



Panduan Fasilitator
Kepemimpinan
Untuk Palang Merah Remaja



Palang Merah Indonesia

ANALISA KOMPETENSI KEPEMIMPINAN PMR MULA

Kompetensi Umum	Kompetensi Khusus	Kompetensi pendukung
- Memiliki pengetahuan tentang Gerakan - Memiliki pengetahuan tentang Prinsip Dasar Gerakan - Memiliki pengetahuan tentang ketentuan Lambang - Memiliki pengetahuan tentang organisasi PMI dan kegiatannya	- Memiliki pengetahuan dasar kepemimpinan - Memiliki pengetahuan dasar komunikasi - Memiliki pengetahuan dasar kerjasama - Memiliki pengetahuan dasar motivasi - Dapat menjadi "peer leadership" (contoh bagi teman sebaya)	Memiliki pengetahuan tentang "peer support"

ANALISA TUJUAN BELAJAR KEPEMIMPINAN PMR MULA

No.	Tujuan Belajar	Indikator	Materi
1.	Mengetahui arti dan tujuan kepemimpinan	- Dapat menyebutkan pengertian dan tujuan kepemimpinan - Dapat menyebutkan pengertian dan tujuan memimpin	Kepemimpinan
2.	Mengetahui arti dan tujuan komunikasi	- Dapat menyebutkan pengertian komunikasi - Dapat menyebutkan tujuan komunikasi - Dapat menyebutkan manfaat komunikasi - Dapat menyebutkan cara berkomunikasi	Komunikasi
3.	Mengetahui arti dan tujuan kerjasama	- Dapat menyebutkan pengertian kerjasama - Dapat menyebutkan tujuan kerjasama - Dapat menyebutkan manfaat kerjasama - Dapat menyebutkan cara bekerjasama	Kerjasama
4.	Mengetahui arti dan tujuan motivasi	- Dapat menyebutkan pengertian motivasi - Dapat menyebutkan tujuan motivasi - Dapat menyebutkan manfaat motivasi - Dapat menyebutkan cara memberikan motivasi	Motivasi
5.	Mengetahui arti dan tujuan "peer leadership"	- Dapat menyebutkan pengertian "peer leadership" - Dapat menyebutkan tujuan PMR Mula sebagai "peer leadership" - Dapat menyebutkan karakter PMR Mula agar dapat menjadi "peer leadership" - Dapat menjadi "peer leadership"	Peran PMR Mula dalam Perolongan Perama

KURIKULUM KEPEMIMPINAN PMR MULA

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metodologi	Media	Sumber Belajar
Kepemimpinan	• Kepemimpinan • Pemimpin	• Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan kepemimpinan • Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan memimpin	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan PMR
Komunikasi	Komunikasi	• Peserta dapat menyebutkan pengertian komunikasi • Peserta dapat menyebutkan tujuan komunikasi • Peserta dapat menyebutkan manfaat komunikasi • Peserta dapat menyebutkan cara berkomunikasi	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan PMR
Kerjasama	Kerjasama	• Peserta dapat menyebutkan pengertian kerjasama • Peserta dapat menyebutkan tujuan kerjasama • Peserta dapat menyebutkan manfaat kerjasama • Peserta dapat menyebutkan cara bekerjasama	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan PMR
Motivasi	Motivasi	• Peserta dapat menyebutkan pengertian motivasi • Peserta dapat menyebutkan tujuan motivasi • Peserta dapat menyebutkan manfaat motivasi • Peserta dapat menyebutkan cara memberikan motivasi	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan PMR

[illegible]

Potret diri

A. Pokok Bahasan

Kepemimpinan

B. Sub Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Pemimpin

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan memimpin

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, presentasi

G. Media

Lembar Potret Diri, alat tulis, flipchart

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator menanyakan kepada peserta untuk menjadi pemimpin, apa yang perlu dilakukan pertama kali
- b. Arahkan diskusi bahwa sebelum memimpin, perlu mengetahui karakter (kualitas) yang ada pada diri masing-masing

2. Kegiatan Belajar

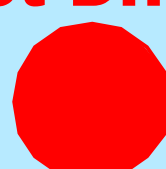
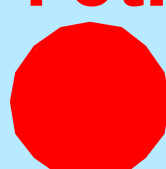
- a. Fasilitator membagikan kepada peserta lembar Potret Diri
- b. Setiap peserta mengisi lembar tersebut
- c. Peserta dapat menambahkan dengan gambar-gambar untuk lebih menjelaskan Potret Diri
- d. Setelah selesai pengisian, mintalah beberapa peserta untuk mempresentasikan Potret Diri
- e. Kemudian bahas:
 - Pengalaman apa yang kita dapatkan pada saat pengisian lembar Potret Diri?
 - Apakah dengan mengetahui diri sendiri, kita menjadi tahu kelebihan dan kekurangan diri?
 - Setiap peserta membayangkan 1 kegiatan yang akan dilakukan oleh PMR Mula, dan memimpin kegiatan yang telah mereka tulis. Kemudian lihat kembali Potret Diri. Apa yang akan dilakukan agar menjadi pemimpin yang baik?

I. Penugasan

Peserta menempatkan Potret Diri masing-masing ditempat favorit (misal: kamar tidur, meja belajar) sehingga mudah terbaca untuk selalu mengingatkan mereka akan kualitas yang mereka miliki



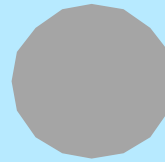
Potret Diri



Pandanglah dirimu baik-baik. Apakah yang kamu lihat? Setelah kamu kerjakan potret diri berikut, seharusnya kamu mempunyai pandangan yang lebih jelas dan lengkap tentang siapa kamu sekarang ini. Jawablah masing-masing pertanyaan berikut sejujur mungkin; tambahkanlah kertasnya kalau kurang.

1. Namaku
2. Ulang tahunku
3. Alamatku (tambahkan nomor telpon atau alamat email)
4. Sekolahku
5. Warna favoritku
6. Yang aku sukai tentang diriku
7. Sifat terbaikku
8. Sifat yang ingin aku kuatkan/kembangkan
9. Yang paling menakutkanku
10. Bagaimana aku dapat mengurangi ketakutanku?
11. Yang paling aku minati
12. Bakatku
13. Bakat atau minat apa saja yang ingin aku kembangkan?
14. Seberapa rukunkah aku dengan sesama?
15. Apa yang aku cita-citakan 15-20 tahun lagi dari sekarang?
16. Apa yang aku lakukan untuk mencapai cita-citaku?

Tanda tangan orang tua



Nama Kegiatan

Nama pemimpin (koordinator)

Apa yang aku lakukan jika memimpin kegiatan itu?

Rantai balon

A. Pokok Bahasan

Kepemimpinan

B. Sub Pok ok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Pemimpin

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan memimpin

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, simulasi

G. Media

Balon (jumlah menyesuaikan), alat tulis

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator membagikan balon kepada setiap peserta dan meminta meniupnya. Balon tersebut. Peserta dapat juga membawa balon dari rumah

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator menjelaskan kepada peserta akan membuat rantai balon
- b. Fasilitator membuat garis START (mulai) dan FINISH (selesai)
- c. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok, yang anggota tiap kelompok sama jumlahnya
- d. Setiap kelompok ber baris dibelakang garis START membuat rantai balon dengan cara setiap anggota kelompok menempelkan balon pada dada/perut masing-masing dengan punggung teman yang berdiri didepannya
- e. Setiap kelompok berlomba menuju FINISH, dengan mempertahankan balon agar tidak terjatuh.
- f. Kelompok yang menjatuhkan balon, maka mengulang dari awal (garis START)
- g. Hentikan permainan jika ada kelompok yang berhasil mencapai FINISH, atau permainan telah berlangsung kira-kira 15 - 25 menit
- h. Berikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk berlatih atau berunding sebelum permainan dimulai
- i. Kemudian diskusikan bersama:
 - Bagaimana perasaan atau pengalaman peserta selama mengikuti permainan ini?

