atas menari marina*

dan seterusnya.

Jangan terlalu cepat menyanyikan yang diacak-acak itu. Yang lambat saja biasanya siswa sudah kesulitan dan tertawa-tawa kok.

5. Ajak 2-3 siswa untuk bergantian memimpin permainan. Sampaikan pada mereka, putaran pertama normal. Putaran kedua diacak-acak semaunya. Pemimpin permainan jangan bergerak, hanya bernyanyi.

-----  
Permainan ini umum dimainkan oleh para penggiat LSM. Saya sendiri mempelajari dari rekan-rekan senior yang memainkannya di lapangan.

## #2 | 1 + 1

1. Ajak siswa berdiri lalu bersama-sama bernyanyi lagu 1 + 1. Ingat, nyanyikan dulu lagunya ya.

$$1 + 1 = 2$$

$$2 + 2 = 4$$

$$4 + 4 = 8$$

$$8 + 8 = 16 \quad (\text{sampai sini saja})$$

2. Pada kesempatan kedua, ajak siswa bernyanyi sambil lakukan gerakan. Jangan ajarkan gerakan dalam waktu terpisah, lakukan sambil bernyanyi bersama.

1 ....angkat tangan kanan atau kiri

+ ....tangan di silang di dada membentuk tanda +

= ....tangan kiri sejajar dengan tangan kanan di depan dada

2 .... angkat kedua tangan tegak lurus

4 ....angkat/silangkan kaki kanan, tumit menyentuh lutut kiri

8 ....putar pinggang

16 .... loncat sekali dan putar pinggang

Biasanya, siswa tertawa saat gerakan angka 4, 8, 16. Anda juga harus bisa menikmati.

3. Berikan kesempatan pada 2-3 siswa bergantian untuk memimpin.

-----

Saya mendapat permainan ini dari seorang pendamping PKH (Program Keluarga Harapan) di Maumere, NTT, sekitar tahun 2013. Waktu itu, dalam pelatihan, saya mengajak para pendamping berbagi permainan. Salah seorang mendemonstrasikan permainan ini. Maaf, saya tidak mencatat nama rekan pendamping yang baik hati itu.

### #3 | Kupikir-pikir

1. Bagi kelas ke dalam kelompok berisi 6-10 siswa
2. Ajak siswa menyanyikan lagu dengan lirik di bawah. Lagu bisa pelajari dari rekan guru yang pernah mengikuti Pelatihan Guru Fasilitator atau via *Youtube* (kata kunci: kupikir-pikir). Sekali lagi, jangan khawatir dengan nada dan lirik yang berbeda.

*Kupikir pikir, 1, 2, 3*

*Kupikir pikir, 1, 2, 3*

*Kupikir pikir, 1, 2, 3*

*Contohnya aku*

*Contoh contoh contohnya aku 3x*

*Sekarang giliranmu*

Saat menyanyikan bait 1, ajak siswa untuk jalan kaki di tempat, memutar-mutar kedua telunjuk di kening (seperti sedang berpikir), kemudian jari-jari tangan kanan menunjukkan jumlah 1-2-3.

Di bait 2, sepanjang *contoh-contohnya aku*, Anda membuat gerakan yang harus diikuti siswa. Buat saja gerakan bebas. Bisa menari, joded, senam, loncat-loncat, putar badan, dll.

Waktu *sekarang giliranmu*, akhiri dengan menunjuk salah seorang untuk ganti memimpin permainan, yang gerakannya harus diikuti semua siswa, termasuk Anda.

3. Minta siswa mainkan dalam kelompok. Untuk memulai, Anda tunjuk satu siswa di setiap kelompok sebagai pemimpin.
4. Mainkan sesuai waktu yang tersedia.

-----

Saya diajari permainan ini oleh rekan senior di Kementerian Sosial, Pak Afrinaldi, saat menyiapkan modul dan pelatihan bagi pendamping PKH untuk kegiatan pertemuan bulanan.

#### #4 | Pada hari minggu (Naik delman istimewa)

1. Sampaikan bahwa Anda akan mengajak bergerak. Ada 8 gerakan tangan yang harus diikuti. Anda bisa membuat 8 gerakan sendiri, yang penting gerakan ke-8 adalah tepuk tangan.

Gerakan yang biasa saya mainkan adalah sbb.

1. Jari-jari kedua tangan terjalin, dorong ke depan dengan telapak menghadap depan.
2. Tarik, lalu dorong lagi ke depan. Sekarang, buku jari yang mengarah ke depan.
3. Jadi kedua tangan masih terjalin, gerakkan ke pundak kiri.
4. Gerakkan ke pundak kanan.
5. Buka jalinan jarinya. Tangan kiri membuka ke kiri.
6. Tangan kanan membuka ke kanan.
7. Angkat ke dua tangan ke atas, sedikit di atas bahu.
8. Tepuk tangan 2x, posisi di atas kepala.

Ajak siswa menghafal gerakan di atas. Jangan menyanyi dulu. Hafalkan saja gerakannya.

2. Kemudian, sambil bergerak, ajak siswa bernyanyi bersama.

*Pada hari minggu kuturut ayah ke kota (akhir dengan tepuk tangan 2x pada setiap baris)*

*Naik delman istimewa ku duduk di muka*

*Ku duduk samping pak kusir yang sedang bekerja*

*Mengendarai kuda supaya baik jalannya*

*Hai, tuk tik tak tik tuk tik tak tik tuk tik tak tik tuk*

*Tuk tik tak tik tuk tik tak suara sepatu kuda*

3. Ulangi agak lebih cepat
4. Ajak 2-3 siswa untuk memimpin

-----

Saya diajari permainan ini oleh Ibu Sri, seorang Widya Iswara dari Balai Diklat Jogjakarta Kementerian Sosial. Waktu itu kami bersama-sama sedang menyiapkan modul dan pelatihan bagi pendamping PKH untuk kegiatan pertemuan bulanan.

## #5 | Tangan kanan kiri

1. Ingat lagu dari Tanah Rencong, Bungong Jeumpa? Nah, ubah liriknya dan sedikit sesuaikan nadanya. Lirik yang digunakan adalah sbb.

*Tangan kanan kiri* (kedepankan tangan kanan lalu tangan kiri, telapak menghadap depan)

*Tolak pinggang* (kedua tangan di pinggang)

*Digoyang-goyang* (goyang pinggang kiri kanan)

*Tangan kiri kanan* (sekarang kedepankan tangan kiri dulu, baru tangan kanan)

*Tolak pinggang* (kedua tangan di pinggang)

*Digoyang-goyang* (goyang pinggang kiri kanan)

\*

*Loncat ke depan* (akhiri dengan tepuk tangan)

*Loncat ke belakang* (akhiri dengan tepuk tangan)

Putar badannya, tolak pinggang digoyang-goyang (goyang pinggang kiri kanan)

Gerakan setelah tanda \* (loncat, putar badan, dll) dapat diganti sesuai selera pemimpin permainan. Bisa menjadi: langkah ke kanan/ kiri, loncat ke belakang, atau lainnya.

2. Ajak beberapa siswa bergantian memimpin permainan dengan gerakan-gerakan yang kreatif (gerakan setelah tanda \*)

-----

Saya mendapat permainan ini dari seorang pendamping PKH (Program Keluarga Harapan) di Brebes, Jawa Tengah, sekitar tahun 2013. Waktu itu, saya tengah mengembangkan modul dan pelatihan untuk para pendamping PKH.

## #6 | Kalau kau suka hati (versi ori)

1. Ajak siswa bernyanyi sambil gerak

*Kalau kau suka hati, tepuk tangan (tepuk tangan 3x)*

*Kalau kau suka hati, tepuk tangan (tepuk tangan 3x)*

*Kalau kau suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati tepuk tangan (tepuk tangan 3x)*

*Kalau kau suka hati, tepuk paha (tepuk paha 3x)*

*Kalau kau suka hati, tepuk paha (tepuk paha 3x)*

*Kalau kau suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati tepuk paha (tepuk paha 3x)*

*Kalau kau suka hati, injak bumi (hentak bumi 3x)*

*Kalau kau suka hati, injak bumi (hentak bumi 3x)*

*Kalau kau suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati injak bumi (hentak bumi 3x)*

*Kalau kau suka hati, semuanya (tepuk tangan 3x, tepuk paha, hentak bumi 3x)*

*Kalau kau suka hati, semuanya (tepuk tangan 3x, tepuk paha, hentak bumi 3x)*

*Kalau kau suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati semuanya (tepuk tangan 3x, tepuk paha, hentak bumi 3x)*

2. Minta satu siswa memimpin. Besok-besok Anda tinggal meminta siswa memimpin tanpa perlu dicontohkan.

-----

Permainan ini cukup umum di kalangan siswa. Tapi, Bung Adi, Widya Iswara di lingkungan Kementerian Sosial juga suka menerapkannya di kelompok dewasa. Saya diajari dia saat sedang menyiapkan modul dan pelatihan bagi pendamping PKH untuk kegiatan pertemuan bulanan.

## #7 | Kalau kau suka hati (versi nama)

1. Gunakan lagu *Kalau kau suka hati*, tapi kali ini nama digunakan sebagai pengganti tepuk tangan/ tepuk paha/ injak bumi.

*Kalau kau suka hati, panggil ANI* (disebut oleh pemilik nama),  
ANI!! (bersama-sama)

Kalau kau suka hati, panggil RINI (disebut oleh pemilik nama),  
RINI!! (bersama-sama)

Kalau kau suka hati, mari kita lakukan, kalau kau suka hati  
panggil DODI (disebut oleh pemilik nama),  
DODI!! (bersama-sama)

2. Jadi, nama pertama kali disebut oleh pemilik nama, lalu disambut bersama-sama oleh seluruh siswa.
3. Setelah itu, giliran siswa disebelahnya dan seterusnya. Setelah selesai seluruh siswa, maka panggil SEMUA.

*Kalau kau suka hati, SEMUANYA,*  
SEBUT SEMUA NAMA SISWA SATU PER SATU

-----  
Permainan ini saya dapatkan saat memfasilitasi pertemuan perencanaan advokasi bersama Fatayat NU, sekitar tahun 2016. Waktu itu salah satu partisipan menyumbang permainan ini untuk memastikan semua partisipan hafal nama satu sama lain.

## #8 | Topi bundar saya hilang

1. Ajak siswa bersama-sama bernyanyi lagu Topi Saya Bundar sambil melakukan gerakan yang sesuai.

*Topi saya bundar*

*Bundar topi saya*

*Kalau tidak bundar*

*Bukan topi saya*

2. Minta siswa hilangkan dan tidak menyuarakan satu kata. Tapi, gerakan tetap dilakukan. Semisal, hilangkan kata *saya* dalam lagu (diganti hening). Setelah dipahami, ajak siswa bernyanyi dan gerak bersama-sama (tanpa *saya*).
3. Kemudian, minta hilangkan satu kata lagi, semisal *bundar*. Sekarang, yang hilang ada dua kata, *saya* dan *bundar*. Lalu, kembali lagi, ajak bernyanyi bersama.
4. Minta hilangkan satu kata lagi. Sekarang, *saya*, *bundar*, dan *topi*. Lalu, bernyanyi bersama.
5. Teruskan sampai tidak ada kata lagi yang dinyanyikan. Hanya gerakan saja.

-----

Saya lupa dari mana saya dapatkan permainan ini. Setelah mendapat info, saya akan tuliskan riwayatnya.

## #9 | Baris menurut bulan kelahiran

1. Sampaikan siswa akan diminta membuat 1 banjar (jajar). Berurut berdasarkan bulan kelahiran, mulai dari depan Januari, Februari dan sampai di akhir Desember. Tekankan, hanya urutan bulan, tidak perlu tanggal kelahiran.

Minta siswa melakukannya tanpa suara sedikit pun alias tidak boleh berbicara. Beri waktu 2 menit.

2. Selesai terbentuk, ijinakan mereka bicara. Lalu, cek dengan meminta siswa lahir Januari mengacungkan tangan. Lalu, Februari, Maret dan selanjutnya. Saat di bulan yang berjalan, tanyakan tanggal kelahiran. Ajak siswa bertepuk tangan bagi yang lahir di tanggal hari ini atau dekat-dekat.

Permainan ini menarik juga dilakukan setiap bulan untuk menjaring siswa yang ulang tahun. Dengan catatan, siswa nantinya tidak terbebani. Jangan karena ulang tahun lalu harus menyediakan kue dan lain-lain.

Anda juga bisa memainkan variasi lain dari permainan ini, semisal dengan ukuran sepatu, jumlah saudara kandung, jarak ke sekolah dan lainnya. Yang harus diperhatikan adalah hindari ukuran yang bisa merendahkan atau membuat siswa *minder*.

---

Saya mendapatkan permainan ini dari Lee Milstein (Cultural Work) saat berbagi dengan IFN – Indonesia Facilitators’ Network di tahun 2008. Beliau pernah tinggal di Bangkok dan Jakarta beberapa tahun sebelum akhirnya pulang kampung ke Amerika.

## #10 | Tangkap Jari

1. Ajak siswa berdiri melingkar. Minta jangan terlalu rapat. Minta semua angkat tangan kanan tinggi-tinggi, lalu letakkan di sebelah kanan, sejajar bahu kawan. Telapak terbuka ke atas.
2. Kemudian minta semua mengangkat tangan kiri tinggi-tinggi, lalu telunjuknya diletakkan sebelah kiri, tusuk ke tengah telapak tangan kawan dengan posisi tegak.
3. Sampaikan bahwa saat disebut sebuah kata kunci (misalnya, *jajan*), maka tangan kanan harus menangkap jari kawan. Sementara, jari kiri kita harus berusaha lepas dari tangkapan tangan kawan. Yang ketangkap, diminta maju ke depan dan memimpin permainan dengan cara bercerita.
4. Mulailah Anda bercerita sebagai contoh. Dalam cerita, munculkan kata kunci. Kemunculan bisa dibuat tiba-tiba atau dipertunjukkan.

Siswa suka membawa uang ke sekolah. Hobinya, ja....rang makan sayur buah. Kenapa ya? Padahal sayur buah lebih bagus dari pada jajan!

-----

Permainan ini umum dimainkan di sekolah, teristimewa guru Pembina Pramuka. Tapi, saya baru menyadari permainan ini bisa digunakan untuk mendukung perubahan perilaku sewaktu memfasilitasi pelatihan bagi Tim KPK, sekitar tahun 2008. Saat itu seorang staf memainkannya untuk edukasi antikorupsi.

## #11 | 7 up

1. Ajak siswa berdiri membentuk lingkaran. Peragakan dan jelaskan cara bermain:

Minta siswa menyilangkan tangan kanan, telapaknya menyentuh pundak kiri. Minta letakkan ke bawah lagi. Lalu, tangan kiri ke pundak kanan. Lakukan berulang-ulang agar terbiasa.

Sampaikan, permainannya hanya dengan bergerak seperti itu.

Sampaikan, gerakan itu mengandung arti. Kalau tangan kanan ke pundak kiri, artinya yang diminta gerak adalah orang sebelah kiri. Kalau tangan kiri ke pundak kanan, artinya orang sebelah kanan yang harus bergerak. Berikan contoh agar siswa paham.

Sampaikan permainan akan dimulai dengan berhitung. Siswa yang ditunjuk mulai berteriak 1, lalu dilanjutkan ke kanan. Saat yang ketujuh, siswa tidak berteriak, tapi diganti gerakan tangan yang telah dijelaskan sebelumnya. Salah satu saja, menyilang ke pundak kanan atau kiri. Siswa berikutnya yang harus bergerak tergantung dari arah tangan.

2. Lakukan percobaan 2x untuk melancarkan. Yang “mati” adalah yang bergerak salah. Semisal, tangan kanan menyentuh pundak kanan. Atau, salah reaksi, semisal, yang diminta gerak siswa sebelah kanan, tapi siswa yang gerak yang sebelah kiri atau siswa yang diminta bergerak justru melongo, diam saja.
3. Mainkan. Minta siswa yang “mati” berdiri di tengah lingkaran.
4. Mainkan sesuai ketersediaan waktu.

-----

Saya mendapatkan permainan sekitar tahun 2006 di Kefamenanu, TTU, NTT. Waktu itu saya sedang memfasilitasi pertemuan pemangku kepentingan untuk urusan gizi bersama Plan Indonesia. Salah seorang partisipan dari LSM setempat menyumbangkan permainan ini. Mohon maaf saya tidak mencatat namanya.

## #12 | 1, 2, prok prok

1. Bagi siswa ke dalam kelompok berisi 7-10 orang dan minta mereka duduk melingkar.
2. Ajak siswa di dalam kelompok untuk berhitung. Mulai dari satu siswa bergiliran ke arah kanan.
3. Lalu, sampaikan bahwa dalam berhitung berikutnya: bila bertemu angka 6 atau kelipatannya, maka angka itu tidak disebut, tapi diganti tepuk tangan dua kali. Jadi, siswa yang bertemu angka 6, 12, 16, 18, 24, 26, dst., tidak menyebut angka itu, tapi tepuk tangan. Kelompok yang bisa mencapai angka tertinggi adalah pemenangnya. (Angka 6 adalah yang biasa saya mainkan. Anda boleh saja mengambil angka lain).
4. Berikan waktu bagi siswa dalam kelompok untuk berlatih.
5. Mulai pertandingan dari kelompok 1 dan catat sampai angka berapa mereka bisa melakukannya dengan benar. Lalu, begilir kelompok-kelompok lain. Selesai satu putaran, umumkan kelompok pemenang.
6. Lakukan 3-4 putaran, tergantung ketersediaan waktu. Setelah selesai satu putaran, berikan jeda untuk berlatih dan menyusun strategi (sekitar 2-3 menit).
7. Perhatikan kreativitas strategi kelompok. Biasanya ada kelompok yang membantu kawannya yang harus tepuk tangan dengan memberi tanda, melambatkan kecepatan berhitung, menggunakan nada tertentu, dll.
8. Kelompok yang dapat menyebut angka tertinggi adalah pemenangnya.

-----

Permainan ini sudah cukup umum. Saya lupa dari mana mendapatkannya pertama kali. Saya mencoba-coba untuk membuatnya menjadi permainan yang kompetitif, ternyata respon siswa lumayan bagus.

### #13 | 1 ribu, 2 ribu...6 biru

1. Permainan ini sebetulnya satu genre dengan *1, 2, prok-prok* yang telah dibahas sebelum ini. Namun, menghitungnya dalam ribuan dan tepuk tangan diganti perubahan *ribu* ke *biru*. Misalnya,

*Seribu, dua ribu, tiga ribu, empat ribu, lima ribu, enam biru*

2. Silahkan lakukan dengan tahapan yang sama dengan *1, 2, prok-prok*.

-----

Permainan ini saya dapatkan dari rekan pendamping waktu pelatihan CO di Lombok Timur, sekitar tahun 2010 lalu. Pelatihan itu didanai oleh HIVOS dan tim penyelenggaranya adalah rekan-rekan Gema Alam.

## #14 | Ini, yang ini, kalau yang ini?

1. Minta siswa untuk menjawab pertanyaan Anda, yang pertanyaannya disampaikan sambil Anda melakukan gerakan tangan tertentu.

*Anak-anak, tolong sebutkan, INI berapa? (Anda tunjukkan 1 jari, tapi tidak terlalu tegas) YANG INI, berapa? (Anda tunjukkan 2 jari, tapi tidak terlalu tegas) KALAU YANG INI, berapa? (Anda tunjukkan 3 jari, tapi tidak terlalu tegas)*

Ulangi sekali lagi.

2. Sekarang, minta siswa dengan cermat mendengarkan pertanyaan Anda dan menjawabnya.

*INI berapa? (Anda tunjukkan 2 atau 3 jari)*

*KALAU YANG INI, berapa? (Anda tunjukkan 1 atau 2 jari)*

*YANG INI, berapa? (Anda tunjukkan 1 atau 3 jari)*

3. Di awal biasanya banyak yang belum menyadari. Tekankan bahwa siswa harus mendengarkan. Lakukan berkali-kali sampai ada siswa yang sadar bahwa sebetulnya mereka harus memperhatikan kata INI (1), YANG INI (2), KALAU YANG INI (3), tanpa memperhatikan berapa jumlah jari yang diangkat oleh Anda.
4. Saat ada siswa yang menyadarinya, ajak dia untuk menjelaskan. Ajak dia mencobanya pada kawan-kawannya.

