

Ringkasan Alur Sesi

Topik	Tujuan	Alat Bantu	Metode	Waktu
1. Cipta Suasana	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun suasana (<i>state of mind</i>). • Menjelaskan tujuan sesi. 		<ul style="list-style-type: none"> • Kisah • Ceramah 	5"
2. Permainan Tantangan 1, 2 dan 3	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan stimulasi permainan yang menyenangkan, menantang dan menggoyang <i>belief system</i> mengenai "mungkin tidak mungkin", dan "sesuatu yang sulit hanya tidak tahu caranya". 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kertas HVS sejumlah peserta ○ 3 gelas berisi air ○ Tali kenur 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan 	20"
3. Pembentukan Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi kelas menjadi sejumlah kelompok tertentu. • Membangun kohesivitas dalam kelompok kecil. 		<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Kegiatan Kelompok 	20"
4. Diskusi dan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak peserta menelaah ke belakang mengenai pengalaman hidup yang pesimistik. • Memberikan <i>insight</i> pada peserta untuk meyakini "Jika mau pasti bisa!". • Mengajak peserta "mengintip" sesuatu yang dipersepsikan sebagai "kesulitan" yang mungkin akan dialami saat advokasi. 		<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Ceramah 	15"

PROSES LENGKAP

No	Kegiatan	Keterangan
1	<p>Cipta Suasana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiri di depan, ucapkan kalimat pembukaan yang positif, hangat, apresiatif, segar dan mantap. • Ajukan beberapa pertanyaan sederhana untuk memancing partisipasi, perhatian dan rasa ingin tahu. Misalnya: <ul style="list-style-type: none"> ○ “Bagaimana, sudah kebagian <i>coffe break</i> semuanya?” ○ “Oke, apakah sudah ada yang pernah mengetahui kapasitas otak manusia?” • Bawakan cerita dengan gaya berkisah tentang “Menantu dan Mertua” (lampiran). • Tanyakan, apa moral cerita tadi. 	
2	<p>Permainan Tantangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajukan tantangan 1 (lampiran) di depan kelas, buat kesimpulan di <i>flipchart</i>. • Ajukan Pertanyaan pada akhir tantangan: <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang tadi mengatakan tidak mungkin? • Apakah kertas Anda masih utuh? ○ Siapa yang tadi mengatakan mungkin. Bagaimana hasilnya? • Ajukan tantangan 2 (lampiran) pada kelas, buat kesimpulan di <i>flipchart</i>. • Ajukan Pertanyaan pada akhir tantangan: <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang tadi mengatakan tidak mungkin? • Apakah kertas Anda masih utuh? • Siapa yang tadi mengatakan mungkin. Bagaimana hasilnya? • Ajukan tantangan 3 (lampiran) pada kelas, buat kesimpulan di <i>flipchart</i>. • Ajukan Pertanyaan pada akhir tantangan: <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang tadi mengatakan tidak mungkin? • Apakah Anda masih terikat? • Siapa yang tadi mengatakan mungkin? Bagaimana hasilnya? • Buat kesimpulan dengan cara mengambil gelas aqua yang diisi air separuh. • Ajukan pertanyaan: “Gelas ini setengah kosong apa setengah isi?”. Ikuti dengan cerita 2 orang salesman ikan Lou Han. • Kaitkan dengan kecenderungan orang yang berpikir sukses (setengah isi) dibandingkan orang yang gampang menyerah 	Gunakan berbagai hasil permainan ini untuk memotivasi peserta saat merasa sulit di sesi-sesi berikutnya atau pada saat mau <i>hearing</i> .

	(setengah kosong).	
3	Pembagian Kelompok Lakukan Pembagian Kelompok (Lihat prosedur pada lampiran Modul ini).	
8	Diskusi dan kesimpulan <ul style="list-style-type: none"> • Berkelompok 3 orang (triad). • Minta untuk mendiskusikan 2 hal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengalaman masing-masing dalam kehidupan/pekerjaan yang pernah dilakukan, apa yang dulunya kelihatan sulit, namun kemudian ternyata mudah setelah ia tahu caranya. 2. Rumuskan 3 hal yang mungkin akan sulit ketika dihadapi dalam advokasi, dan pikirkan peluang/kemungkinan solusinya. 	

CATATAN

- Tutup sesi ini dengan sebuah kesepakatan bersama.
- Mulai sekarang, kita menggunakan sapaan khusus untuk pelatihan ini:
 - "Selamat Pagi?", jawab dengan "Pagi!"
 - "Apakah sulit?" jawab dengan "Bisa!"
- Putar lagu "Aku pasti Bisa", yang dinyanyikan Afi Junior.

VARIASI

- Jika waktu cukup panjang, Anda dapat memberikan aktivitas tantangan lain di sesi ini. Carilah permainan yang mengasah otak, yang cenderung memunculkan rasa tidak mungkin dilakukan.
- Tujuan yang terpenting adalah setelah mengetahui rahasianya, akan muncul efek "Oh ternyata cuma begitu saja". Permainan ini juga sekaligus akan membangun suasana ceria dan fun.