- Mengapa kelompok dapat mencapai garis FINISH? (arahkan diskusi pentingnya koordinator/pemimpin, pembagian tugas)
- Mengapa tidak berhasil sampai FINISH?
- Apa yang akan kita lakukan jika mengulang kembali permainan ini?

I. Penugasan

Peserta menuliskan kegiatan ini (perasaan, pengalaman, hasil diskusi, komimen individu kalau menjadi pemimpin) dengan bahasa mereka. Kemudian berbagi pengalaman dengan orang tua masing-masing



Membangun otot karakter saya

A. Pokok Bahasan

Kepemimpinan

B. Sub Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Pemimpin

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat menyebutkan pengertian dan tujuan memimpin

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, simulasi

G. Media

Formulir “Membangun Otot Karakter Saya”, alat tulis

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator menanyakan kepada peserta siapa yang pernah menjadi ketua kelas, atau memimpin suatu kegiatan
- b. Fasilitator meminta beberapa peserta untuk menceritakan pengalaman selama memimpin kegiatan atau teman-temannya
- c. Berdasarkan cerita tersebut diskusikan bersama pengertian dan tujuan kepemimpinan dan memimpin

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator menanyakan kepada peserta apa yang perlu dimiliki oleh seorang pemimpin. Arahkan diskusi pada karakter atau kualitas positif. Catatan: kata karakter atau kualitas positif dapat diganti dengan bahasa yang mudah dipahami peserta
- b. Tanyakan kembali kepada peserta bagaimana agar mempunyai karakter. Arahkan diskusi bahwa setiap orang sudah mempunyai karakter yang melekat, namun berbeda-beda. Yang sekarang diperlukan adalah memperkuat karakter yang sudah dipunyai, atau membangun karakter yang belum dipunyai sehingga dapat menjadi pemimpin yang berkualitas
- c. Fasilitator meminta setiap peserta menjawab kuis “Otot Karakter Saya”
- d. Hasil dari kuis tersebut menjadi acuan untuk menentukan karakter apa yang akan diperkuat, atau dibangun setiap peserta sesuai table “Membangun Otot Karakter Saya”

- e. Kemudian sepakati bersama pengertian dan tujuan kepemimpinan dan kepemimpinan, serta karakter yang perlu dimiliki pemimpin, khususnya di PMR dan PMI

I. Penugasan

Fasilitator meminta peserta untuk membicarakan isi table kepada orang tua masing-masing. Mintalah bantuan mereka misal saran kegiatan yang dapat memperkuat karakter, dukungan untuk menerapkan karakter, menilai prestasimu dalam pencapaian karakter, dll.

OTOT KARAKTER SAYA

Bacalah masing-masing pasang kalimatnya. Berikanlah tanda pada yang lebih tepat menggambarkan dirimu. Atau berikanlah tanda pada keduanya kalau kamu percaya bahwa kamu sudah mempunyai ciri tersebut tapi ingin menjadikannya lebih kuat

1. Saya baik hati dan saya peduli soal menolong sesama
2. Saya selalu mempunyai ide, dan mencari tau bagaimana menerapkannya
3. Saya bergantian dan bekerjasama dengan sesama
4. Saya adil terhadap sesama, dan saya bersedia berbagi
5. Saya mudah memaafkan sesama
6. Kebanyakan saya mengatakan yang sebenarnya
7. Saya rukun dengan keluarga, mudah mendapatkan teman, dan membuat suasana menjadi ceria
8. Saya berbicara sopan, ramah
9. Saya bertanggung jawab. Saya melaksanakan tugas-tugas di sekolah dan rumah
10. Saya bermain dengan aman, dan berusaha menjaga diri sendiri maupun sesama tetap bersih, sehat, dan aman

1. Saya ingin menjadi lebih baik hati dan peduli
2. Saya ingin mempunyai ide-ide
3. Terkadang saya tidak suka bergantian atau bekerjasama dengan sesama
4. Saya biasanya memperlakukan sesama dengan adil hanya kalau saya suka kepada mereka. Saya tidak suka berbagi
5. Sungguh sulit saya memaafkan sesama. Terkadang saya dendam
6. Saya sering berbohong
7. Saya terkadang berdebat, murung, dan bertengkar
8. Terkadang saya bersikap kasar, mengolok sesama
9. Saya tidak selalu melaksanakan tugas di sekolah dan rumah
10. Saya tidak selalu bermain aman. Terkadang saya mengambil resiko-resiko berbahaya

Lihatlah kolom disebelah kanannya. Apakah kamu berikan tanda pada kolom disebelah kanan itu? Tanda-tanda itulah yang menunjukkan ciri karakter yang perlu kamu bangun.

Jika kamu memberikan tanda pada kolom disebelah kanan untuk nomor...

1. Peduli
 2. Kreatif
 3. Mau bekerjasama
 4. Adil
 5. Rela memaafkan
 6. Jujur
 7. Bersahabat dan ceria
 8. Berkomunikasi
 9. Bertanggung jawab
 10. Mengutamakan keselamatan, kebersihan, dan kesehatan
- Tambahkan otot karakter lainnya ©

...maka kamu perlu membangun otot karakter ini

SELANJUTNYA BAGAIMANA?

Kamu telah menjawab kuis OTOT KARAKTER SAYA, dan telah merenungkan ciri-ciri karakter itu. Sekarang tibalah saatnya membangun otot-otot karaktermu. Putuskan ciri mana yang pertama ingin kamu mulai. Perbanyak tabel MEMBANGUN OTOT KARAKTER SAYA jika ingin meningkatkan lebih dari satu ciri, atau untuk waktu yang lama. Gunakan tabel ini untuk melacak prestasimu dengan cara mengisi tabel ini. Ayo kita mulai!

MEMBANGUN OTOT KARAKTER SAYA (contoh)

Nama :

Tanggal :

Otot karakter yang ingin saya bangun: MENGUTAMAKAN KESELAMATAN, KEBERSIHAN, DAN KESEHATAN

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu
Setiap hari gosok gigi minimal 2x sehari dan sebelum tidur	...	...	...	...	...	Mencuci rambut
...	...	...	Selalu mengingatkan ayah untuk memakai sabuk keselamatan/ helm jika mengendarai mobil/motor	...	Bersama anggota keluarga menentukan menu sehat selama seminggu	...
...	...	Bertugas di UKS	...	...	...	Memeriksa kebersihan dan kesehatan kuku
...	Membuat daftar telpon yang bisa dihubungi jika ada kecelakaan	...	...	Membicarakan dengan ayah & ibu apa yang harus dilakukan jika ada bencana	...	...

Bagaimana prestasi saya? Perlu lebih banyak latihan Membaik
Akan saya tingkatkan lagi ciri ini Ya

Bagus sekali

Tidak

Saya akan mulai meningkatkan ciri yang lain
Tidak

Ya, ciri karakter:

Alasannya:

Lagu lagu

A. Pokok Bahasan

Komunikasi

B. Sub Pokok Bahasan

Komunikasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian komunikasi
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan komunikasi
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat komunikasi
4. Peserta dapat menyebutkan cara berkomunikasi

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, diskusi

G. Media

Alat tulis, flipchart, perlengkapan pendukung lagu (misal: alat musik)

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator mengawali pertemuan ini dengan lagu-lagu bertema a.l. pola hidup bersih dan sehat, kesiapsiagaan bencana, kepemimpinan, atau tema-tema yang membangun karakter PMR. Lagu tersebut dapat berupa lagu daerah yang diubah syairnya, atau lagu hasil karya PMR dan relawan

2. Kegiatan Belajar

a. Fasilitator dan peserta membahas:

- pesan apa yang disampaikan lagu ini (jika tema lagu tentang cuci tangan, kemungkinan jawaban yang muncul: ajakan kepada teman-teman untuk cuci tangan sebelum makan)
- untuk siapa pesan ini disampaikan?
- mengapa menyampaikan pesan dengan menggunakan lagu?
- apakah dengan lagu kita dapat saling berkomunikasi? mengapa?

b. Kemudian arahkan diskusi kepada pengertian, tujuan, manfaat, dan cara komunikasi

I. Penugasan

Setiap peserta, bersama dengan anggota keluarga membuat lagu bertema siaga bencana, karakter, kesehatan, kepalangmerahan, atau tema lainnya. Lagu ini akan dinyanyikan dan dibahas pada pertemuan PMR selanjutnya.