-----

Permainan ini sebetulnya sudah cukup umum, namun saya sendiri baru menyadari cara memainkannya dengan asyik saat ditunjukkan oleh fasilitator senior dari Pusdakota Surabaya, mas Cahyo, sekitar tahun 2004. Waktu itu kami sedang melatih kawan-kawan mitra tentang CO (*Community Organizer*) untuk urusan higienitas.

## #15 | 3 Sekawan

1. Minta siswa berdiri membentuk lingkaran.
2. Sampaikan bahwa bila salah seorang ditunjuk sambil disebut sebuah kata, maka dia, satu orang di sebelah kiri dan satu orang sebelah kanan (bertiga) harus serentak memperagakan suatu gerakan khusus. Kata dan gerakannya adalah sbb.

**Gajah:** di tengah menjadi belalai, kiri kanan siswa jadi kuping

**Kupu-kupu:** yang tengah jadi tubuh,  
kiri kanan jadi sayap kupu-kupu

**Model:** di tengah jadi model, yang kiri kanan jadi fotografer

3. Secara acak tunjuk siswa sambil menyebutkan salah satu (Gajah, Kupu-kupu, atau Model). Serempak ketiga orang itu harus memperagakannya.
4. Lakukan 4-5 kali sebelum memberikan kesempatan siswa untuk menunjuk.

-----

Ada banyak versi dari permainan ini. Ada yang matahari, lampu lalu lintas, menari dan lainnya. Untuk versi contoh di atas, saya mendapatkannya sewaktu menjadi partisipan pelatihan Kepemimpinan Komunikasi di Jakarta bersama Ben Lozare, trainer dari JHU/ CCP, Baltimore, Amerika, sekitar tahun 2006.

## #16 | Regu tembak

1. Ajak siswa membentuk kelompok berisi tiga. Minta masing-masing kelompok berbanjar menghadap sebuah titik pusat di tengah.
2. Sampaikan mereka akan bermain regu tembak. Ketiga siswa adalah sebuah senapan versi jadal – jaman dulu. Ketiga siswa memiliki fungsi masing-masing. Yang di belakang adalah ISI. Tengah, KOKANG. Di depan, DOR (sambil menunjuk ke salah satu kelompok).
3. Minta semua siswa berteriak. Mulai dari yang belakang. ISI! KOKANG! DOR! (tunjuk ke satu kelompok lain). Masing-masing hanya boleh berterak sesuai dengan fungsinya. Kelompok yang di-DOR harus melakukan yang sama: ISI – KOKANG – DOR.
4. Yang “mati” adalah yang bereaksi salah, yaitu 1) tidak di-DOR, tapi bereaksi, 2) di-DOR tapi tidak bereaksi, 3) Berteriaknya tidak berurutan, semisal yang seharusnya ISI malah diam atau yang depan malah berteriak ISI dan lain sebagainya.
5. Buat 2 kali latihan sebelum memulai.
6. Mainkan. Yang “mati” diminta agar duduk.
7. Setelah jumlah kelompok berkurang, semisal tinggal sekitar 5 dan Anda bisa mainkan ke level-2, yaitu:  
Setelah yang depan men-DOR salah satu kelompok, dia berpindah ke belakang, berubah fungsi menjadi ISI. Yang tadinya ISI menjadi KOKANG. Yang tadinya KOKANG menjadi DOR. Ingatkan, pergantian dilakukan setelah men-DOR.
8. Bila waktu memadai, mainkan sampai mendapatkan 2 kelompok terakhir.

-----

Versi awal permainan ini saya dapatkan dari Usye, kawan fasilitator IFN (Indonesia Facilitators’ Network) sewaktu bersama-sama memfasilitasi Sesi Belajar Seni dan Teknik Fasilitasi IFN di Bandung di tahun 2008.

## #17 | Tupai dan Pemburu

1. Ajak siswa membentuk kelompok berisi tiga. Dua siswa berdiri, berhadapan, berpegangan tangan. Tangan yang berpegangan itu diangkat sampai setinggi mata. Kedua orang ini menjadi POHON. Minta siswa yang ketiga untuk jongkok di bawahnya. Dia menjadi TUPAI.
2. Sampaikan mereka akan bermain Tupai dan Pemburu. Sampaikan Anda akan bercerita dan bila dalam cerita disebut kata PEMBURU, maka TUPAI akan berlari berpindah POHON. Bila disebut kata PENEBAANG, maka POHON BERLARI mencari TUPAI baru. Bila disebut PEMBAKAR, maka semuanya berpindah membentuk posisi baru.
3. Mulailah Anda bercerita.

*Di pinggiran Kota Jogjakarta, terdapat hutan yang rindang. Di waktu pagi, tampak tupai-tupai bermain. Sedang asyik-asyik, tiba-tiba datang....angin sepoi-sepoi. Oh, sungguh nyaman rasanya. Dan waktu sedang meloncat-loncat, muncul PENEBAANG!*

Saat siswa-siswa berlari merebut posisi, Anda harus cepat mengambil satu posisi kosong, sebagai TUPAI, di bawah POHON.

4. Yang tertinggal diminta untuk bercerita dengan menyebut salah satu dari 3 kata kunci. Saat disebut kata kunci itu, dia harus merebut posisi.

### *Catatan*

Bila Anda tidak ingin ikut bermain (karena satu dan lain hal), Anda bisa minta siswa yang tidak kebagian kelompok untuk bersiap merebut posisi saat Anda memulai cerita. Pastikan ada satu atau dua siswa yang tertinggal.

Saat siswa bercerita, Anda dapat memperhatikan cara dan isi ceritanya. Apakah cukup lancar? Apakah cukup kreatif? Apakah disampaikan dengan berani? Saat dimainkan kembali, satu atau dua minggu kemudian, perhatikan apakah ada peningkatan?

-----  
Permainan ini cukup umum dilakukan kawan-kawan LSM. Saya mendapatkannya dari kawan-kawan senior dalam kegiatan-kegiatan di tahun akhir tahun 90an.

## 18# | Bola beregu

1. Ajak siswa membentuk 4 banjar dengan jumlah kurang dari 8-10 siswa. Usahakan agar jumlah siswa di setiap banjar sama. Setelah terbentuk, ajak setiap banjar berhitung. Mulai dari 1 sampai angka terakhir. Lalu, absen secara berurutan dan minta yang disebut untuk mengangkat tangan. Berikutnya, sebut angka-angka secara acak. Yang disebut diminta mengangkat tangan.
2. Sampaikan bahwa kita akan bermain Bola Beregu. Berikan bola pada masing-masing siswa pertama, masing-masing no. 1. (Bola-bola itu sebelumnya Anda telah buat dengan kertas koran yang digulung dengan lakban kertas.)
3. Sampaikan bahwa bola akan bergerak berdasarkan ke siswa yang nomornya disebut. Saat menyebut GOL, maka bola harus dilempar ke depan. Kelompok yang bolanya datang pertama pertama adalah pemenangnya.
4. Anda berbicara layaknya komentator bola profesional.  
*Priit, permainan segera dimulai. Pemain no.1 berikan bola ke nomor 5. Nomor 5 giring bola, meliuk-liuk diberikan jaaaa ke no. 9. Dan no.9 tendang lambung jauh ke no. 1 dan GOOOOL.*  
Ini sekedar contoh. Silahkan kembangkan sendiri.
5. Umumkan dan catat kelompok yang mencetak skor di setiap putaran. Terkadang, saking tipisnya, agak sulit menentukan pemenangnya. Karena itu, Anda bisa meminta satu siswa menjadi wasit.
6. Mainkan sesuai waktu yang tersedia. Di akhir, umumkan pemenangnya.

-----  
Permainan ini saya dapatkan dari kawan-kawan BMU (Bina Mitra Usaha) Nusantara. BMU berkantor di Bandung digawangi kawan-kawan fasilitator yang bergerak di pendampingan usaha menengah dan kecil.

## 19# | Lindungi kawan

1. Minta siswa berdiri dan berkelompok yang terdiri dari 4 orang. Jelaskan:

Setiap tiga siswa membentuk formasi segitiga di mana tangan mereka saling memegang bahu kawannya. Di antara ketiga itu pilih salah seorang sebagai *kawan yang harus dilindungi*. Cara untuk melindungi adalah dengan bergerak ke kiri atau ke kanan sehingga dia tidak tersentuh oleh “penyerang” yang akan datang.

Sementara, siswa keempat berkumpul dalam kelompok penyerang. Siswa yang tidak mendapat kelompok pun berkumpul bersama mereka.

2. Mulailah persiapan bermain. Minta siswa “penyerang” untuk mendekati kelompok-kelompok. Setelah resmi dimulai, penyerang harus dapat menepuk pundak *kawan yang harus dilindungi*, sementara kelompok berusaha melindungi.

Hanya satu penyerang yang boleh menyerang satu kelompok.

3. Berikan kesempatan 1 menit untuk “penyerang” berusaha menepuk pundak *kawan yang harus dilindungi*. Ulangi 1 menit lagi bila belum berhasil. Bila dalam 2 kesempatan itu tidak berhasil, maka minta penyerang duduk. Sebaliknya, bila *kawan yang harus dilindungi* berhasil ditepuk, minta kelompok untuk duduk.
4. Mainkan sampai jumlah yang tersisa hanya kelompok atau “penyerang”.

-----

## 20# | Bola voli

1. Minta siswa membuat kelompok yang berisi 6 orang. Sampaikan mereka akan seolah-olah bermain bola voli, tanpa bola, dengan aturan sebagai berikut.

Bola akan berpindah ke siswa sesuai nama yang disebut.

Saat siswa pertama mendapat bola, maka dia akan berteriak *passing* (tahan) sambil menyebut nama *kawan di kelompoknya*.

Siswa kedua akan menyebut *tos* (umpan) sambil menyebut nama kawannya *di kelompoknya*. Kawan ketiga akan berteriak *smash* (smes) sambil menyebut nama siswa pada *kelompok lain*.

Siswa yang *dismash* (di kelompok lain) akan mengulang. *Passing* dan *tos* di antara kawan satu kelompok, lalu *smash* ke siswa kelompok lain.

Contoh.

Anda : Bola diberikan pada Anis

Anis : *Passing*, Chandra! (kawan satu kelompok)

Chandra : *Tos*, Amir! (kawan satu kelompok)

Amir : *Smaaash*, Rini! (anggota kelompok lain)

Rini : *Passing*, Reno! (kawan satu kelompok)

Reno : *Tos*, Budi! (kawan satu kelompok)

Budi : *Smaaash*, Tini! (anggota kelompok lain)

Dst.

2. Permainan berhenti saat ada kelompok yang salah mengikuti aturan di atas. Skor diberikan pada kelompok yang membuat kelompok lain salah (asal bola sebelumnya).
3. Catat skor, lalu Anda kembali memberikan bola ke kelompok yang mendapat giliran.

-----

Permainan ini saya pelajari dari kawan-kawan BMU (Bina Mitra Usaha) Nusantara saat Pelatihan Pendamping di BBPPK Lembang. BMU berkantor di Bandung digawangi kawan-kawan fasilitator yang bergerak di pendampingan usaha menengah dan kecil.

## 21# | Samson dan Delilah

1. Bagi kelas menjadi dua kelompok. Sampaikan kita akan bermain Samson dan Delilah di mana aturannya adalah sbb.

Samson kalah oleh Delilah

Delilah kalah oleh singa

Singa kalah oleh Samson

Samson diperagakan dengan gerakan orang kuat, seperti binaragawan berotot besar.

Delilah digambarkan sebagai perempuan yang gerakan tangannya lembut atau santun.

Singa digambarkan dengan mengaum dengan kedua tangan siap menerkam.

Minta masing-masing kelompok berkumpul, memunggungi kelompok lawan untuk menentukan satu tokoh yang akan diperagakan. Berikan waktu 1 menit. Lalu minta mereka kembali membentuk barisan, tapi dalam posisi saling memunggungi kelompok lawan.

2. Dalam hitungan tiga, 1, 2, dan pada saat 3 masing-masing kelompok diminta berbalik, menunjukkan tokohnya. Seperti aturan di atas. Samson kalah oleh Delilah, Delilah kalah oleh singa, singa kalah oleh Samson. Maka, tentukan siapa kelompok pemenang.
3. Mainkan 2-3 putaran lagi. Setelah setiap putaran, berikan waktu 1-2 menit bagi kelompok untuk menyusun strategi.

-----  
Persisnya saya lupa kapan pertama kali mendapatkan permainan ini. Yang jelas, waktu SMP dulu saya pernah beberapa kali ikut permainan ini.

## 22# | Bener-Benar-Salah

1. Ajak siswa membentuk 4 banjar dan sampaikan bahwa Anda memiliki rumus Bener-Benar-Salah, yang artinya:

(Benar) Ikuti perintah 1

(Benar) Ikuti perintah 2

(Salah) Lakukan sebaliknya untuk perintah 3

2. Minta siswa mendengarkan perintah Anda, lalu bergerak bersama sambil menyebut perintah Anda.

Anda mengatakan: *maju, maju, maju*

Siswa akan mengatakan dan bergerak: maju, maju, munduuur

Coba instruksi lain, semisal

*maju, mundur, maju*

*kanan, kiri, kanan*

Dan lain sebagainya

3. Yang menang adalah kelompok yang gerakannya paling kompak dan benar.

-----

Saya mendapatkan permainan ini pertama kali, kalau tidak salah, dari seorang guru yang mengikuti pelatihan pendamping di BBPPK Lembang, sekitar tahun 2011. Saya tidak mencatat nama guru yang baik hati itu.

### **#23 | Menunjuk ketua kelompok/ juru bicara: Gunakan jari**

1. Sampaikan kita akan memilih ketua kelompok/ juru bicara secara demokratis.
2. Minta semuanya mengangkat telunjuk kanan tinggi-tinggi. Lalu, dalam hitungan ketiga, minta anggota kelompok menunjuk satu siswa yang pantas untuk menjadi ketua atau juru bicara.
3. Beri aba-aba: *1, 2, .....3!*
4. Yang mendapat telunjuk paling banyak menjadi ketua/ juru bicara.

### **#24 | Menunjuk ketua kelompok/ juru bicara: Sebut ciri**

1. Sampaikan kita akan memilih ketua kelompok/ juru bicara dengan cara Anda menyebut ciri-ciri tertentu dan kemudian siswa akan mencari orang yang memenuhi ciri-ciri itu.
2. Sebutkan ciri-ciri tertentu, usahakan yang lucu, namun tidak merendahkan. Sebaiknya, gunakan kesempatan ini untuk membuat siswa lebih saling mengenal atau promosi perilaku baik. Contoh:

*Ketua/jurubicaranya adalah yang bangunnya hari ini paling pagi!!!*

Berikan waktu 2-3 menit untuk mereka mengidentifikasi yang bangunnya paling pagi.

3. Umumkan ketua atau juru bicara terpilih.

## #25 | Permainan membentuk kelompok: Berhitung gaya Maluku

(Moga-moga saudara-saudara kita di Maluku berkenan dengan permainan ini)

1. Sampaikan bahwa kita akan membuat kelompok dengan cara berhitung, namun dengan bahasa Maluku. Yang bukan orang Maluku tentu bingung, seperti apa bahasa itu? Sebetulnya bukan bahasa Maluku, tapi hanya nadanya saja. Berikan contoh, 1, 2, 3, 4 (angka yang terakhir disampaikan dengan nada yang berbeda, yaitu: sangat tinggi seperti gaya bicara orang Maluku).
2. Mulailah berhitung. Setelah itu, kelompokkan. Perhatikan cara-cara berikut pengorganisasian berikut:
  - Setelah semua memiliki nomor. Minta yang nomor 1 mengangkat tangan, 2, 3 dan 4.
  - Tunjukkan di mana nomor 1 harus berkumpul (semisal di pojok kanan), nomor 2 (pojok kiri) dan seterusnya.

## #26 | Permainan membentuk kelompok: Banjir, kebakaran, angin ribut

1. Sampaikan bahwa Anda akan meminta siswa berkelompok dengan jumlah anggota sesuai kata kunci. Semisal, banjir 3 orang, kebakaran 5 orang, angin ribut 7 orang. Ulangi agar siswa hafal.
2. Ajak siswa membentuk lingkaran besar. Lalu, ajak siswa bergerak bersama ke kanan sambil bertepuk tangan dua kali, lalu menepuk paha sekali, sambil berguman *prok-prok bom, prok-prok bom*. Setelah beberapa kali, teriakkan kata kunci. Misalnya, banjiiiiir! Maka, siswa harus berkelompok bertiga.

-----

Permainan ini saya kenal dari rekan Ngatman, yang pernah bergabung di Lapangan Kecil.

## #27 | Permainan membentuk kelompok: Berhitung bahasa daerah

1. Sampaikan bahwa kita akan membuat kelompok dengan cara berhitung, namun dengan bahasa selain bahasa Indonesia dan Inggris. Tanyakan, bahasa apa yang kalian kuasai? Dorong penutur-penutur bahasa daerah untuk tampil.
2. Semisal, ada yang menawarkan bahasa Batak. Ajak siswa untuk mengajarkan pada kelas, bagaimana berhitung dalam bahasa Batak.
  - 1 = Sada
  - 2 = Dua
  - 3 = Tolu
  - 4 = Opat
3. Ajak siswa bersama-sama berhitung dalam bahasa Batak.
4. Mulai dengan menunjuk satu siswa untuk berhitung. Setelah itu kelompokkan dengan cara yang telah dipaparkan pada permainan #25 (nomor 2).
5. Pada kesempatan berikutnya, gunakan bahasa daerah lainnya.

## #28 | Permainan membentuk kelompok: Duduk senang, berdiri senang

1. Sampaikan bahwa Anda akan meminta siswa berkelompok dengan jumlah anggota yang Anda akan sebut.
2. Ajak siswa membentuk lingkaran besar. Lalu, ajak siswa bernyanyi dengan irama kurang lebih mirip lagu Di Sini Senang, Di Sana Senang. Liriknya sbb.

*Duduk senang* (dalam posisi duduk)

*Berdiri senang* (ajak berdiri)

*Berputar-putar mencari teman* (putar badan)

*Berkeliling-berkeliling, sambil mencari teman* (berjalan ke kanan bersama-sama)

*Tujuh!* (Siswa diminta berkumpul bertujuh)

-----

Permainan ini saya dapat dari rekan-rekan fasilitator Tanoto Fondation saat memfasilitasi Pelatihan Guru Fasilitator di Sumatera di tahun 2017.

## #29 | Permainan mengacak tempat duduk: Angin berhembus

1. Ajak siswa duduk di kursi dalam posisi melingkar. Pastikan tidak ada kursi kosong dalam lingkaran. Anda sendiri dalam posisi berdiri.
2. Sampaikan bahwa kita akan bermain Angin Berhembus atau dalam bahasa Makassar: Angin Mamiri atau judul aslinya, dalam bahasa Inggris: *the Great Wind Blows*.
3. Sampaikan caranya.  
Anda akan mengatakan: *angin berhembus*  
Lalu siswa bersama-sama bertanya, *berhembus ke mana?*  
Lalu Anda menyebut ciri-ciri yang umum pada siswa, semisal *Yang memakai jam tangan!*  
Maka, yang memakai jam tangan harus berdiri dan mencari kursi baru
4. Saat itulah Anda segera duduk di salah satu kursi yang ditinggalkan siswa. Maka tertinggalah satu siswa. Dia akan melanjutkan permainan dengan menyebut proses yang sama yang Anda tunjukkan sebelumnya.

Pemberi aba-aba bebas menyebut ciri-ciri asalkan dimiliki cukup banyak siswa dan bisa diidentifikasi. Bila semua siswa menggunakan seragam yang sama, pemberi aba-aba bisa menggunakan ciri lain yang tidak tampak (tapi bisa dikenali), semisal yang namanya dari huruf A (catatan: kalau cukup banyak), yang lahir di tahun sekian, yang tinggal di suatu tempat, yang suku anu, dll.

---

Permainan yang sebetulnya sudah cukup umum, namun saya merasa lebih mantap memainkannya saat ditunjukkan oleh rekan fasilitator senior dari Pusdakota Surabaya, mas Cahyo, sekitar tahun 2004. Waktu itu kami sedang melatih kawan-kawan mitra tentang CO (Community Organizer) untuk urusan higienitas.