Gambar apa

A. Pokok Bahasan

Komunikasi

B. Sub Pok ok Bahasan

Komunikasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian komunikasi
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan komunikasi
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat komunikasi
4. Peserta dapat menyebutkan cara berkomunikasi

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, diskusi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, flipchart, daftar kegiatan/karakter untuk digambar

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menanyakan kepada peserta mengapa kita berbicara? Kapan kita berbicara? Kepada siapa kita berbicara? Bagaimana jika kita tidak dapat berbicara?

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok masing-masing 4 – 6 orang
- b. Fasilitator memanggil kelompok 1, dan memperlihatkan suatu kegiatan/karakter (misal: bersahabat) hanya kepada anggota kelompok 1
- c. Dalam waktu 1 menit salah seorang anggota kelompok 1 menggambar pada kertas flipchart kegiatan/karakter tersebut, sedangkan kelompok lainnya (kelompok 2, 3, dst) menebak gambar. Antar kelompok tidak diijinkan saling berbicara atau bertanya, hanya menebak gambar saja
- d. Ulangi proses ini untuk kelompok lainnya dengan jenis kegiatan/karakter yang berbeda
- e. Kemudian diskusikan:
 - apakah peserta mengalami kesulitan saat menebak gambar, tapi diijinkan bertanya atau berdiskusi?
 - bagaimana agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti?
 - mengapa perlu saling memahami antara pemberi dan penerima pesan?

I. Penugasan

Peserta membuat tulisan pengalaman pribadi tentang kapan mereka merasa kecewa atau marah, apa sebabnya, dan apa yang telah mereka lakukan atau katakan untuk mengurangi rasa kecewa atau marah tersebut. Apakah yang mereka lakukan atau katakan melukai perasaan orang lain? Tambahkan tips berkomunikasi yang baik



Temukanlah

A. Pokok Bahasan

Komunikasi

B. Sub Pok ok Bahasan

Komunikasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian komunikasi
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan komunikasi
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat komunikasi
4. Peserta dapat menyebutkan cara berkomunikasi

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, diskusi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, flipchart, kartu-kartu

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator membacakan cerita bertemakan komunikasi kepada peserta. Misal: tentang kata memaafkan, bahasa tubuh yang menunjukkan peduli, kata-kata yang memberikan semangat, ekspresi wajah yang memberikan dukungan, sedih, marah, dll

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta setiap peserta menemukan kata-kata, ekspresi, atau bahasa tubuh yang muncul dalam cerita
- b. Setiap peserta menuliskan atau menggambarannya pada kartu-kartu yang telah tersedia
- c. Kemudian tempelkan kartu-kartu pada flipchart, dan bahas:
 - pesan apa yang disampaikan pada kata, ekspresi, atau bahasa tubuh pada cerita tersebut? (kemungkinan jawaban yang muncul: peduli, marah, berdebat, dll)
 - mengapa kita perlu menyampaikan pesan/ide/pendapat? dengan cara apa saja? (kemudian arahkan pada pengertian komunikasi)
 - bagaimana agar kita dapat berkomunikasi dengan baik?

I. Penugasan

Fasilitator meminta setiap peserta menemukan kata-kata atau ekspresi yang akan mereka gunakan untuk berkomunikasi dengan baik. Tuliskan atau gambarkan pada kartu-kartu dan mulailah untuk menerapkannya😊



Tabel kerjasama

A. Pokok Bahasan

Kerjasama

B. Sub Pokok Bahasan

Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian kerjasama
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan kerjasama
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat kerjasama
4. Peserta dapat menyebutkan cara bekerjasama

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, presentasi, diskusi, curah pendapat

G. Media

Alat tulis, alat gambar

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator menceritakan suatu kisah/menunjukkan gambar kegiatan PMR/memutarkan film bertemakan kerjasama
- b. Fasilitator dan peserta membahas kisah/gambar/film tersebut sehingga tercapai kesepakatan tentang pengertian, tujuan, manfaat, dan cara kerjasama

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta peserta menuliskan kembali hasil pembahasan H.1.b pada buku masing-masing
- b. Fasilitator meminta seluruh peserta menyepakati 1 jenis kegiatan PMR Mula yang akan dilakukan 1 bulan yang akan datang
- c. Ketua Unit PMR (jika belum ada, maka seluruh peserta milih 1 orang koordinator) memimpin anggotanya untuk menyusun tugas-tugas, siapa yang bertanggung jawab melaksanakan, dan menentukan waktu

I. Penugasan

1. Lakukan tugas-tugas yang telah disepakati
2. Buatlah tabel sejenis ini untuk kegiatan lainnya sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan lebih baik jika saling bekerjasama
3. Rencanakan pertemuan keluarga secara rutin untuk membahas tabel kerjasama keluarga, atau bagaimana dukungan keluarga terhadap tabel kerjasama PMR

Contoh Tabel Kerjasama

Nama kegiatan: Membuat souvenir dari bahan daur ulang		
Tugas	Siapa yang akan melaksanakan?	
Mengumpulkan bahan daur ulang	Semua anggota PMR	
Mengelompokkan bahan daur ulang	Eri, Doni, dan Meilan	
...	...	
...	...	
...	...	
Membuat souvenir dari bahan daur ulang	Semua anggota PMR dilatih oleh kakaknya Sugi (namanya Kak Lani)	
...	...	
Pengiriman souvenir untuk sekolah, PMI Cabang, Unit PMR lainnya, panti jompo, korban bencana, ...	Pengiriman souvenir untuk sekolah, PMI Cabang, Unit PMR lainnya, panti jompo, korban bencana, ...	

Youth story

A. Pokok Bahasan

Kerjasama

B. Sub Pokok Bahasan

Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian kerjasama
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan kerjasama
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat kerjasama
4. Peserta dapat menyebutkan cara bekerjasama

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, flipchart

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator mengulang kembali pembahasan membangun otot karakter. Fasilitator menjelaskan bahwa otot-otot karakter tersebut akan saling terkait, misalnya otot karakter bekerjasama yang saat ini akan dibangun pasti akan memerlukan otot komunikasi, peduli, atau bertanggung jawab