### #30 | Kasih semangat: Beri dia Wow!

1. Pada siswa yang telah berkontribusi positif di kelas, siswa yang susah payah berusaha, yang malu-malu tapi akhirnya tampil, atau Anda ingin memberi semangat pada satu atau kelompok siswa, maka ajak siswa di kelas memberi apresiasi dengan memberi WOW!
2. Anda mulai memberi aba-aba, BERI DIA WOW!
3. Lalu, bersama-sama mengatakan:  
*Beri dia W!* (sambil jari-jari dari kedua tangan membentuk angka W)  
*Beri dia O!* (sambil jari-jari dari kedua tangan membentuk angka O)  
*Beri dia W!* (sambil jari-jari dari kedua tangan membentuk angka W)  
*Beri dia WOW!* (buat suara yang bergemuruh/ ramai)
4. Selanjutnya, aba-aba bisa diberikan oleh siapapun di kelas.

-----

Ini sebetulnya gaya para *cheerleaders* di Amerika untuk menyemangati tim yang didukungnya. Di kalangan siswa, cara memberi semangat seperti ini jadi menarik dan menyuntik perasaan senang. Saya mendapatkan ini dari rekan-rekan Paramitra, Malang, di tahun 2017. Saat itu saya tengah membantu IMA MCAI mengembangkan modul-modul intervensi IPC (*Interpersonal Communication*) untuk urusan gizi.



## BAB 4. Mendengarkan Aktif

Saat mempersiapkan pelatihan seni fasilitasi bagi guru PAUD di Magelang, rekan-rekan fasilitator setempat melakukan semacam *training need assessment*, mencari tahu kondisi lapangan untuk kebutuhan pelatihan. Di sana, mereka menemukan lagu, mungkin lebih mirip aba-aba yang dilagukan. Tapi, membuat kening berkerinyit.

*“...tangan dilipat, mulut dikunci, kuncinya dibuang...buuur”*

Ada juga lagu serupa.

*Sijo loro telu*

*Astane sedekuuu*

*Mirengake bu guru*

*Menowo didangut*

Terjemahannya kurang lebih:

*1, 2, 3*

*Tangan ditekuk (diletakkan di atas meja)*

*Dengarkan bu guru, siapa tahu nanti ditanya*

Paradigma belajar itu harus dalam keadaan diam masih berlaku. Diam dianggap emas. Diam berarti mendengarkan, memperhatikan, serius, dan juga sopan santun.

Sebagian orang dewasa juga memiliki pandangan serupa. Saat menjelaskan sesuatu, kita berharap orang untuk diam. Sampai selesai penjelasan disampaikan, barulah kita memberi kesempatan orang untuk bertanya.

Dalam satu pelatihan fasilitator di tahun 2010, seorang partisipan melontarkan protes. Ujarnya, “Yang namanya mendengarkan itu *kan* diam. Mana bisa mendengarkan itu aktif? Mana mungkin siswa bisa mendengarkan, kalau dia tidak diam?”

Merespon pernyataan seperti itu, saya balik bertanya, “Bagaimana Anda tahu siswa itu mendengarkan kalau dia diam saja?”

“Nanti kan kita bisa tanya,” jawabnya.

“Lalu, kalau tidak bisa menjawab dengan benar, apakah berarti dia tidak mendengarkan?” tanya saya selanjutnya.

“Berarti dia mendengarkannya salah,” jawabnya.

Oh, ternyata bukan hanya mengisi soal saja yang bisa salah dijawab. Mendengarkan pun bisa salah, kata saya pada diri saya sendiri (alias dalam hati).

Iseng, saya bertanya lebih lanjut. “Mana yang lebih mendengarkan, siswa yang bertanya dalam rangka menggali paparan guru atau siswa yang tidak bisa menjawab saat ditanya?”

“Yang pertama. Yang bertanya, dong,” jawabnya.

Nah, itulah yang sebetulnya kita cari. Mendengarkan bukan berarti diam. Mendengarkan justru ditunjukkan dengan bertanya-tanya. Tentu dengan cara yang sopan dan tidak mengganggu pembicaraan.

Mendengarkan itu aktif mempelajari pendapat atau cerita yang dilontarkan pembicara. Bukan bertanya untuk memotong pembicaraan, menguji apalagi memojokkan pembicara. Bukan ingin mengangkat agenda pribadi, tapi justru untuk menggali agenda sang pembicara.

Bayangkan Anda bercerita tentang pengalaman liburan kepada kawan. Dia mendengarkan, tapi diam saja. Anda mulai bercerita. Dan kawan Anda diam saja. Mulutnya tertutup rapat. Pandangan mata ke wajah Anda. Tapi diam. Sesekali mengangguk pelan. Anda terus bercerita kehebohan-kehebohan yang Anda alami. Dia tetap diam. Saya jamin, belum 10 menit, Anda pasti merasa lelah. Bosan. Akhirnya, Anda tidak bergairah untuk melanjutkan.

Obrolan tidak akan berlangsung lama bila yang satu bercerita dan satunya lagi diam saja. Karena itu, kalau Anda mendapati kelas yang hening sepanjang waktu dan Anda bicara sendiri, maka di akhir jam pelajaran Anda akan merasa “habis”. Tenaga dan mental terkuras.

Tapi, saat Anda mendapat lawan bicara yang mengasyikkan, mengobrol bisa berlangsung berjam-jam, bahkan semalam suntuk. Anda dan lawan bicara Anda menjadi pendengar dan sekaligus pencerita yang baik secara bergantian. Saat Anda bercerita, kawan tidak diam saja seperti patung. Tapi, bertanya untuk menggali, mengomentari pendek, sekaligus menikmati. Walhasil, cerita Anda mengalir lebih lancar, lebih banyak, makin kaya akan detail, analisis di sana sini, bumbu yang meriah sehingga lebih asyik dinikmati.

## Mendengarkan aktif

Semoga sekarang Anda tidak menyangsikan lagi bahwa mendengarkan itu harus aktif. Jadi, waktu mendengarkan Anda tidak diam, *meneng bae*, tapi juga bicara atau tepatnya bertanya. Tapi, tentu bukan asal bicara atau bertanya. Kalau asal saja, maka tubrukan. Anda bicara, orang lain juga berbicara. Namanya bukan komunikasi yang sehat. Komunikasi yang sehat harus melibatkan dua peran, pendengar dan pembicara. Dua peran dinamis, saling bergantian. Saling menghargai. Berusaha saling memahami.

Mendengarkan aktif adalah perilaku mendengar pembicaraan sambil berusaha mempelajari dan menggali isi pembicaraan agar bisa lebih memahaminya. Agar mampu mendengarkan aktif, maka seseorang harus memiliki sikap sebagai berikut.

1. **Tidak berprasangka**, menduga-duga atau mengetahui pembicaraan sebelum pembicara berbicara. Kalau Anda sebagai guru dapat mengetahui isi pembicaraan siswa sebelum siswa itu berbicara, maka mungkin sebaiknya Anda alih profesi. Mungkin lebih cocok jadi paranormal atau *mentalist* yang kerap muncul di layar TV. Tapi, karena Anda adalah guru, sebaiknya jangan berprasangka atau menduga-duga. Biarkan saja siswa mengeluarkan isi hati dan pikirannya.

Tidak berprasangka menjadi sikap yang penting karena prasangka sangat mempengaruhi perilaku seseorang termasuk perilaku komunikasinya.

Sekedar *contoh-contohan* saja. Semisal, suatu hari Anda mengikuti pelatihan di sekolah sebelah dan usai pelatihan Anda pulang ke rumah. Sesampai di rumah Anda menyadari tidak ada dompet di tas. Setelah sebentar mengubek-ubek tas, Anda tersadar, dompet hilang. Apakah detik itu Anda langsung mencari-cari dompet di rumah Anda? Pergi ke kamar mandi mencarinya? Ke dapur? Menyusup ke kolong tempat tidur? Di ruang tamu dan sebagainya?

Tentu tidak. Anda akan diam sejenak, berpikir dan kemudian membuat dugaan.

“Oh iya, tadi dari sekolah tetangga naik angkutan umum. Bayar mengeluarkan dompet. Terakhir mengeluarkan dompet di Warung Kopi Nyak Nyunyun. Tadi mampir di sana beli 3 potong pisang. Tidak beli rokok karena sudah berhenti demi kesehatan. Nah, waktu bayar, saya keluarkan dompet. Terakhir di sana. Jangan-jangan tertinggal di sana.”

Setelah segala pertimbangan, Anda menyusun dugaan bahwa dompet tertinggal di warung kopi. Anda pun melangkah ke sana. Kalau Anda menduga hilangnya di sekolah, maka kemungkinan besar Anda akan balik ke sekolah tadi. Itulah kekuatan dugaan (atau bahasa kerennya, hipotesis dan bahasa buruknya, prasangka).

Ringkasnya, mendengarkan aktif membutuhkan pikiran yang tidak berprasangka, apalagi prasangka buruk. Prasangka buruk menghalangi kita untuk memahami pembicaraan secara mendalam. Pikiran dibuat terbuka saja. Dengarkan baik-baik.

- 2. Selaraskan komunikasi nonverbal.** Saat mendengarkan sepenuh hati, maka suara, wajah, dan bagian tubuh lainnya perlu menyelaraskan dengan nonverbal pembicara. Saat wajah pembicara terlihat serius, maka wajah Anda pun harus berubah agak serius. Saat wajahnya tersenyum lebar, bibir Anda pun perlu membentuk garis senyum. Saat matanya berbinar-binar ceria, mata Anda membulat, berkedip beberapa kali, dan menampakkan sinarnya. Saat itulah pembicara tahu bahwa Anda benar-benar mendengarkan. Itu adalah sebuah penghargaan baginya.

## Tema utama

Yang paling penting, mendengarkan, cermati dan tandai tema-tema utama dari pembicara. Kemudian, selami dan gali pembicaraannya dengan pertanyaan-pertanyaan pendek untuk memahami lebih mendalam, tapi tidak mengganggu aliran pembicaraan.

Tema utama adalah tema yang menjadi *concern* atau perhatian utama, minat, yang dikhawatirkan, yang dipedulikan, yang disukai, atau yang semangat ingin diceritakan.

- Ibu : Lho, Bud! Ini sudah jam 6. Kok belum mandi? Terlambat kamu nanti.
- Budi : Budi ga mau sekolah. Budi ga suka, bu!
- Ibu : Ga suka bagaimana?!? Ga boleh begitu! Ibu cape-cape cari uang buat kamu sekolah. Ga boleh bilang ga suka. Ayo sana, mandi! Cepat!!

Di atas contoh penggalan dialog yang pernah diceritakan seorang guru yang ikut Pelatihan Guru Fasilitator. Seorang ibu mendapati anaknya jam 6 pagi belum bersiap untuk bersekolah. Padahal, jam 7 kurang sudah harus masuk. Gusarlah hati si Ibu. Anaknya kemudian dipaksa mandi, berseragam dan pergi ke sekolah. Padahal, si anak sebetulnya punya masalah, terdengar dari kata-kata yang diungkapkan. Tentu tidak eksplisit. Tapi, pendengar yang baik dapat menandai dan menggali dengan bertanya untuk memahami lebih dalam.

Pendengar yang baik mungkin dapat mengembangkan dialog Ibu dan Budi menjadi seperti di bawah ini.

- Ibu : Lho, Bud! Ini sudah jam 6. Kok belum mandi? Terlambat kamu nanti.
- Budi : Budi ga mau sekolah. Budi ga suka, bu!
- Ibu : Oh, ga suka? Ibu juga dulu kadang ga suka sama sekolah. Ga ada WC-nya. Kalau mau BAB, harus jalan jauh ke sungai. Mana jalannya becek pula... Kalau Budi, apanya yang *ga disukai*?
- Budi : (bercerita)

Dialog di atas adalah dialog imajiner. Si ibu menangkap *concern* anaknya, yaitu *tidak suka sekolah*. Alih-alih menyalahkan, ibu berusaha memahami lebih lanjut. Dalam teknik mendengarkan yang umum, ibu cukup bertanya dengan kalimat singkat, seperti, “Tidak suka apanya?” Namun, karena isunya sensitif, kadang ibu perlu mengungkapkan ceritanya sendiri terlebih dahulu dan berharap anak akan melakukan yang sama.

Disebut imajiner karena memang tidak terjadi. Yang terjadi adalah dialog pertama. Lalu, seperti yang diceritakan ibu guru partisipan

pelatihan. Si Ibu akhirnya “berhasil” memaksa. Anaknya pergi ke sekolah. Belakangan diketahui bahwa keengganannya bersekolah disebabkan karena kakak kelasnya suka memalaki-nya, maksa minta uang. Kalau tidak diberi, dipukuli. Hari itu Budi kembali dipukuli, karena tidak memberi uang. Kali ini sampai parah. Setelah kejadian, si ibu akhirnya mengetahui *concern* dari anaknya. *Oh, ternyata itu penyebab Budi tidak suka sekolah.* Terlambat.

Guru yang ikut pelatihan itu berbagi cerita dalam rangka menekankan bahwa jangan hanya guru saja yang menjadi pendengar yang baik, tapi di rumah, orang tua pun haruslah berperilaku demikian. Saya sepenuhnya mendukung. Toh, mendengarkan bukanlah keterampilan yang *sophisticated*. Mendengarkan itu keterampilan biasa-biasa saja. Secara alami juga sudah kita miliki. Hanya butuh sedikit latihan kesabaran dan kecermatan.

Untuk memudahkan, kita bisa memanfaatkan teknik seorang anthroplog bernama Syre (2001).

Prinsipnya adalah kembangkanlah pembicaraan pada tema utama (*concern*) yang diungkap pembicara. Untuk itu, Anda bisa menandai dan menggali hal yang umum (*generalization*), belum terungkap (*deletion*) dan sisi lain (*distortion*).

Hal yang umum. Kata-kata yang masih umum biasanya berisi tema utama dari pembicara. Ketika menemui kata-kata yang umum, galilah dengan menggunakan pertanyaan pendek untuk membantu pembicara merinci atau menggambarkan lebih lanjut. Seperti:

*Contohnya? Maksudnya? Seperti? Yang bagaimana? Supaya?*

Bahrul : Kalau saya sukanya liburan ke tempat-tempat yang tinggi, bu guru!

Bu Guru : Tempat tinggi, seperti apa, Bahrul?

Bahrul : Itu bu guru, hotel di kota. Hari Sabtu kemarin kami sekeluarga menginap di hotel.  
Kami diajak paman menginap di sana.

Hal yang belum terungkap. Ketika bercerita, adakalanya seseorang belum mengungkapkan secara utuh. Ada pesan yang belum sempat

diangkat. Dia masih ingin bercerita, tapi kadang tidak tersampaikan. Mungkin karena lupa, gugup atau bisa juga merasa tidak enak. Pada situasi semacam ini, guru fasilitator dapat bertanya singkat: *Apa lagi? Ada lagi? Selain itu?*

Ibu : Oh, jadi Budi ga suka jajanan di sekolah. Karena mahal harganya, ya. Hmm. Selain itu, apa lagi yang Budi tidak suka?

Budi : Kakak kelasnya juga, Bu. Ga semua sih. Tapi, ada tiga orang yang jahat...

Ibu : Jahat, maksudnya? (menggali yang umum)

Sisi lain. Ada kalanya kita mesti bertanya untuk menyeimbangkan pendapat agar cerita menjadi lebih utuh. Untuk itu, kita dapat bertanya untuk sudut pandang atau posisi yang lain.

Ibu : Ok, Budi ga suka sama beberapa kakak kelas dan jajanan sekolah. Ibu paham sekarang. Kalau yang Budi suka dari sekolah, apa saja?

Budi : Hmm, guru-gurunya, Bu.

Ibu : Bagaimana guru-gurunya? (menggali yang umum)

## ***Paraphrasing***

Kita simak dialog di bawah, *yuk*.

Guru : Anak-anak, siapa yang bisa menjelaskan mengapa terjadi gerhana bulan?

Kiki : Saya, Bu Guru.

Guru : Ya, bagaimana?

Kiki : Gerhana bulan terjadi karena bayangan bulan menutupi bumi.

Guru : Hmm, lainnya. Ya, Umi!

Umi : Terjadinya karena matahari terhalang oleh bulan, Bu.

Guru : Hmm, siapa lagi? Nah, Yanto!

Yanto : Karena bulan berada di antara matahari dan bumi.

Guru : Baiklah, anak-anak. Mari kita lihat papan tulis. Gerhana bulan terjadi karena....

Kira-kira bagaimana perasaan siswa-siswi yang sudah menjawab dan kebetulan jawabannya belum betul? Mengangkat tangan saja memerlukan keberanian. Belum lagi menyampaikan jawabannya. Saat usahanya tidak diapresiasi, siswa tentu merasa sedih. Bagi yang inferior, bisa jadi situasi itu membuatnya tambah *minderan*. Lambat laun, jika berulang, pengalaman semacam itu membuat siswa enggan aktif.

Guru dapat memperlihatkan dirinya menghargai pendapat siswa dengan melakukan *paraphrasing*. Yang dimaksud *paraphrasing* di sini adalah menyampaikan atau mengungkapkan kembali gagasan siswa kepada siswa itu sendiri dalam bentuk yang lebih ringkas dan dalam rangka mendapatkan persetujuan atas penangkapannya. Ketika guru mem-*paraphrase* pendapat siswa, maka siswa umumnya akan merasa dihargai karena pendapatnya didengarkan oleh guru. Selain itu, pendapatnya juga menjadi bahan pembelajaran bersama karena disampaikan oleh guru ke kelas. Bila pun tangkapan guru pada pendapat siswa belum akurat, siswa mendapat kesempatan untuk memperbaikinya.

Guru : Anak-anak, siapa yang bisa menjelaskan mengapa terjadi gerhana bulan?

Kiki : Saya, Bu Guru.

Guru : Ya, bagaimana, Kiki?

Kiki : Gerhana bulan terjadi karena bayangan bulan menutupi bumi

Guru : Ok, jadi menurut Kiki, karena bumi tertutup bayangan bulan. Begitu, ya?

Rina : Iya, Bu Guru. Saya diberitahu begitu dari kakak saya.

Guru : Oh, kakakmu, ya. Sip. Siapa lagi? Nah, Umi?

Umi : .....(bicara)

## ***Mirroring***

Mungkin tidak terlalu tepat, tapi saya lebih suka menerjemahkannya menjadi *memantulkan*. Teknik ini cukup sederhana, namun bila dilakukan sepenuh hati, guru dapat lebih mudah mengembangkan percakapan. Intinya, sampaikan saja kembali kata-kata kunci yang

diucapkan siswa, sebagaimana yang diucapkannya. Apa adanya. Tidak perlu terlalu sering, namun gunakan beberapa kali pada bagian-bagian penting dalam pembicaraan.

Fabian : Kalau Ani kan suka foto. Rina, nyanyi. Kalau saya sukanya olahraga, Bu Guru.

Guru : Olahraga?

Fabian : Iya, Bu...berenang

Guru : Berenang di..? (menggali yang terlalu umum)

Siswa : Di sungai belakang rumah, Bu. Rumah saya *kan* sampingan sama sungai Ciereng.

### ***Drawing people out***

Kalau diterjemahkan apa adanya, nama teknik ini menjadi *menarik orang keluar*. Tapi, maksudnya tentu bukan menarik-narik badan orang. Terjemahan yang lebih tepat agak lebih panjang, yaitu mempermudah orang untuk mengutarakan lebih banyak pendapat atau cerita. Cara yang mudah adalah dengan memberikan “kata jembatan” yang kemudian membuat siswa memberikan paparan tambahan. Yang dimaksud “kata jembatan” di sini adalah kata-kata seperti, *supaya, agar, akibatnya, sehingga, lalu* dan lain sebagainya.

Amir : Bu Guru, sebaiknya *study tour* ke Bali nanti kita buat seragam saja.

Guru : Supaya..?

Amir : Supaya kompak dan mudah mengenali, Bu. Di Bali nanti kan banyak orang. Banyak turis. Kalau kita pakai seragam, kita jadi mudah dikenali. Dari jarak jauh pun mudah dikenali.

### **Memanjangkan telinga siswa**

Kalau Anda kebetulan bersuara keras atau sering memaksakan diri bersuara keras di kelas, mungkin ada baiknya sesekali menurunkan volume suara. Selain “menghemat” pita suara, tujuannya adalah melatih telinga siswa agar lebih panjang alias lebih berusaha menyimak pembicaraan Anda.

Suara keras dan jelas bisa memanjakan telinga siswa. Mereka tidak banyak mengeluarkan usaha untuk menyimak pembicaraan. Perkataan guru mudah ditangkap, bahkan saat tidak konsen sekalipun. Lama-kelamaan telinga jadi pasif. Jadi, bertelinga pendek.

Lantas, bagaimana bila siswa kurang bisa mendengarkan dengan jelas akibat volume yang dikurangi? Tidak perlu khawatir. Mulailah dulu dengan menurunkan volume pada kata-kata yang bukan inti pesan. Bila ada yang celetuk. "Apa Bu?", maka Anda tinggal mengulangnya dengan volume yang sama pelannya. Tidak perlu meningkatkan volume suara.

Yang kedua, senantiasa perhatikan bahasa nonverbal siswa. Anda tahu mana wajah yang kebingungan, mana wajah yang tengah mengikuti percakapan.

Ketiga, meskipun pelan, bukan berarti monoton. Ingat, monoton adalah pemicu kebosanan bahkan pengantar ngantuk. Karena itu, kalau pun pelan, suara harus tetap dengan pola yang beragam (kecepatan, penekanan, tinggi-rendah, irama dan lain sebagainya).

Keempat, untuk memastikan pemahaman, bukalah ruang tanya jawab. Anda bisa melemparkan pertanyaan pada siswa atau sebaliknya, siswa yang bertanya pada Anda.

Terakhir, apakah Anda merasa nyaman dengan volume suara yang dikurangi itu? Jangan-jangan, yang lebih rendah itu adalah volume suara normal Anda. Kalau Anda suka kehabisan suara di akhir pelajaran, berarti Anda terlalu memaksakan diri.

Tapi, persoalannya bukan hanya menghemat suara, yang terpenting bagi guru adalah mendorong siswa agar lebih berusaha menyimak pembicaraan.

## **Mendengarkan untuk menyalurkan kemarahan**

Apakah Anda pernah punya pengalaman berhadapan dengan orang tua siswa yang marah-marah? Moga-moga tidak.

Kalau pernah, bagaimana akhirnya?

Moga-moga tidak menimbulkan trauma. Sebaliknya, moga-moga, justru Anda merasa beruntung.

Kok, beruntung?

Pengalaman semacam itu mahal nilainya, khususnya dalam rangka memantapkan diri. Ada banyak metode untuk menangani orang marah. Karena menempel pada bab tentang mendengarkan, maka bagian ini akan juga menggunakan teknik mendengarkan aktif. Nama tekniknya *venting*.

Ingat ventilasi? Yang biasanya ada di atas jendela?

*Venting* adalah fungsi ventilasi. Menyalurkan hawa. Atau dalam bahasan ini, menyalurkan kemarahan.

*Prinsip pertama*, orang marah itu tidak boleh dibuat lebih marah. Ibarat kata, menghadapi api tidak boleh dengan menyiram bensin. Nanti membesar apinya. Yang justru perlu dilakukan adalah menyalurkan kemarahannya.

Kemarahan harus disalurkan agar reda. Kalau Anda menghadapi kemarahan orang lain dengan cara ngotot-ngototan atau berbalas marah, maka tidak akan selesai-selesai kemarahan orang itu. Sampai dua jam pun masih terus marah-marah. Anda menyiram bensin.

Tetapi, bila kemarahan itu disalurkan, maka akan cepat habis. Biasanya tidak sampai 5 menit sudah habis kemarahannya.

*Kedua*, pembicaraan yang lebih rasional, untuk mendapatkan solusi atau jalan keluar, dapat dilakukan setelah kemarahannya habis.

Terapkan teknik mendengarkan aktif. Berikut dua contoh untuk perbandingan.

### **Marah vs marah**

- Orang tua siswa : Saya ga terima anak saya dikasih nilai jelek  
Guru : Kok ga terima? Kan saya nilai dengan objektif.  
Orang tua siswa : Anak saya belajar keras tiap hari! Pasti salah ibu kasih nilai! Anak tetangga saya, yang malas belajar, kok bisa dapat bagus? Ibu tidak adil!  
Guru : Mau bagaimana? Saya menilai berdasarkan hasil ujian!

(dan dialog berlanjut lama penuh dengan kemarahan)

### **Marah vs mendengarkan**

- Orang tua siswa : Saya ga terima anak saya dikasih nilai jelek  
Guru : Jelek bagaimana, Pak Ali? (nada suara normal/biasa aja. Sebut nama)  
Orang tua : Dia dapat 5! Padahal dia belajar keras. Tiap malam hanya tidur 3 jam!  
Guru : Tidur 3 jam?  
Orang tua : Saya saksinya! Saya ada disamping, membantunya habis-habisan.  
Guru : Pak Ali, coba cerita, saya ingin tahu, belajarnya seperti apa sih?  
Orang tua : (menceritakan cara belajar, bantuan yang diberikan dll. Lama Kelamaan nadanya mendarat. Kemarahannya mulai habis.)

Dalam praktiknya, jangan lupa memanfaatkan teknik-teknik lain yang dibahas dalam buku ini, termasuk menggunakan nama. Prinsipnya, karena kita menghargai lawan bicara, maka secara naluriah dia pun “tergoda” untuk balik menghargai kita. Tapi, mohon ingat, tidak perlu mencari gara-gara sekedar untuk mempraktikkan teknik ini. Ini *sih* untuk jaga-jaga saja.

## Hukum resiprokal

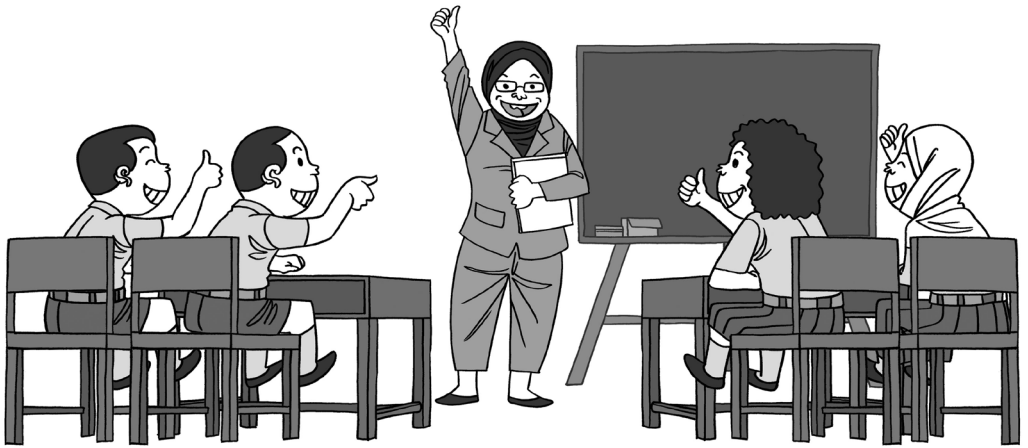
Dalam interaksi manusia, secara naluriah berlaku hukum resiprokal. Perilaku berbalas-balasan, timbal balik. Contoh sederhana saja, bila ada lawan bicara kita selalu menyebut nama kita dalam percakapan, maka secara instingtif kita merasa perlu mengetahui nama lawan bicara kita dan menggunakannya juga dalam percakapan. Kalau kita mendengarkan baik-baik lawan bicara kita, maka pada giliran berikutnya, lawan bicara kita juga akan melakukan hal yang kurang lebih serupa.

Hukum resiprokal menjadi dasar mengapa Anda sebagai guru harus memulai perbuatan baik, yang nantinya akan merubah perilaku pihak lain. Guru mendengarkan siswa dengan baik. Sebagai “balasan” pada perbuatannya itu, siswa kemudian akan cenderung mendengarkan guru. Ringkasnya, kalau kita ingin didengarkan, kita harus mulai mendengarkan terlebih dahulu. Kalau kita ingin diperhatikan, maka tunjukkanlah perhatian kita terlebih dahulu.

Memang, realitas tidak selalu semanis hukum ideal itu. Ada saja sedikit manusia yang egois, rakus, atau mementingkan dirinya sendiri. Akan tetapi, bagi kita, lebih baik berprasangka baik dan percaya bahwa perilaku baik kita, termasuk mendengarkan, akhirnya akan bermanfaat bagi kita sendiri.

Dan mendengarkan memang banyak manfaatnya. Menjadi pendengar yang baik membuat daya ingat lebih kuat. Mengembangkan hubungan baik. Dapat menangkap ide-ide untuk perbaikan diri dan lain sebagainya.

Seperti melempar senyum, yang ternyata membuat tubuh dan pikiran kita lebih rileks dan nyaman, perbuatan sebaiknya dilakukan saja tanpa banyak dipikirkan. Bagaimana reaksi pihak lain juga tidak perlu banyak dipikirkan.



## BAB 5. Komunikasi Nonverbal

Anda sebetulnya sudah mulai berkomunikasi dengan siswa sebelum membuka mulut. Membuka pintu, mendatangi meja, duduk dan perilaku-perilaku selanjutnya merupakan bentuk komunikasi. Ada pesan yang disampaikan. Kalau Anda melangkah dengan terburu-buru menuju meja, tanpa menoleh ke siswa, wajah tegang. Lalu, duduk dan bersibuk diri membuka-buka berkas mencari sesuatu, siswa mungkin berpikir Anda sedang ingin menunjukkan sesuatu yang serius. “Jangan-jangan nilai kita jelek semua?” pikir mereka.

Bila Anda datang dengan mata mendelik dan muka cemberut, siswa bisa berpikir, “Oh, bu guru sedang marah. Apa kita telah berbuat salah?”

Itulah komunikasi. Pesan tidak selalu harus disampaikan melalui kata-kata atau secara verbal. Ada bentuk lain yang disebut sebagai komunikasi nonverbal, komunikasi tanpa kata-kata, seperti tatapan mata, gerak gerik tubuh, tangan, keras lembutnya suara, cepat dan lambatnya bicara, jarak antara guru dan siswa dan masih banyak lagi lainnya.

Dikatakan oleh banyak ahli, bagaimana Anda menyampaikan, berbicara lebih keras ketimbang apa yang Anda sampaikan. Komunikasi nonverbal lebih diperhatikan atau bahkan lebih dipercaya ketimbang komunikasi verbal.

Kalau tidak percaya, Anda bisa membuat peragaan di depan kelas. Ajak seorang siswa maju ke depan. Lalu, minta kelas memperhatikan dialog Anda dengan siswa itu.

### **Verbal vs Nonverbal**

Guru : Yuli, saya dengar, kemarin sepeda kamu hilang?

Yuli : (diminta bersandiwara) Iya, Bu Guru. Digondol maling.

Guru : Waduh, tega benar itu maling (sambil lihat-lihat HP)  
Trus, ke sekolah bagaimana? (masih sambil melihat HP)

Yuli : Jalan kaki, Bu.

Guru : Hai, Bu Ani, besok ya ketemuannya (menyapa seseorang yang lewat) Oh iya, Yuli, saya sangat memperhatikan sekolahmu, nak.

Hai, tadi Bu Ani, barusan lewat (menyapa kawan guru lain yang lewat) Ibu sangat peduli pada kamu. Moga-moga... (lihat HP dulu)...kehilangan sepeda tidak mengganggu konsentrasi belajarmu, ya. Ibu sangat peduli (sambil melambaikan tangan pada kawannya yang lewat)

Anda bisa bertanya pada seisi kelas, Apa kata-kata yang ibu sampaikan tadi pada Yuli?

Apakah bu guru peduli? Bukankah saya tadi menyampaikan beberapa kali: saya peduli pada Yuli?

Melihat peragaan di atas, siswa biasanya mengatakan bahwa si guru tidak peduli pada siswinya. Walaupun, secara verbal atau di bibir dia mengatakan peduli. Sekalipun berulang-ulang mengatakan peduli, kesan yang ditangkap tetap sama. Alasannya jelas, perilakunya sama sekali tidak menunjukkan kepedulian. Siswa memang lebih memperhatikan perilaku guru melihat HP atau menyapa kawannya saat berbicara kepada siswinya yang baru kehilangan. Jadi, kalau diminta membandingkan mana yang lebih dipercaya, kata atau tanpa kata-kata, siswa dengan mudahnya memilih yang terakhir, tanpa kata-kata.

Ini sejalan dengan kata para ahli yang mengatakan komunikasi verbal itu lebih banyak menyasar otak atau olah kognitif. Sementara, komunikasi nonverbal itu menyasar emosi atau perasaan.

Karena menentukan kesan awal di mata siswa (dan juga, lebih dipercaya ketimbang kata-kata), ada baiknya kita mempelajari bagaimana kebiasaan komunikasi nonverbal dan berusaha memperbaikinya bila dijumpai kurang pas.

## Ragam komunikasi nonverbal

Komunikasi nonverbal terbentang dari ujung rambut sampai ujung kaki. Semisal, Anda ditanya oleh siswa, lalu sebelum menjawab Anda menggaruk-garuk rambut, maka bisa saja siswa mengira Anda tidak percaya diri. Atau, kalau saat menerangkan pelajaran Anda bolak balik melihat jam di dinding, siswa akan mengira Anda ingin segera meninggalkan kelas.

Guru fasilitator setidaknya memperhatikan sejumlah komunikasi nonverbal penting sbb.

**Kontak mata.** Jika Anda tidak melihat mata siswa saat berbicara, sepertinya Anda tidak sungguh-sungguh mengajaknya bicara. Sekalipun Anda menyampaikan terimakasih setinggi langit, tapi kalau mata Anda tertuju ke langit-langit (bukan pada siswa yang tengah

Anda ajak bicara), maka siswa akan merasa Anda tidak bersungguh-sungguh mengucapkannya.

Dari pada begitu, lebih baik Anda menyampaikan terimakasih tanpa mengatakannya. Semisal, dengan melihat siswa itu, tersenyum, mengangguk kecil, dan memberi jempol. Ringkasnya, mulut memproduksi kata-kata, sementara, mata mengarahkan kepada siapa kata-kata itu ditujukan. Karena itu, sewaktu berbicara, biasakan berkontak mata dengan siswa.

Walau namanya kontak mata, tapi jangan melihat kedua matanya. Bola mata itu ada dua. Sementara, fokus mata kita hanya satu. Akan terasa melelahkan bagi mata kita bila harus melihat dua fokus (bola mata). Jadi, yang dilihat sebetulnya satu titik saja, yaitu *daerah di antara kedua alis mata*.

Saat menerangkan materi pada siswa-siswa di kelas, usahakan kontak mata dibagi ke sebanyak mungkin siswa. Bagi secara rata. Lihat yang di sebelah di kiri, kanan, depan, belakang, dan tegah. Jangan hanya yang depan saja. Karena, mereka yang tidak pernah dilihat akan merasa dianaktirikan.

Jangan terlalu lama dan jangan terlalu cepat alias sedang-sedang saja. Terlalu lama akan mencurigakan. Terlalu sebentar, tidak akan disadari. *Sekitar 3 detik* rasanya sudah cukup untuk satu siswa. Terkecuali, Anda memang bermaksud untuk memberi perhatian khusus pada siswa-siswa yang membutuhkan perhatian khusus, semisal karena masih kebingungan atau tertatih-tatih mengikuti pelajaran Anda.

Yang paling penting adalah saat menatap siswa adalah terjadi *mimicking*, yang dibahas berikut ini.

**Mimicking.** Yang dimaksud dengan *mimicking* di sini adalah penyalarsan komunikasi nonverbal antara pihak-pihak yang berkomunikasi. Mudahnya, *mimicking* itu adalah bila Anda mengangguk, siswa ikut mengangguk. Kalau Anda tersenyum, siswa ikut tersenyum. Tidak hanya sebatas anggukan, tapi bisa juga mata, wajah, gerak tangan, tubuh dan lainnya. Saat Anda bicara dengan penuh kegembiraan, maka jika *mimicking* terjadi, siswa mestinya

terlihat bergembira. *Mimicking* menunjukkan komunikasi Anda “berhasil”, gayung bersambut.

*Mimicking* itu bukan *meledak*, tapi justru menunjukkan bahwa komunikasi yang sehat tengah berlangsung. Kalau Anda berbicara sambil menatap satu siswa dan mengangguk-angguk, lalu direspon secara nonverbal oleh siswa dengan membuang muka, melengos, maka komunikasi yang berlangsung tidak sehat. Bahkan, boleh diduga dia menolak pesan Anda.

Kalau siswa itu diam saja, tidak ikut mengangguk saat Anda mengangguk, tidak tersenyum saat Anda tersenyum, maka komunikasi yang sehat juga tidak berlangsung. Dalam kasus semacam itu Anda perlu mempelajari masalahnya. Apakah karena siswa itu tidak paham, tidak setuju atau pikirannya sedang pergi entah ke mana? Anda bisa menjajaki lebih jauh dengan bertanya, diskusi kelompok, permainan atau intervensi lain sesuai kebutuhan.

Komunikasi nonverbal juga terikat hukum resiprokal atau timbal balik. Seperti telah dibahas sebelumnya, sifatnya naluriah. Kalau Anda tersenyum, orang akan tersenyum.

Nah, sebagai guru, Anda dapat memulai terlebih dahulu menunjukkan komunikasi nonverbal yang positif. Saat siswa berbicara, perhatikan baik-baik. Kalau siswa mengangguk-angguk, segera respon dengan ikut mengangguk-angguk. Kirimkan pesan nonverbal bahwa Anda senang atau menghargai dengan pendapatnya. Bila siswa menangkap nonverbal Anda (bahwa Anda memperhatikan, menghargai, dll), maka pada giliran Anda berbicara, siswa akan lebih memperhatikan Anda.

**Jeda hening.** Jangan salah, jeda atau berhenti untuk hening sejenak adalah bentuk komunikasi nonverbal yang cukup penting. Fungsinya beragam, mulai dari menarik perhatian, mengajak berpikir, berefleksi atau menunjukkan emosi tertentu. Yang paling penting, jeda hening memberi kesempatan Anda untuk menguatkan pesan komunikasi nonverbal. Semisal, saat ingin menyemangati siswa, Anda tidak bicara, tapi menatap matanya, mengangkat tangan yang menggenggam erat sambil menunjukkan wajah (kamu bisa!).

Secara umum, jeda hening biasanya tidak berlangsung lama, sekitar 5 detik rasanya sudah cukup lama. Jeda hening dapat berlangsung lebih lama bila kita ingin menyampaikan emosi yang kuat (semisal, saat Anda kecewa luar biasa dan ingin siswa merasakan kekecewaan Anda, tentu jeda hening bisa berlangsung lebih lama).

Agar bisa efektif, jeda hening perlu dilakukan dengan dibarengi komunikasi nonverbal lain yang kuat. Dengan kata lain, jeda hening bukan komunikasi nonverbal yang dapat berdiri sendiri.

Berikut contoh-contoh penggunaan jeda hening.

“Anak-anak, mari kita mulai pelajaran kita.....(jeda hening, sambil menyapa mata murid-murid dengan mata berbinar-binar, tersenyum, mengangguk-angguk atau menunjukkan raut wajah yang mengajak)

“Anak-anak, coba pikirkan, apa jadinya kelas bila tidak punya tata tertib.....hmmm.... (jeda hening, sambil melihat jauh ke depan, telunjuk ke kening, berkerinyit berpikir)

“Luar biasa! Di panggung semalam kalian tampil luar biasa.... (jeda hening, sambil menyapa mata sejumlah siswa, tersenyum, mengangguk-angguk kagum, dua jempol).

**Tangan.** Orang Itali dikatakan berbicara bukan hanya dengan mulut, tapi juga dengan tangan. Bahkan ada yang mengatakan tangannya lebih banyak berbicara ketimbang mulutnya. Sebagai guru, Anda juga perlu memanfaatkan tangan untuk menguatkan kata-kata. Tapi, tidak perlu bergerak seheboh orang Itali. Sederhana saja. Yang pasti, jangan diamkan tangan Anda. Apalagi menyembunyikannya di dalam kantong celana.