2. Kegiatan Belajar

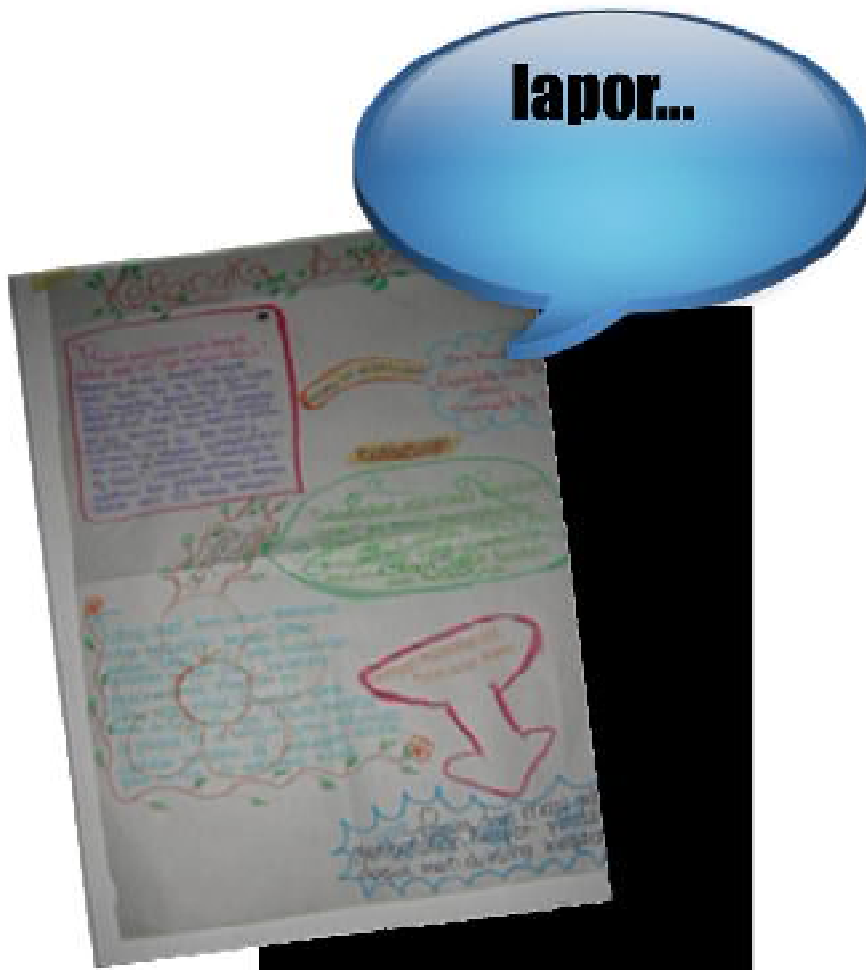
- a. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 – 6 orang
- b. Fasilitator menjelaskan bahwa saat ini masing-masing kelompok akan bekerjasama membuat suatu laporan kegiatan PMR Mula
- c. Setiap kelompok menentukan 1 jenis kegiatan yang akan dilaporkan. Tentu saja kegiatan itu adalah kegiatan yang pernah diikuti
- d. Dalam proses ini jangan lupa untuk menerapkan karakter-karakter lainnya sehingga setiap individu dapat bekerjasama dengan baik, memecahkan masalah dengan damai, serta menangani perbedaan pendapat dengan cara yang aman dan sehat. Misalnya menentukan koordinator kelompok, pembagian tugas dengan cara membuat tabel kerjasama, dll
- e. Setelah laporan selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya dan saling memberikan komentar, tanya jawab, atau diskusi
- f. Kemudian bahas bersama bahwa dalam proses pembuatan laporan ini memerlukan beberapa otot karakter dari setiap individu, yang salah satunya kerjasama

I. Penugasan

Sempurnakan laporan tersebut, dan kirimkan ke majalah dinding sekolah, majalah PMI, atau majalah anak

Catatan untuk fasilitator:

Kegiatan ini dilaksanakan setelah unit PMR terlibat satu atau beberapa kegiatan PMR



Kerjasama yang sehat

A. Pokok Bahasan

Kerjasama

B. Sub Pokok Bahasan

Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian kerjasama
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan kerjasama
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat kerjasama
4. Peserta dapat menyebutkan cara bekerjasama

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, curah pendapat, diskusi, presentasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, flipchart, perlengkapan pendukung

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Pada pertemuan sebelumnya (misal seminggu yang lalu), fasilitator dan peserta membuat kesepakatan bahwa pertemuan yang akan datang akan dilaksanakan kegiatan memasak bersama makanan sehat
- b. Seluruh peserta menyepakati menu makanan sehat yang akan dibuat
- c. Kemudian peserta menyusun pembagian tugas

2. Kegiatan Belajar

- a. Pada hari yang telah ditentukan, seluruh peserta membawa perlengkapan yang telah disepakati
- b. Fasilitator dan peserta melakukan tugas masing-masing
- c. Setelah makanan siap, dilanjutkan dengan pembahasan kandungan gizi, manfaat, siapa yang memproduksi bahan mentahnya, siapa yang mengolahnya, dll
- d. Kemudian selenggarakan makan bersama
- e. Kegiatan ditutup dengan diskusi tentang:
 - apa yang diperlukan agar menu makanan sehat ini dapat tersaji dan bermanfaat? (arahkan jawaban karena ada kerjasama mulai dari petani, penjual, anggota PMR yang mengolah, dll)
 - apa pengertian, tujuan, dan manfaat kerjasama?
 - bagaimana cara bekerjasama?

I. Penugasan

Ulangi kegiatan ini dilain waktu, namun hasil masakan dapat dikirimkan ke panti asuhan, panti jompo, anak-anak korban bencana



Inilah yang bisa kuperbuat

A. Pokok Bahasan

Motivasi

B. Sub Pok ok Bahasan

Motivasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian motivasi
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan motivasi
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat motivasi
4. Peserta dapat menyebutkan cara member ikan motivasi

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, curah pendapat, diskusi, presentasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator memulai pertemuan ini dengan permainan atau lagu-lagu yang memunculkan semangat

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator menunjukkan serangkaian gambar anak/remaja sedang bergembira, bersedih, murung, marah, kecewa, tertawa, putus asa
- b. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok, masing-masing beranggotakan 4 – 6 orang
- c. Setiap kelompok mendapatkan 1 gambar, dan memainkan peran sebagai orang yang berekspresi sesuai gambar sedangkan yang lainnya berperan memberikan motivasi atau semangat
- d. Setiap kelompok secara bergantian bermain peran
- e. Kemudian diskusikan:
 - apa yang akan kita lakukan jika melihat teman kita sedang murung, sedih, putus asa, marah, kecewa? (arahkan jawaban pada perlunya memberikan motivasi)
 - apa manfaat bagi kita dan orang lain jika kita memberikan motivasi
 - apa motivasi itu?

I. Penugasan

Buatlah PAJANGAN MOTIVASI. Guntinglah kertasnya sesuai kreativitas. Pada masing-masing kertas tulis/gambarlah sesuatu yang menunjukkan tentang sikap motivasi. Buatlah lubang kecil di atasnya, dan ikatlah dengan tali, kemudian ikat ujung tali ke gantungan baju. Gantungkan pajangan itu dikamar, diruang keluarga, diruang PMR, di kantor PMI Cabang, atau dikelas. Jadikan pajangan ini untuk selalu memberikan motivasi atau semangat untuk diri sendiri dan orang lain.



Aku ingin seperti...

A. Pokok Bahasan

Motivasi

B. Sub Pok ok Bahasan

Motivasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian motivasi
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan motivasi
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat motivasi
4. Peserta dapat menyebutkan cara memberikan motivasi

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, curah pendapat, diskusi, presentasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator meminta peserta melihat kembali isian pada lembar Potret Diri masing-masing, kemudian merenungkan apakah telah sesuai dengan kondisi mereka atau ada yang ingin ditambahkan

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta peserta berkonsentrasi pada pertanyaan nomor 15 dan 16 lembar Potret Diri
- b. Peserta menggambarkan cita-citanya pada selembar kertas (misal: pemain sepak bola profesional)
- c. Kemudian pada kertas tersebut peserta menuliskan:
 - apa yang akan dilakukan untuk mencapai cita-cita
 - karakter apa saja yang harus dipunyai agar cita-citanya tercapai
 - siapa saja yang dapat membantu mencapai cita-cita itu
- d. Fasilitator meminta peserta untuk saling berpasangan dan menceritakan hasilnya
- e. Arahkan pembahasan pada perlunya mempunyai motivasi sehingga pencapaian cita-cita akan lebih berhasil. Namun selain motivasi untuk diri sendiri, kita juga harus selalu memberikan motivasi kepada sesama

I. Penugasan

Tempelkan hasilnya dirumah agar mengingatkan usaha-usaha yang harus dilakukan sehingga memotivasi peserta untuk mencapainya. Jika suatu saat cita-cita tersebut berubah, lakukan proses H.2. secara individu, dan tempelkan disebelah cita-cita lama dengan disertai alasan mengapa berubah. Hal ini sekaligus menggambarkan perjalanan karakter dan usaha.



Mengapa PMR??

A. Pokok Bahasan

Motivasi

B. Sub Pok ok Bahasan

Motivasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian motivasi
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan motivasi
3. Peserta dapat menyebutkan manfaat motivasi
4. Peserta dapat menyebutkan cara memberikan motivasi

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, curah pendapat, diskusi, presentasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, flipchart

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator meminta peserta secara berpasangan saling menceritakan mengapa mereka bergabung di PMI, melalui PMR
- b. Rangkum cerita masing-masing pada kertas

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta seluruh peserta menempelkan hasilnya pada flipchart
- b. Fasilitator dan peserta mengelompokkan misal terkait BANYAK TEMAN, BISA MENOLONG, JALAN-JALAN, KEGIATANNYA TIDAK BERAT, MENJADI RELAWAN
- c. Kemudian bahas bersama:
 - apa yang akan dilakukan agar kita tetap termotivasi menjadi anggota PMR?
 - apa harapan anggota PMR terhadap PMI agar para anggota PMR tetap termotivasi bergabung di PMI?
- d. Arahkan pembahasan pada pengertian, tujuan, manfaat, dan cara memberikan motivasi

I. Penugasan

Kirimkan hasil pembahasan ini ke PMI Cabang bidang PMR sebagai bahan untuk menentukan strategi pembinaan PMR dan Relawan



Rencanakan kepemimpinanmu

A. Pokok Bahasan

Peer leadership

B. Sub Pokok Bahasan

Peer leadership

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian “peer leadership”
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan PMR Mula sebagai “peer leadership”
3. Peserta dapat menyebutkan karakter PMR Mula agar dapat menjadi “peer leadership”
4. Peserta dapat menjadi “peer leadership”

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

4 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, curah pendapat, diskusi, presentasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, gambar-gambar PMR Mula sedang memberikan contoh perilaku hidup sehat kepada teman sebaya (misal: membuang sampah pada tempatnya)

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menunjukkan gambar-gambar tersebut, dan mendiskusikan maknanya. Arahkan pada pembahasan mengenai “peer leadership” yaitu PMR Mula dapat memberikan contoh perilaku hidup sehat bagi teman sebaya

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok beranggotakan 4 – 6 orang
- b. Setiap kelompok:
 - menentukan 1 kegiatan Tri Bakti yang bertujuan memberikan contoh perilaku hidup sehat bagi teman sebaya
 - menuliskan tugas-tugas yang perlu dikerjakan agar kegiatan tersebut berhasil
 - menuliskan kapan masing-masing tugas harus dikerjakan
 - menuliskan hal-hal yang diperlukan untuk masing-masing tugas
 - menentukan karakter yang harus dibangun untuk mendukung keberhasilan kegiatan

I. Penugasan

1. Seluruh peserta menyusun usulan kegiatan tersebut menjadi program kerja unit PMR, dan menentukan kembali waktu pelaksanaan sesuai prioritas kebutuhan
2. Seluruh peserta melaksanakan kegiatan itu, sekaligus untuk mendapatkan Tanda Kecakapan atau Tanda Bakti

Kegiatan :

Tri Bakti ke :

Tugas	Harus selesai kapan?	Apa yang dibutuhkan?	Karakter apa yang harus dibangun?	Bagaimana hasilnya?

Berbagilah kisahmu

A. Pokok Bahasan

Peer leadership

B. Sub Pokok Bahasan

Peer leadership



C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menyebutkan pengertian “peer leadership”
2. Peserta dapat menyebutkan tujuan PMR Mula sebagai “peer leadership”
3. Peserta dapat menyebutkan karakter PMR Mula agar dapat menjadi “peer leadership”
4. Peserta dapat menjadi “peer leadership”

D. Sasaran

PMR Mula

E. Waktu

4 x 45 menit

F. Metode

Simulasi, curah pendapat, diskusi, presentasi

G. Media

Alat tulis, flipchart, alat gambar, kartas warna

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator menanyakan kepada peserta siapa yang pernah memberikan contoh perilaku hidup sehat kepada teman-teman, atau anggota keluarga. Mintalah mereka untuk menceritakan pengalamannya
- b. Kemudian arahkan pembahasan bahwa memberikan contoh kepada teman sebaya disebut peer leadership

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagikan kertas warna kepada setiap peserta
- b. Peserta menuliskan kisah anak atau remaja yang memberikan contoh perilaku hidup sehat kepada sesama (dapat berupa pengalaman pribadi, atau melihat orang lain yang melakukan)
- c. Kemudian bahas mengapa PMR Mula menjadi peer leadership, dan bagaimana caranya (arahkan kepada karakter)

I. Penugasan

1. Berbagilah kisah peer leadership, dengan mengirimkan ke majalah dinding sekolah, majalah anak atau remaja, media publikasi terbitan PMI
2. Terapkan kisah-kisah tersebut kedalam kehidupan sehari-hari



Panduan Fasilitator Kepemimpinan Untuk PMR Madya



ANALISA KOMPETENSI PERTOLONGAN PERTAMA PMR MADYA

Kompetensi Umum	Kompetensi Khusus	Kompetensi pendukung
- Memiliki pemahaman tentang Gerakan - Memiliki pemahaman tentang Prinsip Dasar Gerakan - Memiliki pemahaman tentang ketentuan Lambang - Memiliki pemahaman tentang Hukum Humaniter Internasional - Memiliki pemahaman tentang organisasi PMI dan kegiatannya - Dapat menjadi "peer support" (memberikan dukungan kepada teman sebaya untuk melakukan perubahan perilaku hidup sehat)	- Memiliki pemahaman tentang kepemimpinan - Memiliki pemahaman tentang komunikasi - Memiliki pemahaman tentang kerjasama - Memiliki pemahaman tentang motivasi - Memiliki pemahaman tentang dinamika kelompok - Dapat menjadi "peer support" (memberikan dukungan kepada teman sebaya untuk melakukan perubahan perilaku)	- Memiliki pengetahuan dasar tentang Gender - Memiliki pengetahuan tentang "peer educator"

ANALISA TUJUAN BELAJAR PERTOLONGAN PERTAMA PMR MADYA

No.	Tujuan Belajar	Indikator	Materi
1.	- Memahami arti dan tujuan kepemimpinan - Memahami arti pemimpin dan tujuan memimpin	- Dapat menjelaskan pengertian dan tujuan kepemimpinan - Dapat menjelaskan pengertian dan tujuan memimpin	Kepemimpinan
2.	Memahami arti dan tujuan komunikasi	- Dapat menjelaskan pengertian komunikasi - Dapat menjelaskan tujuan komunikasi - Dapat menjelaskan manfaat komunikasi - Dapat menjelaskan cara berkomunikasi	Komunikasi
3.	Memahami arti dan tujuan kerjasama	- Dapat menjelaskan pengertian kerjasama - Dapat menjelaskan tujuan kerjasama - Dapat menjelaskan manfaat kerjasama - Dapat menjelaskan cara bekerjasama	Kerjasama

No.	Tujuan Belajar	Indikator	Materi
4.	Memahami arti dan tujuan motivasi	• Dapat menjelaskan pengertian motivasi • Dapat menjelaskan tujuan motivasi • Dapat menjelaskan manfaat motivasi • Dapat menjelaskan cara memberikan motivasi	Luka
5.	Memahami arti dan tujuan dinamika kelompok	• Dapat menjelaskan pengertian dinamika kelompok • Dapat menjelaskan tujuan dinamika kelompok • Dapat menjelaskan manfaat dinamika kelompok • Dapat menjelaskan cara melakukan dinamika kelompok	Patah tulang 01
6.	Memahami arti dan tujuan "peer support"	• Dapat menjelaskan pengertian "peer support" • Dapat menjelaskan tujuan PMR Madya sebagai "peer support" • Dapat menjelaskan karakter PMR Madya agar dapat menjadi "peer support" • Dapat menjadi "peer support"	Luka bakar

KURIKULUM PERTOLONGAN PERTAMA PMR MADYA

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metodologi	Media	Sumber Belajar
Kepemimpinan kelompok	• Kepemimpinan • Pemimpin	• Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan kepemimpinan • Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan memimpin	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan PMR
		• Peserta dapat menjelaskan pengertian dinamika kelompok • Peserta dapat menjelaskan tujuan dinamika kelompok • Peserta dapat menjelaskan manfaat dinamika kelompok • Peserta dapat menjelaskan cara melakukan dinamika kelompok	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan PMR
Komunikasi	Komunikasi	• Peserta dapat menjelaskan pengertian komunikasi • Peserta dapat menjelaskan tujuan komunikasi • Peserta dapat menjelaskan manfaat komunikasi • Peserta dapat menjelaskan cara berkomunikasi	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku "Pertolongan Pertama" PMR
		• Peserta dapat menjelaskan pengertian kerjasama • Peserta dapat menjelaskan tujuan kerjasama • Peserta dapat menjelaskan manfaat kerjasama • Peserta dapat menjelaskan cara bekerjasama	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku "Pertolongan Pertama" PMR