Saat Anda ingin menggarisbawahi suatu pesan, Anda bisa mengangkat jari telunjuk tangan kanan setinggi telinga. Saat Anda ingin memotivasi siswa, Anda bisa mengepalkan tangan. Saat Anda ingin mendengar siswa berpendapat (yang posisi duduknya di belakang), Anda bisa meletakkan telapak tangan di dekat kuping. Dan banyak lainnya yang bisa Anda coba. Yang penting, *keep it simple*. Tidak perlu berlebihan.

**Gerak Tubuh.** Apakah Anda pernah melihat orang yang berbicara sambil terlalu banyak melakukan gerak? Gerak ke kiri ke kanan, ke depan, ke belakang? Itu membuat orang yang melihat bingung. “Duh, ada apa gerangan dengan si fulan ini?” Tapi ada juga orang yang kalau berbicara di depan berdiam diri. Membeku. Gaya seperti itu pun akan membosankan.

Berdiri atau duduklah dengan tegak, tapi rileks. Bergeraklah secara sederhana untuk maksud-maksud khusus. Semisal, mendekatkan diri ke siswa saat ingin mengajak atau menghargai. Condongkan badan ke depan saat Anda ingin menyambut gagasan. Condongkan badan Anda ke belakang ketika Anda menggambarkan sesuatu yang harus dihindari. Intinya, sesuaikan gerak tubuh dengan pesan Anda.

## **Berkomunikasi nonverbal**

Guru harus cakap menangkap maupun menyampaikan pesan nonverbal. Kalau cakap, Anda bisa mendeteksi apakah siswa mengatakan sesuai isi hatinya. Saat bertanya, “Bagaimana anak-anak, paham?” lalu terdengar jawaban “Pahaaaaam, bu!” maka Anda dapat membaca apakah yang dimaksud itu paham betulan atau sekedar mengatakan paham.

Kalau seorang siswa mengatakan *pahaaaaam* sambil celingukan, menoleh kiri kanan dengan wajah khawatir atau kesal, Anda boleh menduga dia sebetulnya tidak paham. Begitu pula saat Anda bertanya pada seorang siswa, “Yeti bisa kembalikan buku perpustakaan besok?” lalu siswa itu mengangguk-angguk dengan tatapan kosong, Anda tentu boleh curiga ada sesuatu yang membuatnya khawatir.

Kecakapan menangkap pesan nonverbal penting untuk menentukan apa yang perlu dikembangkan dalam percakapan. Kalau Anda menangkap ada kekhawatiran pada seorang siswa, Anda perlu menggali dan memahami apa akar penyebabnya. Anda bertanya dan mendengarkan cerita siswa. Setelah paham, barulah Anda boleh memancing atau menawarkan solusi.

Dalam sebuah pelatihan seorang guru bertanya pada saya tentang deteksi kebohongan. Dia beberapa kali menghadapi siswa yang

diduga mencuri, namun tidak bisa membuktikan. Dalam pikirannya, karena pesan nonverbal dekat dengan hati, maka kalau tidak sesuai dengan hati, mestinya muncul dalam tanda-tanda khusus dalam pesan nonverbalnya. “Analisis yang tepat!” saya katakan padanya saat itu.

Tapi, saya bukan ahli deteksi kebohongan. Itu tidak masuk disiplin saya. Tidak masuk dalam bahasan teknik dan seni fasilitasi, atau komunikasi perubahan perilaku yang menjadi area kerja saya selama 20 tahun terakhir.

Implikasinya pun masuk urusan hukum, yang saya sangat awam. Rasanya, Anda tidak bisa menggunakan hasil penangkapan nonverbal sebagai bukti yang sah. Kecuali, dengan alat khusus.

Sebagai bahan untuk mengembangkan percakapan sih sah-sah saja. Asalkan, pikiran Anda terbuka, tidak berprasangka buruk dan siap mendengarkan secara aktif.

Teori bahwa akan muncul tanda-tanda nonverbal pada orang yang tidak jujur bisa benar, namun bisa juga tidak. Orang yang berbohong akan mengalami disonansi, karena apa yang dikatakan tidak sama dengan apa yang sesungguhnya dia lakukan. Tapi itu dengan catatan, dia tidak terbiasa dengan ketidakjujuran. Kalau kasus pencurian di kelas berulang-ulang, hampir setiap minggu, maka si pencuri kemungkinan besar sudah di-level lihai. Lihai mencuri dan kemungkinan besar lihai berbohong. Karena itu, tanda-tanda nonverbalnya akan semakin *subtle* alias halus.

Salah satu yang biasa dilakukan para ahli deteksi kebohongan adalah dengan bertanya. Pertanyaan yang dimaksud di sini adalah pertanyaan tertutup (jawabannya, ya atau tidak; sudah atau belum; dan lain sebagainya). Tiga yang pertama (atau lebih) adalah fakta yang benar dan mudah dijawab jujur. Sementara yang berikutnya adalah fakta yang benar tapi sulit dijawab jujur. Yang diperhatikan adalah perubahan nonverbal, mulai dari tatapan mata, wajah dan yang paling utama, suara. Semisal,

Penanya : Tadi kamu ikut pelajaran Penjas?  
Yang diduga : Iya, Bu.  
Penanya : Kamu ikut lari?  
Yang diduga : Iya, Bu.  
Penanya : Sudah minum?  
Yang diduga : Sudah, Bu.  
Penanya : Waktu siswa lain di luar kelas, kamu masuk ke kelas?  
Yang diduga : Ga kok, Bu.

Perhatikan, apakah ada perubahan nonverbal pada pertanyaan yang sulit dijawab jujur atau mungkin tidak dijawab jujur. Nada penanya harus datar, tidak menuduh. Pertanyaan “jebakan” itu pun harus dirumuskan baik-baik agar tidak terkesan menuduh. Dan perlu beberapa ronde sebelum mendapatkan indikasi, apakah ybs jujur atau tidak.

Kalau ada diduga tidak jujur, barulah siswa itu perlu diajak bicara lebih lanjut. Dan mohon diingat ingat, yang Anda dapatkan bukanlah bukti. Hanya bahan untuk mengembangkan percakapan selanjutnya.

Untuk melatih kecakapan menangkap pesan nonverbal guru harus rajin-rajin mencermati siswa. Wajah, suara, mata, gerak tubuh dan lain sebagainya. Harus sensitif.

Saat menyapa, “Selamat pagi, anak-anak!!” dan kemudian mendapat tanggapan, “Selamat pagi, bu guru!”, maka perhatikan wajah siswa-siswa. Tatap sebanyak mungkin siswa di area kontak mata. Dengarkan suara mereka. Jangan sibuk mengurus berkas di meja. Apalagi HP.

Saat bertanya, “Bagaimana anak-anak, paham?” perhatikan respon nonverbal mereka. Jangan cepat percaya bila mereka semua mengatakan paham. Coba cari wajah yang tampaknya kurang meyakinkan.

Kecakapan pada akhirnya tergantung dari praktik. Semakin sering memanfaatkan komunikasi nonverbal, maka semakin cakap Anda. Saat mengajar, jangan lupa memanfaatkan kontak mata, mimik wajah, bentuk mulut, suara (dinamika, intonasi, kecepatan, dll.), tangan, tubuh dan lain sebagainya. Yang tidak berlebihan, tentu saja.

Suatu hari saya mendapat kabar dari seorang guru yang pernah mengikuti pelatihan Guru Fasilitator. Dia mengatakan,, “Sekarang saya bisa mengajak siswa masuk, bertanya, dan lainnya dengan bahasa nonverbal.” Cukup gerakan tertentu saja. Saya tidak tahu persis situasi komunikasi yang berlangsung. Namun, kalau kita tidak perlu bicara banyak, *kan* lumayan, sedikit-sedikit menghemat tenaga.

## Menguatkan *paraphrasing*

*Paraphrasing* adalah menyampaikan kembali pendapat siswa secara lebih ringkas dan diakhiri dengan meminta konfirmasinya. Rincian teknik ini telah dipaparkan dalam bagian sebelumnya, yaitu bagian mendengarkan. *Paraphrasing* memang berurusan dengan kata-kata (verbal). Itu betul, namun bisa dikuatkan dengan aspek nonverbal.

Kalau kita hanya menggunakan kecakapan verbal dan melupakan aspek nonverbal dari komunikasi (mata, mulut, wajah, gerak tangan, intonasi, kecepatan, kekerasan suara dan lainnya), *paraphrasing* menjadi kurang efektif. Bayangkan seandainya guru melakukan *paraphrasing* dengan rumusan yang akurat, tapi sambil melihat ke catatan dan dengan nada datar (padahal si siswa berbicara dengan semangat meluap-luap). Kira-kira bagaimana reaksi siswa? Jangan-jangan dia yang sudah berpendapat penuh semangat akan kecewa.

Bagaimana nonverbal yang dapat menguatkan *paraphrasing*? Berikut contohnya.

1. (Sebelum *paraphrasing*) Saat siswa berbicara, lakukan kontak mata, hidupkan wajah, mengangguk, tubuh menyambut, dan gunakan tangan seperlunya.
2. (Saat *paraphrasing*) “Jadi, menurut Budi.....” sambil melakukan kontak mata dengan Budi dan juga siswa-siswa lain. Tujuannya adalah agar pendapat siswa “menyebar” di kelas.
3. (Saat *paraphrasing*) Tambahkan gerakan yang menggambarkan pendapat atau cerita. Semisal, siswa mengatakan: *olah raga yang paling bagus adalah pencak silat karena ini itu.....*, maka sambil *paraphrasing*, guru melakukan gerakan-gerakan kecil, seperti gerakan silat, “Oh, jadi menurut Budi, pencak

silat itu olah raga yang paling bagus karena...(sambil tangan bersilat)...begini, ya?

4. (setelah *paraphrasing*) Saat Budi memberi konfirmasi dengan mengatakan ‘Betul, bu guru!’ atau sekedar mengangguk-angguk, maka guru dapat menyampaikan pesan nonverbal, seperti jempol kanan atau lainnya.

## Tidak mau bersalaman

Karena keyakinan religius ada orang yang tidak mau bersalaman dengan lawan jenis. Pilihan ini tentu mesti dihargai. Yang penting adalah:

1. Jangan mempermalukan orang yang tidak memegang keyakinan itu, atau
2. (bagi orang yang tidak memegang keyakinan itu) jangan sampai mempermalukan diri di depan orang yang memegang keyakinan itu.

Kita akan mempermalukan orang bila ada orang menyodorkan tangannya lalu kita menghindar tidak mau bersalaman, membiarkan orang malu karena tangannya terlanjur terjulur panjang. Sebaliknya, kita mungkin merasa dipermalukan bila menyodorkan tangan pada seseorang, tapi sejurus kemudian, yang bersangkutan menghindarinya.

Kunci menghindari dari mempermalukan atau dipermalukan sebetulnya mudah. Bila tidak mau mempermalukan orang, *beri tanda terlebih dahulu*. Jangan sampai orang sudah menyongsongkan tangan kemudian baru Anda tolak. Beri tanda non-verbal duluan yang memberitahu orang bahwa Anda tidak ingin bersalaman langsung.

Sementara, untuk menghindari dipermalukan orang (yang tidak mau bersalaman), *jangan menjulurkan tangan secara penuh* pada orang-orang yang ada kemungkinan menghindari tangan kita. Tekuk setengah, sehingga kalau tidak jadi, bisa “ngeles” menjadi salaman seperti hormat pencak silat. Salaman tanpa menyentuh.



## BAB 6. Kata-Kata Hidup

Berikut ini adalah dua set monolog yang dikembangkan dari penyajian seorang partisipan Pelatihan Guru Fasilitator. Mari kita simak!

### Monolog #1

*Anak-anak, adiksi adalah ketergantungan seseorang pada zat atau perilaku tertentu. Karena tergantung, maka bila dia tidak mengonsumsi zat atau melakukan perilaku itu, dia akan mengalami ketidakseimbangan mental dan fisik. Ketidakseimbangan itu kemudian bisa mengarahkan yang bersangkutan untuk melakukan*

tindakan-tindakan yang berada di luar norma sosial, termasuk perbuat kriminal. Tujuan tindakan itu adalah agar yang bersangkutan bisa mendapatkan zat atau melakukan perilaku tertentu.

Salah satu zat yang mengakibatkan adiksi yang sangat parah adalah narkoba.

## **Monolog #2**

Anak-anak, adiksi adalah keadaan di mana seseorang memiliki ketergantungan pada zat atau perilaku tertentu. Ini ada cerita kawan waktu bapak kuliah dulu. Benar-benar kejadiannya. Kawan bapak itu sebetulnya orangnya baik. Tapi, pelajaran kuliah memang sangat berat dan membuat stress. Suatu hari, kawan bapak ada yang mendekati, seniornya.

“Hey, Rio. Kau tampak tegang sekali. Sudahlah, santai saja. Ga usah banyak dipikirkan itu kuliah,” kata senior.

“Bagaimana tidak kepikiran, bang. Orang tua di kampung minta aku lekas selesaikan kuliah. Mereka tak tahu, pusing kali ini kuliah!”

“Kalau begitu kau butuh ini,” kata senior itu sambil memberikan semacam serbuk. Warna putih. Bapak sudah kasih kode ke kawan bapak itu. Bisik-bisik. “Sst, Rio, ayo pulang kita. Ga usahlah kau coba-coba itu.” Tapi, entah suara bapak terlalu kecil atau dia tidak mau dengar. Eh, dicoba juga itu serbuk. Langsung tenang kawan bapak. Ketawa-ketawa pula.

Begitulah. Besoknya dikasih lagi. Besoknya dikasih lagi. Sampai kali ke-tiga, kawan bapak harus bayar. 20 ribu. Wah, jaman itu mahal sekali. Seharga kos sebulan itu.

Sekali, dua kali, tiga kali, dia bisa beli. Keempat kali, uangnya habis. Mulailah dia berperilaku aneh.

Nah, sore itu, ada kawan menaruh kalkulator di meja. Dia tinggal sebentar ke kamar, pas kembali sudah hilang. Wah, kaget dia. Dicari-cari tidak ada. Semua pintu kamar diketuk. Satu-satu ditanya. Tidak ada yang lihat. Pas itulah Rio keluar dari dapur. Semua kita

memandangnya. Eh, di kantong celana ada yang menonjol. Jangan-jangan itu kalkulator kawan. Langsung kita hentikan langkah si Rio. “Eh, mau kemana kau!”

Tahunya betul, di kantongnya ada kalkulator kecil kawan bapak. Akhirnya, kita kunci dia di dalam kamarnya.

Dia teriak-teriak, “Bang, keluarkan aku dari sini, bang. Aku mau beli itu barang. Kalau tidak, pusing aku.” Tapi, kami tak gubris. Tak berapa lama ada suara duk-duk-duk dari tembok. Oh, rupanya Rio benturin kepalanya sendiri ke dinding. Wah, saat itu kami baru sadar betapa barang haram itu membuat orang sangat tergantung. Kalau dia tidak mengonsumsi, dia jadi gelisah, berontak, bahkan menyakiti diri sendiri. Kasihan. Sedih bapak melihatnya. Itulah akibatnya kalau mengonsumsi barang haram yang membuat adiksi atau ketergantungan.

### **Apa beda antara dialog pertama dan kedua?**

Iya, betul. Yang pertama ringkas, yang kedua panjang lebar. Yang pertama terasa akademis, teoritis, atau konseptual. Sementara, yang kedua seperti bercerita, lebih hidup. Mari kira bahas dua gaya itu lebih lanjut.

Yang pertama adalah gaya yang disebut *institutional talk* atau supaya mempermudah kita sebut saja sebagai bahasa birokratis. Polanya seperti bahasa akademis karena terdapat ciri-ciri sebagai berikut.

1. Konseptual. Menonjolkan jargon atau istilah teknis dan definisinya
2. Logis. Berusaha memperlihatkan hubungan antara sejumlah hal.
3. Efisien, ringkas dan padat

Yang kedua adalah gaya bercerita, *story telling*, deskriptif, atau yang selanjutnya akan disebut sebagai bahasa *theatre of mind* (yang bisa

membuat film di dalam kepala pendengarnya). Terlihat ciri-cirinya sebagai berikut.

1. Berupaya mendeskripsikan suatu kejadian agar bisa dibayangkan pendengar.
2. Terdapat tema tertentu, alur cerita, aktor, lokasi tempat, waktu dan dialog (kalimat hidup).
3. Panjang, lebar, dan banyak detail.

Bahasa birokrasi ditujukan untuk konsumsi kognisi atau otak, untuk dipikirkan, dipahami, dianalisis secara rasional. Karena berisi definisi, sifat lainnya adalah membatasi, mengontrol, atau membuat koridor.

Sementara, bahasa *theatre of mind* lebih banyak ditujukan untuk konsumsi emosi, perasaan, atau hati. Dia berusaha membuat pendengarnya merasakan. Seolah-olah pendengar berada di depan layar bioskop dan menonton film. Akhirnya, membekas di hati dan menjadi sumber motivasi.

Saat mendengar bahasa birokratis, otak pendengar berputar kencang. Mengolah konsep-konsep, menganalisis dan sebagainya dan karenanya. Jadinya cukup melelahkan. Sementara, dalam sajian bahasa *theatre of mind*, pendengar diajak menonton, menikmati, merasakan, sehingga tidak terasa waktu sudah habis.

### **Mana yang lebih bagus?**

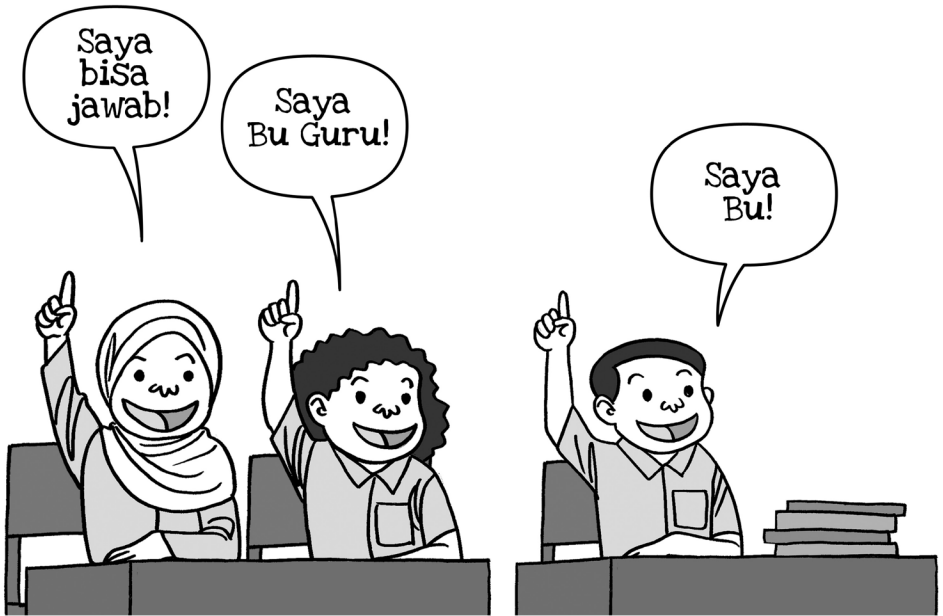
Tidak ada satu yang lebih bagus dari yang lain. Idealnya, yang satu tidak menggantikan yang lain atau dengan kata lain, harus saling melengkapi. Bila hanya berisi bahasa birokratis, maka otak siswa akan terasa lelah sekali. Tetapi, bila hanya menggunakan bahasa *theatre of mind*, maka tidak ada konsep spesifik yang dapat dipetik oleh siswa. Cerita ke sana kemari. Panjang. Asyik *sih*, tapi entah apa intinya.

Pesan dari pelajaran dua gaya berbahasa di atas adalah guru sebaiknya mencoba mengombinasikan dua bahasa itu. Tentu saja, disesuaikan dengan tujuan. Kalau Anda ingin memotivasi siswa agar berubah sikap dan perilaku, maka jangan lupa menggunakan bahasa *theatre*

*of mind*. Sebaliknya, bila Anda ingin melatih kecakapan analisis, tekankan bahasa birokratis.

Untuk menyiapkan kombinasi dua gaya itu, Anda bisa menyiapkan hal-hal sebagai berikut.

1. Konsep yang ingin disampaikan beserta definisinya dalam rumusan yang sederhana.
2. Rumuskan alur pemaparan konsep. Semisal, latar belakang, konsep, hal-hal yang terkait dengan konsep itu.
3. Identifikasi segmen atau bagian dari alur pemaparan di atas yang bisa di-*threate* *of mind*-kan. Sebaiknya, segmen yang dipilih adalah yang mengandung konsep yang penting.
4. Setelah itu, kembangkan cerita dengan menentukan.
  - a. *Setting* tempat (panggung) dan waktu.  
“Waktu itu ibu sedang di Rumah Sakit Cipto..”
  - b. Identifikasi aktor-aktor yang akan ditampilkan (Anda, ibu, dokter, atau orang lain dengan nama atau statusnya)
  - c. Dialog antar-aktor (kalimat hidup). “Hanya gara-gara itu?” tanya saya. “Iya, itu penyebab utamanya!” jawabnya cepat.
  - d. Detail-detail, seperti: keringatnya mengalir deras.
  - e. Alur cerita. Saya di rumah sakit → lihat anak-anak sakit diare → mengobrol dengan bu dokter dan → dapat nasihat tentang cuci tangan pakai sabun
5. Buatlah cerita. Latihlah, baik sendiri atau dengan mencobanya pada rekan Anda.



## BAB 7.

# Bertanya – Senjata Utama Guru Fasilitator

Senjata itu konotasinya menyakiti, menakutkan, melukai dan lain sebagainya. Bertanya pun memang bisa menyakiti, menakutkan dan lain-lainnya itu. Saya ingat kejadian di masa SMA dulu. Entah karena bisikan apa, siang itu saya tidak memperhatikan ibu guru yang mengajar dasar-dasar logika.

Saya malah asyik megobrol dengan kawan di samping tentang album band rock terbaru, *Halloween*. Band yang berisi pria-pria gondrong asal German. Ibu guru ternyata memperhatikan. Dia berhenti sejenak lalu melempar pertanyaan. Ditujukan pada saya dan kawan sebelah. Kawan bisa menjawab dengan tepat. Sementara, saya menjawab *aa, ii, uu, ee*.

Walhasil, nasihat sedikit “bersambal” menerpa saya. Saya tidak mau menceritakan apa itu di sini. Takut *kualat*. Lagi pula, saya pikir bu guru maksudnya baik *kok*. Dan orangnya memang baik.

Intinya, bertanya bisa dilakukan untuk berbagai tujuan, termasuk 1) menghukum, memojokkan, menunjukkan kelemahan siswa, 2) menge-test, menguji, mengukur penangkapan atau kecakapan siswa, dan 3) membantu siswa untuk menguak pengalaman, pendapat maupun kemampuannya.

Teknik bertanya dalam bagian ini khusus untuk melayani tujuan ketiga, membantu siswa agar dengan nyaman dapat mengungkapkan pengalaman, pendapat maupun kemampuannya. Itu adalah pekerjaan utama dari guru fasilitator.

Kita ulangi lagi. Bertanya adalah pekerjaan utama guru fasilitator. Dari bertanya, siswa kemudian bercerita, berpendapat, dan saling belajar. Karena itu, guru fasilitator harus betul-betul menguasai beragam teknik bertanya. Pertanyaan-pertanyaan kunci yang akan digunakan dalam kelas harus disiapkan dengan matang. Bahkan ada baiknya dicoba dulu pada pihak lain untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaannya mudah ditanggapi.

Berikut ini adalah paparan yang agak panjang mengenai teknik-teknik bertanya. Anda sebaiknya meluangkan waktu yang cukup untuk menyimak dengan detail.

## **Mulai dengan yang mudah**

Selalu mulai dengan pertanyaan yang mudah ditanggapi, yang bisa dijawab tanpa pikir panjang. Pertanyaan mudah membangun keberanian siswa untuk berpendapat. Contoh pertanyaan mudah adalah pertanyaan tentang pengalaman yang baru-baru saja dialami atau yang terkait dengan keseharian siswa.

## **Pertanyaan mudah**

Ke mana saja sampah rumah tangga dibuang?

## **Pertanyaan sulit**

Apa yang sebaiknya dilakukan agar sampah tidak menjadi masalah?

Yang tergolong pertanyaan sulit dijawab sebaiknya diletakkan belakangan, setelah siswa mulai panas berbicara. Contoh pertanyaan sulit adalah sbb. (Fakih dkk., 2001)

- Pertanyaan analisis:  
*Mengapa perbedaan itu bisa terjadi?*
- Pertanyaan hipotetik:  
*Apa yang terjadi jika...?*
- Pertanyaan pembandingan:  
*Mana yang paling tepat antar....dan...?*
- Pertanyaan proyektif:  
*Coba bayangkan seandainya Ibu menghadapi situasi seperti itu, apa yang kamu lakukan?*

## **Kalimat pendek dan sederhana**

Sebisa mungkin gunakan kalimat pendek, kata-kata sederhana dan sehari-hari. Jangan banyak menggunakan konsep, istilah-istilah akademis atau pun istilah teknis.

## **Pendek-sederhana**

Apa yang perlu dilakukan agar masyarakat lebih terampil berdagang?

## **Konseptual**

Bagaimana caranya meningkatkan kualitas SDM kita sehingga mereka mampu bersaing dalam memasarkan produk-produknya di dalam ekonomi regional yang sebentar lagi akan menjadi pasar bebas?

## Pertanyaan terbuka-tertutup

Ada baiknya di awal menggunakan pertanyaan terbuka (yang membuka kemungkinan banyak jawaban, tanpa dibatasi) dan menghindari pertanyaan tertutup (pertanyaan dengan jawabannya sangat terbatas: ya-tidak, suka-tidak, tahu-tidak tahu, dll). Tapi, ini bukan harga mati. Pertanyaan tertutup bisa saja digunakan di awal bila bertujuan untuk membuka jalan bagi pertanyaan terbuka. Contohnya adalah sebagai berikut.

Guru : Anak-anak, ada yang pernah terkena malaria?  
(pertanyaan tertutup)

Siswa : Adaaaaaa, Bu Guru!

Fasilitator : Ayo cerita, bagaimana rasanya kalau kena malaria?  
(pertanyaan terbuka)

## Satu topik per pertanyaan

Jangan bertanya dua hal sekaligus dalam satu pertanyaan. Satu pertanyaan berisi hanya satu topik saja agar siswa lebih mudah menanggapi.

### **Satu topik, banyak pertanyaan**

Guru : Menurut kalian, apa yang perlu kita lakukan agar lingkungan sekolah ini bersih, terawat dan hewan-hewan tidak berkeliaran?

### **Satu topik, satu pertanyaan**

Guru : Menurut kalian, apa yang perlu kita lakukan agar di lingkungan sekolah tidak ada hewan-hewan berkeliaran?

## Berikan waktu sejenak untuk partisipan berpikir

Berikan waktu, istimewa untuk pertanyaan-pertanyaan sulit yang membutuhkan analisis. Tidak perlu cemas atau terburu-buru merumuskan dan melemparkan pertanyaan revisi. Diam saja selama beberapa detik. Sangat wajar bila siswa butuh waktu berpikir.

## **Pertanyaan kenapa**

Hindari bertanya *kenapa* di awal percakapan atau secara terburu-buru. Pertanyaan *kenapa* dikategorikan sulit karena untuk menjawabnya siswa perlu waktu berpikir (menganalisis sebab-sebab). Semisal, di awal perbincangan guru bertanya: *kenapa nyamuk suka di air tergenang?* Tidak banyak siswa yang bisa menjawab dan ini membuat tekanan pada mereka yang tidak bisa menjawab. Mereka akan merasa bodoh.

Pertanyaan kenapa juga dapat membuat situasi kurang menyenangkan, karena yang ditanya merasa "dihukum". Berikut contohnya.

### **Kenapa, yang tidak nyaman**

Leni : Bu, saya tidak berhasil menasehati adik saya supaya masuk sekolah lagi

Guru : Kenapa tidak berhasil?

Leni : .....(merasa salah)

### **Contoh yang lebih nyaman**

Leni : Bu, saya tidak berhasil menasehati adik saya supaya masuk sekolah lagi

Guru : Oh, begitu ya. Bagaimana *sih* ceritanya, Leni?

Leni : Waktu itu.....( cerita pengalamannya panjang lebar)

## **Hindari leading**

Sebaiknya, hindari pertanyaan yang mengarahkan (*leading*), kecuali dalam kondisi tertentu, semisal saat hendak membangun komitmen atau untuk konfirmasi. Perhatikan dialog-dialog di bawah ini.

### **Leading**

Guru : Di sekolah ini kan banyak kegiatan buat anak-anak kita, pastinya Ibu bapak suka karena banyak kegiatan-kegiatan, kan?

Orang tua : Iya.. (menjawab *iya*, namun karena diarahkan, mungkin saja, sebagian orang tua sebetulnya tidak suka).

### **Contoh yang lebih netral**

- Guru : Kalau boleh tahu, apa saja kegiatan di sekolah ini yang bapak ketahui?
- Orang tua : Basket, taekwondo, silat, berenang, memasak, pramuka...
- Guru : Di antara kegiatan-kegiatan itu, mana yang ibu bapak sukai?

### **Mengarahkan (leading) dalam rangka merinci komitmen/ kesediaan**

Pertanyaan *leading* bisa saja digunakan, seperti untuk mencari komitmen pada satu hal.

- Guru : Tadi kan ibu-bapak mengatakan seharusnya di sekolah ada acara memasak makanan bergizi buat anak-anak. Nah, kalau begitu, ibu-bapak mau kan ikut membantu acaranya?
- Orang tua : Mauuuu!

### **Beberapa teknik tambahan yang sebaiknya dikuasai**

#### **1. Teknik Tur Besar dan Tur Kecil**

Ada kalanya guru ingin membahas suatu topik tanpa terlihat mendikte atau memaksakan agenda belajar pada siswa. Tujuannya adalah agar berkembang *rasa memiliki* siswa terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Topik belajar sebetulnya sudah ditentukan, tapi siswalah yang memunculkannya. Bagaimana caranya?

Guru dapat memanfaatkan sebagian teknik yang bernama Tur Besar dan Tur Kecil. Tur Besar adalah pertanyaan yang mencoba mempelajari keadaan secara umum di mana salah satu jawaban yang muncul adalah topik yang akan dibahas lebih lanjut. Sementara, Tur Kecil adalah pertanyaan yang mendalami lebih lanjut topik itu.

## **Dialog #1**

Guru : Anak-anak, hari ini kita akan bicara tentang diare. Nah, diare adalah sakit yang berhubungan dengan perilaku bersih kita...

Siswa : (menyadari topik belajar ditentukan oleh guru)

Dalam dialog 1, guru menyebut topik belajar, yaitu tentang sakit diare. Di sini, siswa menyadari gurulah yang telah menentukan topik, bukan siswa.

## **Dialog #2**

Guru : Anak-anak, dalam sebulan terakhir, apakah ada di antara kita yang sakit?

Siswa : Adaaaaa...

Guru : Sakit tapa?

Siswa : Pilek, demam, panas dingin, diare, sakit perut....

Guru : Oh, macam-macam ya. Ada pilek, demam, dan ada diare juga? Nah, untuk hari ini, boleh tidak ibu guru tentang diare?

Siswa : Boleh!

Guru : Ini supaya kita bisa mencegahnya, ya. Jadi, diare itu .....  
(menerangkan diare)

Dalam dialog 2, topik diare dimunculkan pertama kali oleh siswa. Walau sebelumnya guru telah berencana membahas diare, tapi dengan teknik Tur Besar dan Tur kecil, topik diare dipandang sebagai topik yang ditentukan oleh siswa. Alhasil, *rasa memiliki* pada proses dan hasil belajar pun lebih kuat.

## **2. Pertanyaan Pengecualian**

Adakalanya percakapan berkembang terlalu negatif, melulu melihat kesulitan atau hambatan lalu mengungkit-ungkit kegagalan yang membuat situasi kian kelam dan pesimistik. Menghadapi situasi semacam ini, guru dapat menggunakan pertanyaan *pengecualian* untuk mengarahkan pembicaraan ke arah harapan, optimisme.

Berikut contoh tentang keluhan siswa yang merasa tidak mampu mengorganisir sekelompok siswa lain untuk suatu kegiatan.

Adi : Saya sudah coba, tidak bisa, Bu. Mereka tidak mau. Diajak tukar pikiran saja tidak mau. Saya *nyerah*, Bu.

Guru : Sebentar, jangan dulu, dong.

Adi : Mau gimana lagi, Bu? Diundang, ga datang. Didatengin, pada diem.

Guru : Selama ini pernahkah Adi berhasil mengajak mereka? Apa mereka memang sama sekali tidak pernah mau diajak bergabung?

Adi : Dulu, waktu kegiatan bola sih mereka mau gabung. Mereka mau jadi panitia.

Guru : Nah, itu bagaimana ceritanya? Apa yang kamu lakukan?

Adi : Jadi, dulu itu....(cerita lebih positif).

Atau contoh lain, menghadapi siswa yang frustrasi dengan prestasinya.

Wira : Sudah belajar keras saya, Bu. Tidur cuma 3 jam. Tapi, ujian matematik selalu gagal. Setiap ujian, *blank* saya, bu. Ga bisa mikir. Nyerah saya, Bu.

Guru : Terakhir dapat berapa?

Wira : 5, Bu. Paling jelek dibanding pelajaran lain.

Guru : Yang nilainya paling bagus?

Wira : Biologi.

Guru : Berapa?

Wira : 9, Bu.

Guru : Nah, itu bisa?

Wira : Biologi sih mudah, Bu.

Guru : Buat siswa lain, sulitnya ga ketulungan. Bisa jadi mudah buat kamu, itu bagaimana belajarnya?

Wira : Kalau Biologi kan ada polanya, Bu....(cerita lebih positif)

Intinya, pertanyaan pengecualian adalah pertanyaan yang berfungsi untuk membantu siswa membalikkan keadaan. Dari muram, ke situasi yang lebih cerah. Hal ini bisa dilakukan dengan menggali pengalaman positif, meski sedikit. “Apa kamu selama ini nilainya ga pernah bagus? Jelek melulu?” Saat siswa menceritakan pengalaman positif, maka guru kemudian menggali lebih lanjut pengalaman positif itu. “Pernah sih, bu, dapat nilai bagus. Kemarin itu Penjas dapat 8.” Guru kemudian menggali pengalaman siswa mendapat nilai 8 untuk Penjas. Harapannya, siswa itu terlepas dari kemuraman dan mendapatkan ide untuk memperbaiki diri berdasarkan pengalaman baik yang pernah dia dapatkan.

### **3. Pertanyaan Pihak Ketiga**

Ada kalanya pertanyaan harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan pihak ketiga. Guru bertanya tentang pengalaman siswa lain yang jawabannya sebetulnya mencerminkan pengalaman siswa yang ditanya. Pertanyaan yang demikian digunakan untuk menghindari ketersinggungan, malu atau perasaan tidak nyaman.

#### **Dialog #1**

Guru : Anak-anak, ibu mau tanya, kenapa sih di antara kalian ada yang pakai narkoba?

Siswa-siswa : ....(diam, mungkin kurang nyaman)

#### **Dialog #2**

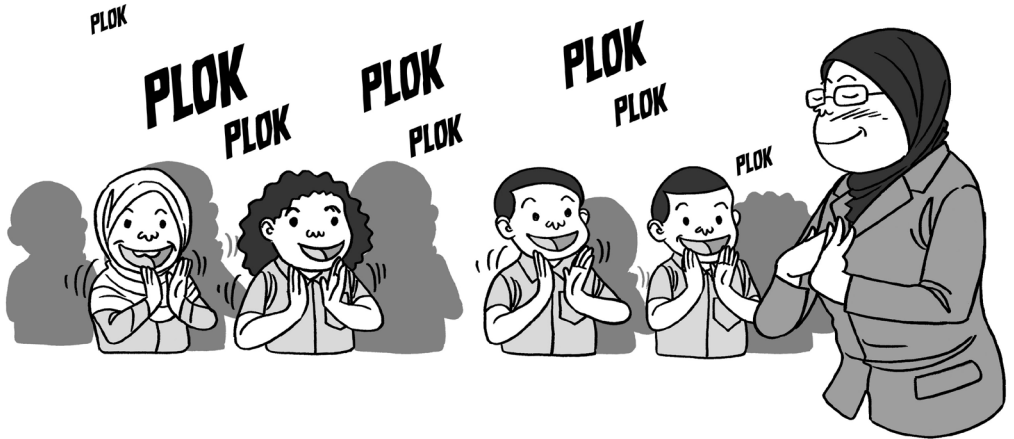
Guru : Anak-anak, ibu baca di koran, narkoba sekarang sudah merambah siswa SMP. Ini beritanya tentang siswa SMP di kota, bukan kalian. Kira-kira menurut kalian, apa yang membuat siswa SMP memakai narkoba?

Siswa-siswa : bla-bla-bla (cerita tentang siswa lain yang mungkin pengalamannya sendiri)

#### **4. Pertanyaan *Magic Wand***

*Magic wand* itu tongkat sihir. Sengaja saya tetap gunakan bahasa Inggris. Khawatir, kalau diterjemahkan jadi memusingkan.

Pertanyaan *magic wand* adalah pertanyaan yang didahului dengan pernyataan yang menghilangkan hambatan dalam mengeluarkan ide. Semisal, saat siswa akan berdiskusi tentang pentas musik yang mereka ingin persembahkan untuk sekolah. Guru dapat melempar pertanyaan *magic wand* sbb. “Anak-anak, bayangkan saja kalian punya semua uang yang diperlukan. Jadi, uang tidak menjadi masalah. Pentas musik seperti apa yang kalian inginkan?”



## BAB 8. Memberi dan Menerima *Feedback*

Sebagian fasilitator lebih suka menggunakan istilah *feedforward* atau umpan untuk maju dari pada *feedback*, umpan balik. Apapun istilahnya, memberi dan menerima umpan balik adalah kecakapan dasar yang mesti dimiliki guru dan juga siswa. Tidak boleh hanya salah satu pihak saja. Keduanya perlu menguasai dalam rangka mengembangkan proses belajar yang sehat. Untuk memulai, tentu saja, guru perlu menguasai terlebih dahulu lalu menunjukkan pada siswa-siswanya.

Umpan balik itu seperti pisau bermata dua. Dia bisa menjadi “pupuk” bagi perkembangan kelas. Namun, bisa juga menjadi sumber perpecahan. Agar konstruktif, Anda dapat memperhatikan hal-hal berikut ini.

## Memberi *feedback*

### Deskriptif, bukan *judgmental*

“Roy, kamu ini malas betul. Begini saja tidak selesai.”

Di atas adalah contoh *feedback* yang *judgmental*, penuh penilaian, menghakimi, dan menjauh dari fakta. Walaupun maksudnya baik, namun alih-alih diterima, *feedback* semacam itu malah membuat sakit hati, emosi, terhina atau malah dendam berkepanjangan. Agar dapat lebih diterima, kita sebaiknya memberikan *feedback* yang mendeskripsikan fakta ketimbang berisi penilaian emosional kita.

Kata malas adalah pilihan yang penuh penilaian. Dari pada menggunakan kata malas, ada baiknya mendeskripsikan sesuai fakta. Semisal, “Roy, kamu bilang kamu bisa menyelesaikan tugas ini dalam seminggu. Sekarang sudah 8 hari, belum juga kamu kumpulkan.”

Bahasa *judgmental* sering memicu pertengkaran. Saya pernah menjumpai kasus di mana orang tua marah-marah pada seorang guru karena tidak terima anaknya disebut jahat. Guru pun tidak mau kalah dan bertahan pada penilaiannya. Kepala sekolah turun tangan. Pertengkaran berhenti. Tapi permasalahan tidak selesai. Keduanya sudah terlanjur saling marah.

“Anak ibu jahat”

Mungkin si anak memang berbuat sesuatu yang melanggar peraturan, menyakiti atau lainnya. Tapi cara membahasakannya sebaiknya deskriptif mungkin.

Di bawah ini adalah contoh penyajian yang lebih deskriptif yang mungkin bisa menghindari percekocokan.

“Bu, kemarin, pada saat makan siang, saya melihat Nining merebut wadah makanan Adan. Lalu ditempelkan ke muka Adan. Tampaknya ada sambal yang membuat mata Adan kepedasan. Yang saya dengar dari kawan-kawannya, perbuatan Nining ini yang kedua kali.”