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metodologi	Media	Sumber Belajar
Motivasi	Motivasi	• Peserta dapat menjelaskan pengertian motivasi • Peserta dapat menjelaskan tujuan motivasi • Peserta dapat menjelaskan manfaat motivasi • Peserta dapat menjelaskan cara memberikan motivasi	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku "Pertolongan Pertama" PMR
Peer support	Peer support	• Peserta dapat menjelaskan pengertian "peer support" • Peserta dapat menjelaskan tujuan PMR Madya sebagai "peer support" • Peserta dapat menjelaskan karakter PMR Madya agar dapat menjadi "peer support" • Peserta dapat menjadi "peer support"	4 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku "Pertolongan Pertama" PMR
14 x 45'						

Astronot menuju bulan

A. Pokok Bahasan

Kepemimpinan

B. Sub Pok ok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Pemimpin

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan memimpin

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, simulasi

G. Media

Flipchart, alat tulis, alat peraga (6 sapu tangan untuk penutup mata astronot, 6 kursi untuk duduk stasiun bumi, 6 kursi sebagai bulan, benda-benda misal buku, gulungan kertas, bola-bola plastik sebagai benda angkasa, 6 bendera yang akan ditancapkan astronot di bulan)

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator menanyakan kepada peserta “siapa yang pernah menjadi pemimpin”
- b. Fasilitator meminta peserta tersebut menceritakan pengalamannya

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator mengajak peserta menjadi astronot menuju bulan:
 - Fasilitator meminta 12 orang, yang kemudian berpasangan membentuk 6 kelompok
 - Setiap pasang menentukan peran siapa yang menjadi astronot dan yang menjadi stasiun bumi
 - Beberapa peserta lainnya diminta mengatur: jarak stasiun bumi ke bulan, mengatur tempat duduk untuk stasiun bumi dan bulan, benda-benda angkasa yang bertebaran antara bumi dan bulan, dan menutup mata para astronot
 - Fasilitator menjelaskan tugas masing-masing:
 - Stasiun bumi: memberikan perintah/komando kepada astronot agar sampai ke bulan tanpa menyentuh benda-benda angkasa untuk menancapkan bendera. Contoh: maju tiga langkah, 1 langkah ke kanan, dst

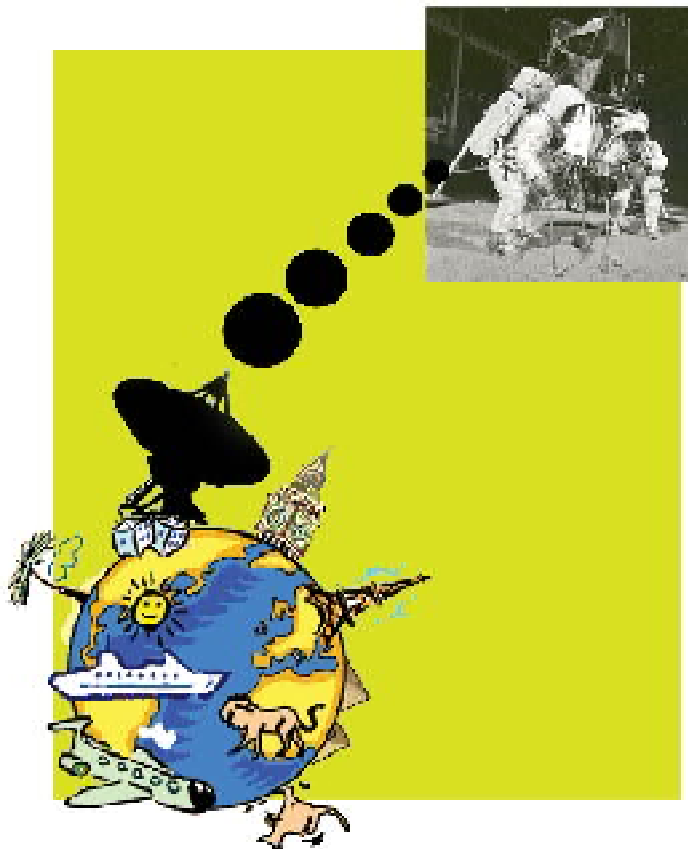
- Astronot: menuruti perintah stasiun bumi agar sampai ke bulan tanpa menyentuh benda angkasa maupun memberikan tanggapan
- Peserta lainnya mengamati proses dan membantu fasilitator
- Seorang peserta membari tanda dengan peluit, musik, atau kentongan
- Masing-masing astronot menuju bulan berdasarkan perintah stasiun bumi pasangannya
- Jika astronot menyentuh/menabrak benda angkasa, harus kembali ke bumi dan mengulang dari awal
- Bila sudah berlangsung 30 menit, proses ini bisa dihentikan tanpa melihat apakah sudah ada astronot yang berhasil atau belum

b. Kemudian diskusikan:

- Bagaimana perasaan astronot selama menerima perintah dari stasiun bumi tanpa boleh memberikan reaksi atau tanggapan?
- Bagaimana perasaan stasiun bumi sebagai orang yang memberikan perintah dan bertanggung jawab terhadap keselamatan astronot?
- Bagaimana pendapat para pengamat?
- Bagaimana agar astronot selamat sampai ke bulan?
- Pelajaran apa yang dapat kita ambil dari permainan ini? (fasilitator agar mengarahkan diskusi sesuai tujuan pembelajaran)
- Ketrampilan apa saja yang diperlukan agar dapat menjadi pemimpin yang baik?

I. Penugasan

Peserta menuliskan komitmen individu agar menjadi pemimpin yang baik. Fasilitator diharapkan menggunakan bahasa atau kosakata yang mudah dipahami oleh peserta.



Seperti apa saya?

A. Pokok Bahasan

Kepemimpinan

B. Sub Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Pemimpin

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan memimpin

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, presentasi, curah pendapat, simulasi

G. Media

Alat tulis, flipchart

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menjelaskan kepada peserta bahwa saat ini semua peserta akan membersihkan “cermin”

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta seluruh peserta membagi menjadi 2 baris dan berdiri saling berhadapan disebelah kanan dan kiri fasilitator
- b. Fasilitator mengibaratkan ada sebuah cermin besar ditengah-tengah barisan
- c. Fasilitator meminta peserta yang disebelah kanan untuk bercermin dengan melakukan gerakan-gerakan sesuka mereka. Sedangkan peserta disebelah kiri berperan sebagai bayangan yang menirukan segala gerakan pasangan masing-masing
- d. Setelah 3 menit saling berganti peran
- e. Proses ini dilakukan secara serentak sesuai aba-aba fasilitator
- f. Kemudian diskusikan:
 - apakah setiap pasangan ada usaha untuk mempermudah atau mempersulit gerakan saat bercermin? apa alasannya?
 - apakah yang berperan sebagai bayangan berusaha menirukan gerakan pasangannya yang bercermin?
 - apakah merasa sulit menjadi bayangan? mengapa?
 - bagaimana perasaan kita kalau melihat bayangan salah menirukan gerakan? apakah menegurnya?

- mana yang lebih mudah, saat menjadi bayangan atau saat bercermin?
- apakah peserta menyadari saat bercermin adalah saat peserta menjadi pemimpin?
- apakah saat bercermin, peserta mengingat bayangan?

I. Penugasan

Peserta mempraktikkan kegiatan ini bersama anggota keluarga dirumah, kemudian diskusikan bersama mereka mengenai kepemimpinan dan pemimpin. Ingatkan peserta agar meminta saran dari anggota keluarga, bagaimana agar menjadi pemimpin PMR yang baik.