Bukan hanya cekcok mulut. Bahasa *judgmental* pun bisa berujung pada pertengkaran fisik. Di sebuah pelatihan di Surabaya, sekitar tahun 2009, seorang tokoh masyarakat menceritakan pengalamannya.

Kejadiannya dimulai saat dia sampai di rumah suatu sore. Dia kaget menemukan sekitar 7 genteng rumahnya pecah. Bertanya pada tetangganya, dia mengetahui semuanya bermula saat remaja-remaja di lingkungannya hendak mengambil mangga dari pohon. Salah seorang terpelesat lalu menimpa atap rumahnya. Anaknya sendiri tidak apa-apa, tapi mereka pergi begitu saja.

Mendengar cerita itu (yang mungkin dikemas *judgemental* pula) si tokoh masyarakat itu tersulut emosinya. Dia datang orang tua seorang remaja dan menyampaikan, “Anak bapak perusak rumah saya. Saya mau minta ganti!”

Alih-alih mendapat ganti rugi, baku pukullah mereka. Kalah menjadi abu, menang jadi arang.

Kejadiannya mungkin berbeda bila si tokoh masyarakat bertutur secara deskriptif. Sesuai fakta saja.

“Pak, saya baru pulang ke rumah sore ini dan melihat genteng atap rumah saya pecah. Ada tujuh yang pecah. Kaget juga saya. Saya tanya tetangga, katanya anak-anak metik mangga saya dan salah satu terpeleset jatuh. Menimpa atap rumah saya. ada tujuh genteng pecah. Yang terpeleset itu anak bapak. Tapi, kata tetangga saya, dia tidak apa-apa. Bisa jalan normal. Kira-kira bagaimana ya, apa boleh saya minta tolong genteng rumah saya diganti?”

Sebagai guru, Anda seyogyanya mengajarkan siswa-siswa untuk memberi *feedback* yang deskriptif. Caranya sederhana, yaitu dengan

mendengarkan aktif dan menekankan pada apa yang dialami. Sewaktu saya melakukan riset di suatu pulau, pasca-konflik horizontal yang menyengsarakan orang-orang sana, saya mendapati sebuah cerita-cerita tentang konflik yang pemicunya bahasa *judgemental*.

Ada sebuah mobil yang remnya blong lalu *nyusruk* di depan sebuah desa. Pemuda di desa itu kemudian mengatakan pada pak raja (kepala desa), “Desa anu mau menyerang kita”. Raja dan tokoh lantas bereaksi, “Ayo serang duluan sekarang”. Kemudian terjadilah “pertempuran”.

Ada kasus lain di mana sekelompok pemuda Desa A datang mendekati sekelompok pemuda desa B yang tengah duduk-duduk. Memandang dari kejauhan. Kelompok pemuda Desa B langsung melapor pada raja mengatakan warga Desa A menantang. Kemudian terjadilah “pertempuran”.

Mestinya, saat ada laporan bahwa desa anu mau menyerang, pemuda Desa B menantang, maka kita bisa bertanya, “Apa yang engkau lihat?” Dialog imajiner bisa berlangsung sbb.

### **Serangan mobil**

“Desa anu mau menyerang kita!”

“Hei, katakan, apa yang engkau lihat?”

“Itu, Pak. Ada mobil milik desa anu, cepat sekali lajunya, meluncur ke desa kita!”

“Lalu, apa lagi yang kamu lihat?”

“Cepat sekali. Dia menabrak pagar rumah yang dekat warung itu!”

“Lalu, apa yang kamu lihat?”

“Orangnya tidak apa-apa. Keluar mobil, lalu lari ke jalan.”

“Lalu?”

“Ya sampai di situ saja, Pak”

“Yang engkau bilang menyerang, mana?”

## Tantangan

“Pemuda desa A menantang kita, Pak!”

“Hei, apa yang engkau lihat?”

“Itu, Pak. Mereka berkelompok mendatangi kami yang sedang duduk-duduk”

“Mendatangi seperti apa?”

“Iya, kami kan lagi duduk-duduk di warung. Mereka jalan ke arah kita. Sekitar 100 meter dekatnya”

“Lalu, apa yang mereka lakukan?”

“Mereka melihat kami, Pak!”

“Lalu apa yang mereka perbuat?”

“Ya, melihat kami, lalu jongkok-jongkok!”

“Lalu?”

“Sudah begitu saja, mereka pergi, Pak!”

Kalau dialognya berlangsung seperti contoh-contoh di atas, mungkin kita bisa menghindari konflik yang sia-sia.

## **Apresiatif**

Saya lumayan sering hadir dalam sesi *feedback* yang diikuti berbagai organisasi, semisal dalam rangka perbaikan panduan, program ataupun kegiatan. Di sana, saya sering mendapati orang-orang kebanyakan menunjukkan kelemahan atau kekurangan.

*Ini lho yang harus diperbaiki.*

*Ini yang kurang pas.*

*Ini tidak sesuai.*

*Ini kurang menarik dan lain sejenisnya.*

Bila kebetulan saya yang menjadi pihak yang menerima *feedback*, terkadang saya mengalami *demotivasi*. Bukannya bertambah semangat, malah lemes. Rasanya lumrah, kalau orang “dihajar” terus menerus dengan masukan yang negatif. Lama-lama terjadi pelemahan.

Banyak studi membuktikan orang lebih mudah dimotivasi saat ditunjukkan hal positif pada dirinya. Atau kekuatan kelebihan, ketimbang yang kekurangannya. Kalau pun ada orang yang sukses akibat pernah dihina, dikritisi, dan lain sejenisnya, kasusnya sangat sedikit.

Saya pernah mendapat cerita ada orang Indonesia yang memiliki paten sejumlah produk yang berhubungan dengan bidang astronomi. Yang saya dengar, waktu kecil dia pernah ditegur gurunya karena disuruh menggambar tata surya, tapi malah menggambar galaksi dengan pesawat ulang alik. Bukan gambar yang biasa digambar anak-anak, memang. Mungkin, karena itu pula sang guru menegurnya. Teguran itu tidak melemahkannya, tapi justru memicu semangat untuk belajar keras sampai akhirnya dia bisa sukses sekarang.

Mungkin dia satu di antara sejuta siswa. Yang jauh lebih banyak justru siswa yang kehilangan semangat bila selalu ditunjuk-tunjuk kelemahannya.

Melihat kelemahan atau kekurangan orang lain itu relatif mudah. Tapi, yang tidak mudah adalah mengidentifikasi kekuatan atau kelebihan orang lain. Kita terbiasa dengan cara pandang defisit atau yang lebih jeli melihat kekurangan. Seperti memandang titik hitam kecil di kertas putih yang luas, kita terpaku pada titik hitamnya ketimbang area putih yang luas. Padahal, titik hitam itu kecil sekali ukurannya. Ibaratnya, titik kecil hitam itu adalah kekurangan atau kelemahan. Kecil tapi mampu mengalihkan perhatian kita dari daerah putih yang luas atau kelebihan kekuatan kita.

Masalahnya adalah dari cara pandang. Diri kita terlalu terbiasa melupakan hal yang mestinya disyukuri. Bukan hanya pada orang lain, pada diri kita sendiri pun acapkali berlaku.

Secara dadakan, saya kerap meminta partisipan pelatihan untuk menyebut kelebihan atau kekuatan yang mereka miliki. Yang sering terjadi, muncul respon *nyinyir* pada diri sendiri.

*“Kelebihan saya, kelebihan berat badan”*

*“Kekuatan saya adalah biasa hidup dalam kekurangan”*

*“Kelebihan saya, apa ya? Hmm...banyak kekuarangan”*

*“Saya ga pernah berpikir apa kekuatan saya”*

Tidak sedikit yang bisa menjawab setelah berpikir keras dan agak lama. Seolah, ini kali pertama memikirkan kekuatan atau kelebihan. Sepertinya, selama ini tidak pernah melihat apa kekuatan atau kelebihan. Agama mengajarkan kita agar senantiasa mengingat nikmat yang diberikan Tuhan, yang salah satu bentuknya adalah kelebihan pada diri kita. Pesan itu tentu ada maksudnya. Logikanya sederhana. Kalau kita mengingat kekuatan yang dikaruniakan pada kita, kita akan senantiasa bersyukur, salah satunya dengan cara memanfaatkannya secara maksimum. Bila dimanfaatkan, kekuatan kita akan semakin bertambah dan meningkat.

Agar dapat memberi *feedback* yang apresiatif, ada baiknya kita bersikap apresiatif terlebih dahulu pada diri sendiri. Temukan, ingat, syukuri, maksimumkan kelebihan atau kekuatan kita. Jangan bilang tidak ada. Karena, pasti ada. Jangan pikir kecil atau besar. Manfaatkan saja secara maksimum.

Guru harus mampu memberikan *feedback* yang apresiatif, di samping menunjukkan kekurangan yang harus diperbaiki siswa.

*“Ron, ibu sudah periksa jawaban kamu. Dari 4 soal, kamu salah 4, benarnya 1. Hafalan kamu harus diperbaiki. Tapi, ibu lihat kamu kuat sekali dalam menganalisis. Bisa mengaitkan satu hal dengan hal lain. Soal nomor 5 itu soal analisis dan cuma sedikit siswa yang bisa jawab, termasuk kamu. Hebat! Tinggal kamu perbaiki hafalannya ya.”*

Selalu ada hal positif yang bisa diangkat. Bahkan, saya pernah mendengar cerita seorang guru yang menyoroti tulisan siswanya.

*“Nak, memang belum ada jawaban kamu yang benar. Kamu harus belajar lebih giat lagi, ya. Tapi, ibu suka sekali dengan tulisan tangan kamu. Rapih dan mudah sekali dibaca. Paling bagus di kelas ini. Kamu pertahankan, ya, sambil kamu belajar lebih giat lagi.”*

Tolong perhatikan penggunaan tapi. Iya, kata penghubung tapi. Acapkali orang menggunakan *tapi* setelah memberikan apresiasi.

*“Bapak melihat kalian sudah benar mengikuti instruksi, gerakannya sudah sesuai, tapi tidak ada penghayatan.”*

Tapi setelah memberi apresiasi dan dilanjutkan dengan kekurangan itu ibarat: diangkat tinggi-tinggi, lalu dijatuhkan. Jatuhnya lebih keras. Terasa sakit sekali.

*“Ininya sudah bagus. Itunya juga sudah baik, tapiiiii....bruk!”*

Apa sih maksudnya? Tidak ikhlas mengapresiasi? Atau hanya kebiasaan? Apapun alasannya, rasanya tetap tidak menyenangkan.

Kalau kita ingin menyampaikan *feedback* komplit, ada hal yang diapresiasi maupun kekurangan yang perlu diperbaiki, hindari rumusan *bagus, tapi buruk*. Ada beberapa opsi pengganti. *Pertama*, boleh gunakan kata penghubung *tapi*, hanya saja, kemukakan kekurangan terlebih dahulu, baru kemudian kekuatan atau kelebihanannya.

*“Saya lihat mulainya ada jeda dengan lagu, juga ada beberapa gerakan awal yang kurang kompak, tapi penjiwaan kalian luar biasa. Saya lihat penonton terkesima dengan kalian.”*

*Kedua*, sampaikan secara netral. Yang perlu diperbaiki adalah ini itu ini itu. Yang menjadi kelebihan kamu adalah ini itu ini itu. Dibuat setara.

## **Spesifik**

*“Karangan kamu bagus sekali, Tara!”*

Di atas adalah contoh *feedback* yang terlalu umum. Mirip-mirip komentar pak Tino Sidin, “Ya baguuuus!”

Sebagai penyemangat, bolehlah. Tapi, hanya di awal. Kalau Anda hanya bisa memberikan *feedback*, *ya bagus, ya bagus, ya bagus* lagi, maka sulit bagi siswa kita untuk mengetahui apa yang perlu diperbaiki

ataupun apa yang perlu dipertahankan. Siswa sulit mengambil aksi yang tepat bila menerima *feedback* yang terlalu umum. Karena itu, kita juga perlu yang spesifik.

*“Pilihan kata kamu bagus sekali, Tara. Banyak kata-kata yang sastraawi. Ibu, seperti membaca novel-novel klasik tahun 70an.”*

## **Sesegera mungkin**

Jangan menunda. *Feedback* yang diberikan terlalu lama membuat siswa terlambat memperbaiki diri. Meski disarankan sesegera, namun perhatikan pula kondisi emosi si penerima. Bila calon penerima sedang tidak dalam *mood* yang tepat, ada baiknya kita menunggu sebentar untuk mencari waktu yang tepat. Karena, kalau tidak tepat waktunya, akan percuma. Masuk telinga kanan, keluar telinga kiri. Semisal, dua siswa bertengkar dan saat masih dengan nafas terengah-engah Anda memberi *feedback* tentang perbuatan mereka, menceramahi bahwa kita adalah bersaudara, dilarang menyakiti saling menyakiti dan lain sebagainya. Waktunya tidak tepat.

## **Sebelum memberi, boleh minta klarifikasi**

Adakalanya kita perlu meminta klarifikasi sebelum menyampaikan *feedback*. Meminta klarifikasi dapat membantu kita memahami perbuatan atau sikap siswa secara lebih mendalam. Dengan begitu, kita dapat memberi *feedback* yang *akurat* sesuai kondisi.

Guru : Hafiy, dalam projek kelompok yang ibu berikan kemarin, kamu kebagian apa?

Hafiy : Tugas saya belanja barang, Bu.

Guru : Ikut membuat perencanaan usaha?

Hafiy : Itu Nana yang buat, Bu.

Guru : Ok, ibu paham. Nah, jawaban kamu tentang soal perencanaan usaha, ibu lihat kamu...

## Menerima *feedback*

Di awal telah dijelaskan bahwa baik guru maupun siswa harus cakap dalam memberi *feedback*. Jadi, tak hanya memberi, mereka pun harus cakap menerima *feedback* untuk kepentingan perbaikan diri mereka sendiri. Untuk itu, guru harus memberi contoh pertama. Guru harus terbuka menerima *feedback* dari siswanya. Tak perlu gengsi. Jangan merasa *feedback* dari siswa sebagai hal yang tidak pantas atau menjatuhkan harga diri. Bila ingin memperbaiki diri, bukalah diri bagi *feedback*, termasuk dari siswa.

Kalau perlu, mintalah *feedback* dari siswa secara berkala. Di awal, siswa mungkin canggung memberi *feedback* karena merasa tidak pantas atau khawatir akan reaksi Anda. Namun, seiring dengan waktu, memberi *feedback* akan menjadi praktik yang biasa.




Bila belum terbiasa, Anda bisa meminta *feedback* secara tertulis yang anonim. Anda hanya perlu memberikan pertanyaan. Semisal,

*“Kira-kira apa yang kamu tidak suka dari cara mengajar ibu?”*

*“Apa yang kamu suka dari cara ngajar ibu?”*

Minta agar siswa menuliskan apa adanya saja. Jujur. Sampaikan bahwa *feedback* yang mereka tuliskan adalah untuk kepentingan Anda untuk memperbaiki kualitas mengajar.

Supaya lebih ringkas, Anda bisa membuat *exit survey* yang sederhana. Semisal, Anda bisa menulis di kertas *flip chart* atau plano tabel penilaian sebagai berikut.

No	Seberapa..	 Sangat...	 Biasa saja	 Sangat tidak...
1	Jelaskan ibu dalam menerangkan pelajaran?			
2	Senangkah kamu mengikuti pelajaran?			
3	Mudahkah kamu menangkap pelajaran?			
4	Membantukah alat peraga yang ibu gunakan?			

Siapkan dua atau tiga spidol, lalu minta siswa satu per satu mencontreng sambil keluar kelas. Berikan *contreng* di salah satu sel untuk 4 pertanyaan yang disediakan. Sampaikan bahwa Anda tidak akan melihat. Kalau perlu, Anda bisa keluar terlebih dahulu.

Pilihan lain adalah *nge-drum*. Saya jadi teringat sesi belajar bersama tim fasilitator dari Singapore (Jakarta, tahun 2008). Kami dikenalkan penilaian *nge-drum*. Sederhana saja. Anda menyampaikan satu pertanyaan lalu siswa diminta mengetuk meja dengan pulpen atau stik kayu untuk menunjukkan tanggapan mereka. Kalau positif, mereka diminta memukul cepat dan keras. Kalau sedang, kecepatannya sedang saja. Sementara, yang negatif ditandai dengan pukulan yang pelan dan lemah.

Anda bisa berbalik badan menghadap tembok dan baca pertanyaan. *Seberapa jelaskah ibu menerangkan pelajaran?*

Tuk tuk tuk tuk tuk tuk, seisi kelas memberikan respon. Anda tinggal mendengarkan seberapa riuh ketukannya.

Kalau khawatir pulpen siswa-siswa rusak, Anda bisa mengganti ketukan dengan tepukan.

Seperti dikatakan di awal, seiring dengan waktu, siswa akan terbiasa memberi *feedback*. Nah, kalau sudah terbiasa, siswa dapat memberi *feedback* secara langsung. Tanpa perlu kertas dan anonimitas. Saat menerima *feedback* secara langsung, Anda perlu mempraktikkan sejumlah hal berikut.

### **Dengarkan secara aktif**

Gunakan teknik-teknik mendengar aktif. Dengarkan tanpa prasangka, ikuti sambil tandai, khususnya, hal-hal yang menurut Anda belum jelas/ terlalu umum. Gali lebih dalam.

Pa'ah : Aku suka kalau Ibu ngajar banyak cerita-ceritanya

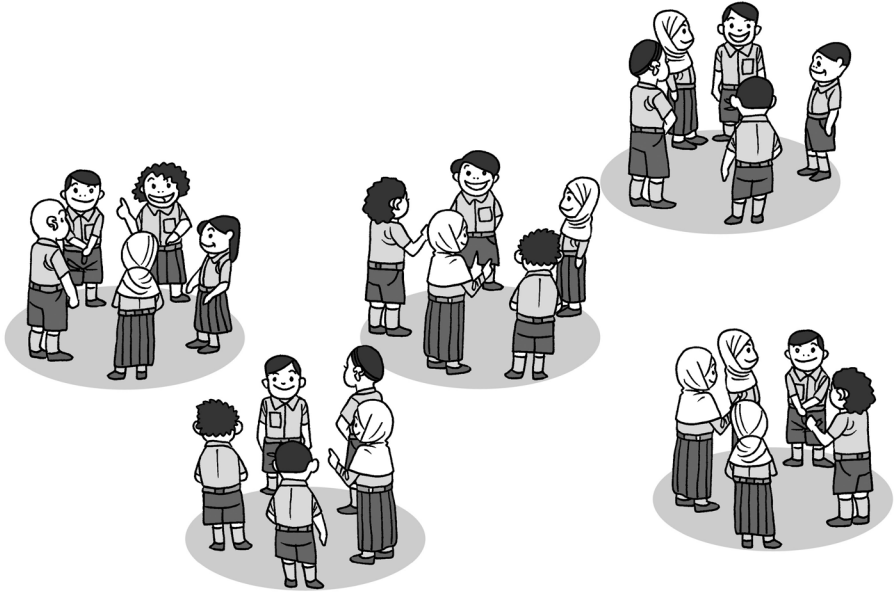
Guru : Oh, cerita-cerita seperti yang bagaimana?  
Apa yang kamu ingat?

### **Jangan defensif**

Tidak ada gunanya berlaku defensif atau menentang *feedback*. Terima saja. Jangan membuang waktu. Terima dulu. Dengarkan dan bersikaplah terbuka. Kalau Anda defensif, siswa nanti akan enggan memberikan *feedback*.

### **Berterimakasihlah**

Pahami bahwa siswa memberi *feedback* dengan keberanian extra. Anda harus percaya bahwa mereka berniat demi kemajuan Anda. Berpikiran positif saja. Hargai usaha mereka. Berterimakasihlah.



## BAB 9. Curah Pendapat

Masih ingatkah Anda pada masa-masa sulit menyelesaikan kuliah? Umumnya, masa paling sulit untuk dilalui adalah menyusun skripsi atau tesis. Kuliahnya *sih* mudah saja. Masuk pagi, pulang siang atau sore. Tahu-tahu, beres. Tapi, menulis skripsi sungguh membuat pening. Belum lagi masa konsultasi dengan dosen. Bolak balik. Perbaiki sana sini. Beberapa di antara kita bahkan pernah membongkar dari awal karena berganti judul.

Ingatkah bagaimana proses menulis skripsi?

Rasanya semua kita pernah mengalami *stuck*, bahkan sejak kalimat pertama. Baru menulis satu kalimat: *Salah satu masalah pendidikan di Indonesia adalah tingginya angka putus sekolah, khususnya dari SMP ke tingkat SMA*. Lalu, kita berpikir-pikir, bagus ga ya? Bagus ga ya? Karena ragu, lalu kita ubah. *Angka putus sekolah di Indonesia mengalami kenaikan yang cukup signifikan, khususnya dari tingkat SMP ke SMA*. Lalu menimbang lagi, bagus ga ya? Bagus ga ya?

Akhirnya, hari itu tidak banyak yang bisa ditulis. Satu kalimat saja makan waktu 30 menit.

Apa yang terjadi di atas sebetulnya proses berpikir yang bertubrukan. Seorang kawan penulis pernah berujar, kalau naik motor, kita jangan memutar gas berbarengan dengan menarik rem. Kalau mau nge-gas, ya gas saja. Kalau mau nge-rem, ya rem saja. Jangan dilakukan berbarengan. Kalau berbarengan, jungkir balik kita.

Demikian pula dengan berpikir. Kalau hendak bercurah ide, maka bercurah idelah. Kalau mau menganalisis, maka analisis saja. Awal sebaiknya untuk bercurah ide. Keluarkan saja. Jangan ditimbang-timbang. Gas saja. Setelah tercurah habis, istirahat sebentar, barulah lihat kembali draft yang kita buat. Edit-editlah. Mengedit di sini adalah bagian dari analisis. Atau, di cerita sepeda motor disebut sebagai rem.

Kalau mencurahkan ide dan mengedit dijadikan satu, kita tidak akan ke mana-mana. Cuma lelah yang kita dapatkan.

Kalau saya memberi waktu 4 menit bagi kelompok untuk memikirkan ide atau solusi atas permasalahan tertentu, yang dituliskan biasanya tidak lebih dari 5 ide. Yang umum sekitar 2- 4 ide saja.

Empat menit hanya menghasilkan 5 ide. Ada apa ini?

Ya, bisa saja. Karena anggota kelompoknya sibuk berdebat ini itu. Mengomentari semua ide. Bahkan mengkritisi. Akibatnya, ide-ide brilian yang masih terpendam tidak sempat keluar. Bisa karena kehabisan waktu. Bisa juga karena tersimpan di otak orang yang

kemudian jadi minder atau mungkin tersinggung akibat komentar yang pernah diterimanya.

Agar ide-ide kreatif, inovatif, brilian atau apapun istilahnya, bisa keluar, Anda perlu memfasilitasi sesi yang bernama curah pendapat.

Curah pendapat atau yang juga dikenal dengan istilah *brainstorming* adalah sesi pendek di mana siswa mengeluarkan ide-idenya secara bebas tanpa harus takut atau khawatir. Sesi ini menjadi ajang yang penting untuk mengumpulkan ide-ide kreatif inovatif. Ide-ide yang sebelumnya tidak terbayangkan bisa muncul dalam sesi ini. Bila prosesnya dipandu dengan efektif, dalam waktu 2 menit, seorang siswa dapat melahirkan setidaknya 16 ide. Berikut aturan-aturan sederhana yang perlu diaplikasikan.

**Kuantitas, bukan kualitas.** Guru perlu menyampaikan bahwa yang penting adalah kuantitas atau jumlah ide yang dikeluarkan. Bukan kualitasnya. Minta siswa mengeluarkan atau menuliskan ide sebanyak-banyaknya. Guru perlu menekankan bahwa siswa tidak boleh terbebani gara-gara memikirkan apakah idenya bagus atau jelek. Sampaiakan bahwa pada tahap ini semua ide akan dipandang bagus. Kualitas ide akan dibahas pada tahap selanjutnya dan bukan dalam tahap curah pendapat. Yang penting keluarkan saja.

**Dorong ide-ide bebas dan berlebihan.** Di sini, guru perlu mendorong siswa untuk mengeluarkan ide secara bebas, sebebas-bebasnya. Jangan ragu mengeluarkan ide yang liar. Tidak ada yang salah. Tidak ada yang aneh. Keluarkan saja ide-ide di kepala.

**Tahan penilaian.** Dalam tahap curah pendapat ide-ide mesti dikeluarkan tanpa menerima kritikan, cemoohan, ataupun bentuk-bentuk penilaian lainnya. Semua ide perlu dihargai dengan setara. Guru perlu mengajak semua siswa menahan diri, tidak menyampaikan kritik, komentar, ataupun masukan. Semua ide ditampung. Karenanya, guru perlu mengintervensi bila ada siswa yang menyampaikan kritik ataupun sekedar masukan. Ingatkan bahwa nanti akan tersedia waktu untuk memberi masukan, penilaian atau kritikan.

Saat ada siswa yang menyampaikan ide secara lisan, jangan biarkan ada siswa lain yang berkomentar negatif, mencibir atau pun sekedar *nyeletuk*. Saya pribadi berpendapat kita perlu tegas pada siswa yang bersikap negatif pada siswa lain yang tengah berbicara. Bila tidak, lama kelamaan partisipasi bisa menurun. Tidak ada siswa yang senang mendapatkan respon yang negatif. Akibatnya negatif, kelas menjadi tidak sehat. Situasi semacam ini tentu tidak menyenangkan dalam proses pembelajaran.

**Bangun ide baru dari ide yang sudah muncul.** Salah satu cara berkeaktivitas adalah dengan mengeluarkan suatu ide dengan melihat ide yang sudah muncul sebelumnya. Ini adalah prinsip berpikir asosiatif yang sangat sentral dalam pengembangan kreativitas. Menurut Leonardo da Vinci, sang maestro, segala sesuatu berhubungan dengan sesuatu lainnya. Sebagai guru, Anda perlu membantu siswa membuka pikiran mereka untuk tidak ragu-ragu memunculkan ide baru yang dikembangkan dari ide siswa lain. Anda juga perlu menekankan supaya siswa tidak perlu merasa idenya “dicuri” saat rekannya memanfaatkan idenya.



## BAB 10.

# Mengurangi Tekanan Berbicara

Hampir dalam setiap pelatihan saya bertanya pada ibu bapak guru, berapa banyak *sih* siswa yang biasa bertanya atau berpendapat? Hmm, Anda pasti tahu jawabannya.

*Di atas 10?*

Wow, tidak sampai

*8 siswa?*

Hmm, tidak sampai juga

5 siswa?

Hampiiir betul!

Survei *abal-abal* saya menemukan rata-rata jumlah siswa yang terbiasa aktif bertanya atau berpendapat di kelas adalah kurang dari 5 siswa. Lebih tepatnya, antara 3-4 siswa. Dalam bahasa gaul orang tahun 90an, di sini muncul gejala *4L, lu lagi lu lagi*.

Jika Anda telah mencoba mempraktikkan teknik-teknik yang dibahas dalam Bab 1-9 dan hasilnya, masih muncul juga gejala 4L, tampaknya, masih banyak siswa di kelas yang merasa bicara di kelas sebagai beban. Mereka belum bisa lepas dari tekanan mental sebuah forum. Maka itu, mereka harus dikondisikan agar mulai berbicara. Pelan-pelan, secara bertahap, nantinya mereka akan terbiasa berbicara di kelas, tanpa perlu Anda minta.

Mohon jangan salah sangka, yang dimaksud dikondisikan di sini bukan siswa dipaksa atau diinstruksikan untuk bicara, tapi menyediakan situasi yang mempermudah untuk tampil berbicara. Berikut adalah sejumlah teknik yang dapat Anda terapkan.

## **Sendiri – Kelompok – Berpasangan**

Mana kira-kira yang lebih ringan bebannya, tampil individual di kelas atau berbicara dalam kelompok? Berbicara di kelas atau berbicara dalam pasangan?

Ya, tentu saja, di antara tiga situasi itu, berbicara seorang diri di hadapan guru dan kawan-kawannya bebannya paling berat. Yang agak ringan adalah berbicara dalam kelompok bersama kawan-kawannya. Sementara, yang paling ringan adalah berbicara dengan pasangan.

Bila Anda melempar pertanyaan dan yang merespon hanya 1-2 siswa saja (sementara Anda ingin mendengar semuanya berbicara), maka bentuklah kelompok. Semisal, 6 kelompok berisi 5 siswa. Lalu, minta mereka menyampaikan pendapatnya di kelompok. Untuk membuat kelompok, Anda bisa menggunakan cara biasa (semisal, berhitung 1 sampai 6, atau menggunakan permainan-permainan

yang menyenangkan. (Silahkan lihat kembali Bab sebelumnya tentang permainan yang menyenangkan).

Tapi, Anda juga perlu hati-hati, karena meski dalam kelompok, adakalanya hanya satu dua siswa yang bicara. Untuk mengantisipasi, Anda bisa meminta mereka berbicara secara bergiliran dan satu siswa mencatat semua pendapat yang terkumpul. Jadi, tidak ada yang tidak bicara.

Jika dalam kelompok pun masih ada sebagian siswa yang masih malu-malu, ragu-ragu atau takut untuk berbicara, maka lain kali, ciutkan lagi. Buatlah pasangan. Dalam formasi pasangan, minta siswa secara bergiliran mengutarakan pendapatnya.

Sekarang semua siswa sudah bicara, meski tidak dalam forum besar. Apakah itu cukup?

Tentu saja tidak.

Yang menjadi harapan adalah Anda ingin melihat semua siswa berani dan nyaman berbicara di kelas. Untuk itu, setelah bicara di kelompok atau pasangan, Anda harus melatih siswa berbicara di forum besar (kelas).

Kita bisa mulai dengan meminta siswa menjadi juru bicara yang akan maju menceritakan pendapat-pendapat yang terkumpul dalam kelompok. Dalam pasangan, Anda bisa meminta salah satu untuk menjadi juru bicara, mewakili kawannya. Untuk memilih juru bicara, Anda bisa menunjuk langsung, membiarkan siswa memilih sendiri atau menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan. (Silahkan lihat kembali bab sebelumnya tentang permainan yang menyenangkan).

Agar sebanyak mungkin siswa mendapat kesempatan berbicara di forum (kelas), maka pada saat diskusi kelompok atau pasangan berikutnya, juru bicara harus diberikan pada siswa yang belum pernah tampil.

## Lisan - tulisan

Mana yang lebih membebani, menyampaikan pendapat secara lisan atau melalui tulisan?

Tentu saja, lisan membutuhkan lebih banyak keberanian dibandingkan tulisan.

Bila siswa belum terbiasa berbicara di kelas secara lisan, maka Anda bisa mulai melatih mereka dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berbicara dengan tulisan terlebih dahulu. Salah satu tekniknya adalah dengan menggunakan kartu *metaplan*.

Istilahnya terdengar rumit, *metaplan*. Tapi, sebetulnya sederhana saja. Ukurannya kurang lebih sepertiga ukuran kertas (A4 atau kwarto). Agar mudah dibayangkan, letakkan kertas dengan posisi *portrait* (berdiri/ vertikal). Lalu, potong secara memanjang/ horizontal. Buat tiga potongan. Kurang lebih itulah ukuran satu kartu *metaplan*.

Yang namanya kartu metaplan tidak perlu dibuat dari karton yang tebal. Cukup kertas HVS 70 gram atau 60 gram. Kalau Anda punya kertas berwarna, itu lebih baik. Kalaupun tidak, tidak jadi masalah.

Tahapan dan deskripsi penggunaan kartu metaplan kurang lebih sebagai berikut.

1. Berikan beberapa kartu metaplan pada setiap siswa.
2. Sampaikan pertanyaan yang akan ditanggapi siswa melalui tulisan.
3. Sampaikan cara menulis di *metaplan*, yaitu i) ukuran hurufnya harus besar agar nanti bila ditempel di dinding depan, dapat dilihat oleh siswa yang duduknya terjauh, ii) yang ditulis hanya kata kunci saja. Tidak perlu panjang lebar cukup beberapa kata atau satu kalimat pendek saja. Kartu *metaplan* pada dasarnya bukan untuk menampung seluruh pendapat atau gagasan, tapi lebih sebaga *tiket berbicara*, dan iii) satu kartu mewakili satu pendapat atau gagasan. Jadi, kalau ada siswa yang memiliki dua pendapat, maka dia diminta menuliskannya di dua kartu.

4. Minta siswa menempelkan sendiri kartu *metaplan*-nya. Anda bisa meminta siswa menempelkan semua kartu yang telah ditulis atau dengan hitung-hitungan waktu yang tersedia, Anda meminta siswa memilih satu atau beberapa kartu yang menurut mereka berisi pendapat terbaik. Kartu *metaplan* dapat ditempel di papan dengan menggunakan lakban kertas (umumnya, berwarna kuning).
5. Untuk mempermudah dan menyederhanakan presentasi, Anda bisa meminta beberapa siswa mengelompokkan kartu berdasarkan kesamaan gagasan. Minta kartu-kartu yang sama berkumpul (jangan saling menindih, tapi mengumpul di area tertentu).
6. Setelah itu, Anda bisa mulai bertanya, siapa yang menulis ini? Silahkan jelaskan, apa maksudnya?
7. Bila waktu terbatas, maka Anda bisa menghemat waktu dengan i) meminta setiap siswa hanya menempelkan satu kartu yang mengandung ide terbaik, atau kalau itu pun tidak bisa dituntaskan dengan waktu yang tersedia, maka Anda bisa: ii) meminta mereka melakukan diskusi secara berkelompok. Jadi, sebelum memulai, buatlah kelompok-kelompok. Lalu, di dalam kelompok, setiap siswa akan menuliskan kunci gagasan di kartu *metaplan*. Pengelompokkan, seperti dijelaskan dalam Langkah 5 di atas, dapat dilakukan di dalam kelompok. Setelah itu, juru bicara kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Seperti disinggung dalam penjelasan *Sendiri – Kelompok – Berpasangan*, harapan Anda adalah setiap siswa berani dan nyaman untuk berbicara di kelas atau dalam bahasa lain, jangan *4L, Lu Lagi Lu Lagi*. Penggunaan *metaplan* hanyalah alat untuk melatih siswa. Usahakan agar siswa tidak berpidato seperti gaya lama yang matanya tidak lepas membaca teks. Dengan sedikit tulisan di kartu *metaplan*, mata siswa mestinya tidak tertuju ke kartu, melainkan melihat Anda atau kawan-kawannya di kelas. Berkontak mata.

# Gatatan Penutup

Saya percaya membaca sepuluh bab buku ini berulang-ulang akan kalah hasilnya dibandingkan membaca sekali dan mencobanya langsung di kelas. Kecakapan guru fasilitator memang tergantung dari praktik atau latihan. Bukan berapa banyak konsep yang dihafal atau dimengerti.

Praktik membutuhkan kesabaran. Coba-coba. Atau modifikasi. Tidak serta merta teknik yang dipaparkan dalam buku ini bisa diaplikasikan. Kadang kala, Anda perlu menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan kelas serta kebiasaan Anda. Jangan khawatir memodifikasi, merubah atau membongkar habis. Yang penting, praktikkan sambil cermat mempelajari hal-hal yang perlu diperbaiki atau dipertahankan. Untuk itu, perhatikan hasil kerja fasilitasi Anda.

*Apakah siswa terlihat semakin senang belajar di kelas?*

*Dari hari ke hari, berapa banyak siswa yang berpendapat atau berbagi cerita?*

*Apakah mereka semakin cakap berbicara?*

*Apakah terlihat siswa-siswa semakin membaur dalam bergaul?*

*Apakah kerjasama yang semakin baik? Dan lain sebagainya.*

Yang tidak kalah penting adalah membentuk komunitas belajar di sekolah. Di sana, Anda bisa saling berbagi pengalaman dengan rekan-rekan sesama guru. Kadang pembelajaran yang lebih cepat berasal dari rekan-rekan di komunitas. Dalam komunitas, Anda bisa mendapat pembelajaran dari mereka yang terlebih dahulu mencoba. Jangan pula Anda khawatir ilmu dicontek. Saat berbagi, Anda sebetulnya menguatkan dan memperkaya diri Anda sendiri.

Akhir kata, selamat mencoba!

# Referensi

- Adam, Marilee. *Change your questions, change your life*. CA: BK, 2009
- Dale Carnegie Training. *The 5 essential people skills*. NY: Dale Carnegie & Associates, Inc., 2009
- Duckworth, Angela. *Grit, the power of passion and perseverance*. London: Vermillion, 2016
- Freeman, Mark. *The mind workout*. UK: Piatkus, 2017
- Grant, Adam. *Give and Take: a revolutionary approach to success*. NY: Viking, 2013
- Hart, Lois B. *Faultless Facilitator, the new complete resource guide for team leaders and facilitators* (2<sup>nd</sup> edition).MA: HRD Press, 1996
- Hogan, Christine. *Facilitating empowerment, a handbook for facilitators, trainers and individual*. UK: Kogan Page, 2000
- Kaner, Sam dkk. *Facilitator's guide to participatory decision-making*. CA: Jossey-Bass, 2007
- Petty, Richard E & Cacioppo, John T. *Attitudes and Persuasion: Classic and contemporary approaches*. Colorado: Westview press, 1996
- Rees, Fran. *The facilitator excellence handbook*. CA: John Wiley and Sons, 2005
- Stanfield, R. Brian. *The Art of Focused Conversation: 100 Ways to Access Group Wisdom in the Workplace* (ICA series). US: New Society Publishers, 2000
- Schuman, Sandy. *The IAF handbook of group facilitation*. CA: Jossey-Bass, 2005
- Wilkinson, Micheal. *The secrets of facilitation: the smart guide of getting results with group*. CA: Jossey-Bass, 2004

## Penulis

**Risang Rimbatmaja.** Laki-laki lahir di Bogor - besar di Malang - adalah peneliti, fasilitator dan praktisi komunikasi perubahan perilaku, khususnya dengan metode IPC – *Interpersonal Communication*. Sejak pertengahan 90an (dan sampai sekarang) banyak belajar dari lapangan, para senior, bidan, kader, guru, dokter, rekan-rekan pendamping dan berbagai pihak lainnya. Pernah mengikuti beberapa pelatihan, di antaranya *Community Mobilization*, (Johannesburg Afsel, 2004) dan *Foundational Facilitation*, (Singapore, 2010). Risang menamatkan S1 Ilmu Komunikasi dan S2 Sosiologi di FISIP UI. Pernah bekerja di Kiribati, Fiji, Tonga, Samoa, Timor Leste, Tanzania, Irlandia, dan Sudan (Darfur), Risang sekarang aktif di [www.lapangankecil.org](http://www.lapangankecil.org).

## Tim penyunting

**Siti Rahmawini.** Panggilannya Winnie Sang. Perempuan Minang kelahiran Jakarta ini bekerja di Kementerian Pertanian selama 11 tahun sebelum kemudian mengundurkan diri bergabung bersama Lapangan Kecil. Bertugas untuk mereview awal naskah modul dan artikel Lapangan Kecil, Winnie juga bertanggung jawab untuk dokumentasi dan pemantauan kualitas pelatihan. Sahabat Ucrit, kucing kesayangannya, menamatkan S1 Administrasi Fiskal FISIP UI dan S2 Manajemen Universitas Binus, Jakarta.

**Uus Faizal.** Laki-laki asal Bogor ini sehari-hari bisa ditemui di Pusat Penelitian Bioteknologi LIPI. Di sana Uus bekerja sebagai pranata hubungan masyarakat. Uus menekuni penelitian di bidang komunikasi, aktivitas komunikasi sains dan kegiatan kemasyarakatan. Menamatkan D3 Manajemen Agribisnis IPB, Uus selanjutnya menyelesaikan S1 Teknologi Pangan dan Gizi di Universitas Djuanda, dan kemudian S2 Ilmu Komunikasi di Universitas Indonesia.

Untuk Informasi Pelatihan Guru Fasilitator,  
silahkan kontak Tim Lapangan Kecil  
Winnie : 0812 9907 1973 (WA/telp)  
risangrimbatmaja@gmail.com