Jembatan berantai

A. Pokok Bahasan

Kepemimpinan

B. Sub Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Pemimpin

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat menjelaskan pengertian dan tujuan memimpin

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, presentasi, curah pendapat, simulasi

G. Media

Alat tulis, flipchart, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator dan peserta menyanyikan lagu-lagu yang menimbulkan semangat
- b. Apabila antar peserta belum saling mengenal, awali pertemuan ini dengan pengenalan

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok. Jumlah anggota setiap kelompok harus sama.
- b. Fasilitator menugaskan beberapa peserta sebagai wasit, pengamat, mendokumentasikan proses (memotret, menggambar, menulis tentang proses kegiatan ini), dan penjual perlengkapan (kardus, kertas koran, gunting, lem, spidol, lakban, bangku)
- c. Fasilitator membuat jalur kira-kira 200 cm, dengan ditandai START dan FINISH. Lantai atau tanah tersebut diumpamakan sebagai sungai
- d. Setiap kelompok bertugas melewati sungai dengan cara sbb:
 - Setiap kelompok berdiri digaris START, dan diberi uang mainan untuk membeli barang-barang yang akan digunakan sebagai jembatan untuk melewati sungai itu. Barang yang boleh dibeli maksimal 2 jenis (misal: 1 bendel kertas koran dan 1 bangku)
 - Menggunakan jembatan yang telah dibuat, setiap kelompok berusaha mencapai garis FINISH tanpa menyentuh sungai. Jika ada anggotanya yang terjatuh atau menyentuh sungai, maka kelompok tersebut harus

- mengulang dari awal. Tidak diijinkan memakai perlengkapan tambahan, selain barang yang telah dibeli
- Hentikan permainan jika seluruh kelompok telah mencapai FINISH, atau berlangsung kira-kira 20 menit
- e. Kemudian diskusikan:
- apa yang dilakukan kelompok agar mencapai FINISH?
 - ternyata barang yang dibeli tidak menghasilkan jembatan yang sepanjang jalur sungai, apa yang dilakukan oleh anggota kelompok?
 - bagaimana jika ada anggota kelompok yang terjatuh atau menyentuh sungai sehingga harus mengulang dari awal?
 - apakah setiap kelompok menunjuk koordinator?
 - apakah seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif?
 - ketrampilan apa yang diperlukan agar dapat mencapai FINISH?
- f. Selama proses diskusi mintalah para wasit dan pengamat mengemukakan pendapatnya
- g. Berilah hadiah pada seluruh kelompok, wasit, pengamat, penjual, dan dokumentasi

I. Penugasan

Bahas bersama hasil dokumentasi (tulisan, foto, gambar), dan tambahkan dengan hasil diskusi dan kesepakatan. Kirimkan ke majalah anak/remaja, media publikasi PMI, majalah dinding sekolah.

Menuju kebersamaan

A. Pokok Bahasan

Dinamika kelompok

B. Sub Pokok Bahasan

Dinamika kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian dinamika kelompok
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan dinamika kelompok
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat dinamika kelompok
4. Peserta dapat menjelaskan cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator memimpin permainan pembentukan kelompok dengan memberi aba-aba bentuklah kelompok yang jumlah anggotanya 7 orang. Kemudian ubahlah kelompok berdasarkan bulan lahir, dst sampai kira-kira 7 - 10 menit

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta peserta untuk duduk melingkar dalam kelompok besar
- b. Fasilitator meminta seluruh peserta membentuk kelompok-kelompok dengan cara yang mereka sukai, dan beraktifitas sesuai dengan yang mereka inginkan selama 30 menit
- c. Diskusikan:
 - bagaimana peserta menentukan pilihan dalam membentuk kelompok? berdasarkan minat, pertemanan, rasa aman, untuk menghindari seseorang, atau karena kesempatan?
 - bagaimana kecemasan peserta karena merasa dikesampingkan, atau diminta memimpin kelompok?
 - ketika sudah menjadi bagian dari kelompok, apakah ada yang merasa khawatir dengan pilihannya?
 - apakah ada peserta yang dipindahkan kelompok, kesulitan memilih kelompok, ditolak, atau berubah pikiran?

apakah ada pemimpin yang muncul? apakah dipilih atau mengajukan diri?

siapa yang menentukan tujuan dari kelompok?

apa yang dirasakan oleh satu kelompok terhadap kelompok lainnya?

apakah ada persaingan, atau justru dapat saling bekerjasama?

I. Penugasan

1. Diskusikan dengan anggota keluarga tentang H.2.c. Hal ini untuk menambah wawasan dan ketrampilan hidup berkomunitas
2. "I love my team". Buatlah daftar nama anggota PMR. Kemudian edarkan ke setiap anggota dan mintalah mereka menuliskan komentar positif tentang teman-teman yang ada dalam daftar. Perbanyak daftar yang telah berisi komentar-komentar, dan bagikan kepada seluruh peserta. Lihatlah betapa unik setiap individu, yang telah membuat kesuksesan kelompok



Jaringan kekuatan

A. Pokok Bahasan

Dinamika kelompok

B. Sub Pokok Bahasan

Dinamika kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian dinamika kelompok
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan dinamika kelompok
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat dinamika kelompok
4. Peserta dapat menjelaskan cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

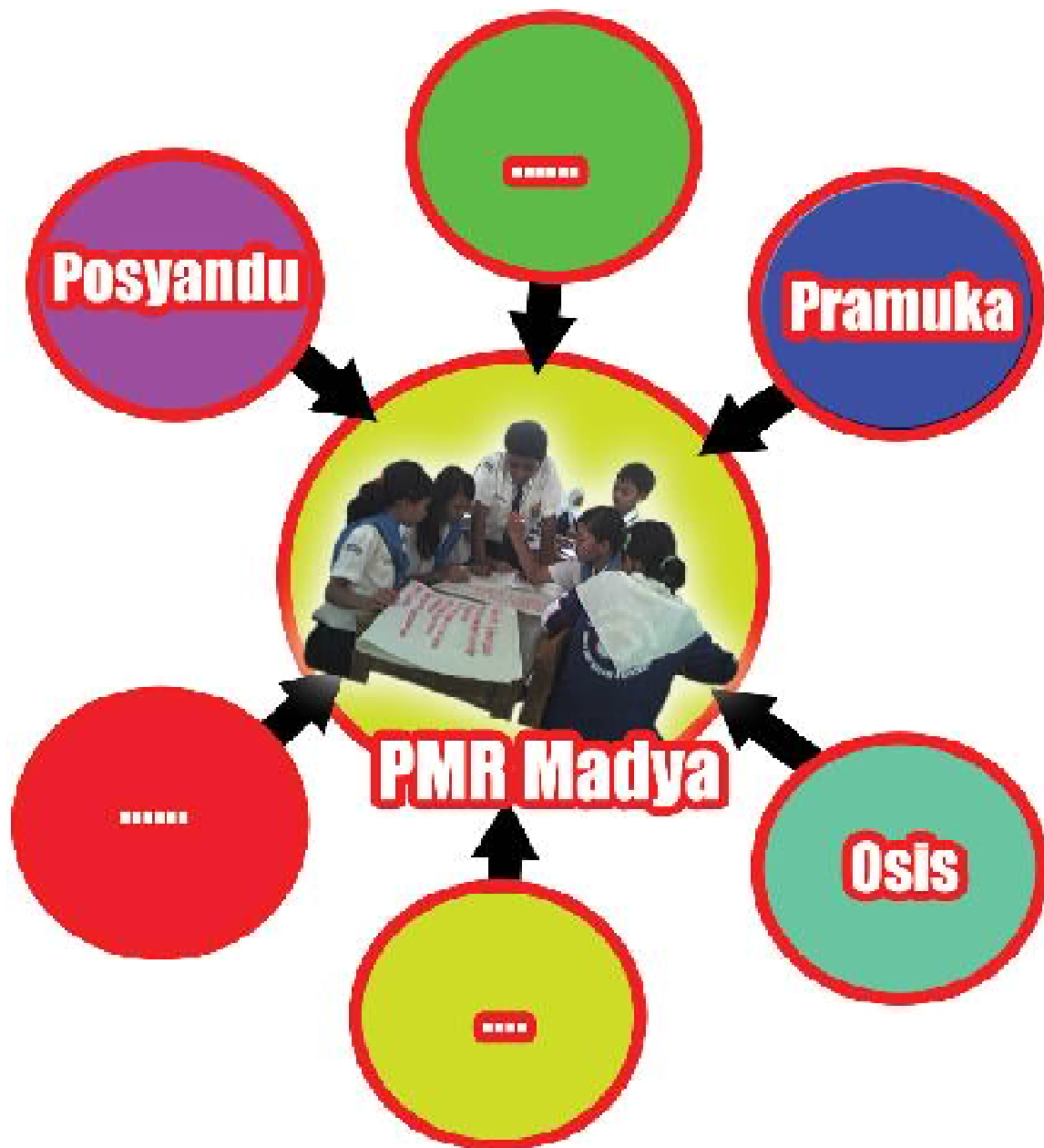
Fasilitator menggali pengetahuan peserta tentang bagaimana PMR merupakan bagian dari dan berhubungan dengan organisasi remaja lainnya yang ada di sekolah maupun luar sekolah

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta seorang peserta menggambar 1 lingkaran besar ditengah flipchart, dan memberinya label PMR Madya
- b. Fasilitator meminta seluruh peserta melihat kembali hasil kesepakatan pada kegiatan-kegiatan Tri Bakti atau program tahunan PMR Madya
- c. Seluruh peserta merundingkan dengan siapa saja (organisasi, instansi, atau individu) mereka sedang atau perlu berhubungan agar berhasil mencapai tujuan kegiatan atau program
- d. Peserta menempatkan organisasi, instansi, atau individu tersebut pada lingkaran-lingkaran kecil yang mengelilingi lingkaran PMR Madya
- e. Kemudian peserta membuat prioritas berdasarkan tingkat kepentingan, kebutuhan sumber-sumber, bentuk kerjasama, peluang, kekuatan, dll. Tambahan informasi ini pada lingkaran mereka
- f. Buatlah garis penghubung dengan panah yang mengarah pada lingkaran besar

I. Penugasan

Tempelkan Jaringan Kekuatan di ruang PMR sebagai acuan dalam membentuk jejaring dan kerjasama dengan pihak lain



Menang sebanyak mungkin

A. Pokok Bahasan

Dinamika kelompok

B. Sub Pokok Bahasan

Dinamika kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian dinamika kelompok
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan dinamika kelompok
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat dinamika kelompok
4. Peserta dapat menjelaskan cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, flipchart, alat peraga: kartu berukuran 10 cm x 10 cm bertuliskan A dan B masing-masing 4 buah, formulir "menang sebanyak mungkin"

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menjelaskan kepada peserta bahwa mereka akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan saling berlomba agar menang sebanyak mungkin

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi 4 kelompok. Pembagian kelompok dapat berdasarkan jumlah yang sama besar, jabatan (misal kelompok pengurus PMR, kelompok anggota PMR), atau lainnya. Jelaskan kepada peserta alasan pembagian anggota kelompok ini
- b. Setiap kelompok menempati sudut ruangan
- c. Setiap kelompok mendapatkan 2 buah kartu A dan B
- d. Fasilitator membagikan formulir "menang sebanyak mungkin" kepada setiap kelompok, dan menjelaskan maksudnya
- e. Fasilitator memimpin permainan dari babak 1 s.d. 10
- f. Fasilitator mencatat semua kejadian sebagai bahan pembahasan
- g. Setelah babak 10 selesai, diskusikan:
 - fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengemukakan perasaan, atau pendapatnya bagaimana rasanya menjadi orang atau kelompok yang dikhianati? bagaimana perasaan kelompok yang mengkhianati kelompok lain? mengapa?

bagi kelompok yang menang, apakah puas dengan kemenangannya? pelajaran apa yang dapat kita ambil dari permainan ini jika kita hubungkan dengan hidup berkomunitas atau berkelompok? (arahkan pada perlunya mempertimbangkan kepentingan semua pihak, tidak hanya yang terbaik untuk kelompok saya saja tetapi seluruh pihak, dan hubungan antar karakter)

I. Penugasan

Tuliskan pengalaman ini di journal masing-masing. Tambahkan dengan komitmen membangun karakter hidup berkomunitas/berkelompok

FORMULIR MENANG SEBANYAK MUNGKIN

- Dalam 10 babak berturut-turut setiap kelompok akan memilih satu antara 2 huruf A atau B
- Angka yang diperoleh tergantung dari pola pilihan kelompok lainnya, yakni:

4A = masing-masing	KALAH	Rp. 200,-
3A = masing-masing 1B =	MENANG KALAH	Rp. 100,- Rp. 300,-
2A = masing-masing 2B = masing-masing	MENANG KALAH	Rp. 200,- Rp. 200,-
1A = 3B = masing-masing	MENANG KALAH	Rp. 300,- Rp. 100,-
4B = masing-masing	MENANG	Rp. 100,-

- Sebelum menentukan pilihan, rundingkan dahulu dengan anggota kelompok masing-masing, agar tercapai kata sepakat
- Hanya sebelum babak 5, 8, 10 perwakilan setiap kelompok boleh saling berunding

BABAK	WAKTU	RUNDING DENGAN	PILIHAN	MENANG	KALAH	SALDO
1	2 menit	Anggota kelompok				
2	1 menit	Anggota kelompok				
3	1 menit	Anggota kelompok				
4	1 menit	Anggota kelompok				
5	3 menit 1 menit	Kelompok lain Anggota kelompok				X3
6	1 menit	Anggota kelompok				
7	1 menit	Anggota kelompok				
8	3 menit 1 menit	Kelompok lain Anggota kelompok				X5
9	1 menit	Anggota kelompok				
10	3 menit 1 menit	Kelompok lain Anggota kelompok				X10

Sebuah iklan kemanusiaan

A. Pokok Bahasan

Komunikasi

B. Sub Pokok Bahasan

Komunikasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian komunikasi
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan komunikasi
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat komunikasi
4. Peserta dapat menjelaskan cara berkomunikasi

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Peserta diminta mengamati atau mendengarkan iklan-iklan yang terdapat di TV, radio, majalah, dan koran. Arahkan kepada iklan yang membangun karakter, kebersihan, kesehatan, keselamatan, maupun siaga bencana
- b. Bahas secara singkat pesan yang disampaikan iklan tersebut
- c. Arahkan diskusi bahwa iklan adalah salah satu bentuk komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan, atau mengajak melakukan sesuatu
- d. Sepakati pengertian, tujuan, manfaat, dan cara berkomunikasi

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok masing-masing beranggotakan 4 – 6 orang
- b. Setiap kelompok merancang iklan tentang pelayanan kepalangmerahan PMR dengan tahapan sbb:
 - Tentukan tujuan iklan (misal: untuk mempromosikan peran dan kegiatan PMR)
 - Tentukan sasaran (misal: siswa SD)
 - Lakukan pengumpulan data misal ketertarikan siswa SD terhadap jenis-jenis kegiatan, pilihan tema, dll. Data ini akan digunakan untuk tahap selanjutnya
 - Tentukan tema (misal: PMR, relawan masa depan)
 - Tentukan metode (misal: pelatihan singkat, roadshow, drama, panggung boneka)

- Tentukan media (misal: majalah dinding, majalah anak)
Lakukan uji coba dan sempurnakan
Tentukan waktu pelaksanaan
- c. Fasilitator agar melibatkan relawan lainnya yang mempunyai pengalaman dibidang kehumasan atau komunikasi

I. Penugasan

1. Gunakan iklan ini untuk menyebarluaskan kepalangmerahan, serta promosi dan publikasi saat perekrutan anggota PMR baru. Apabila memerlukan dana untuk kegiatan ini, sepakati bagaimana dana tersebut diperoleh dan akan digunakan, misal dengan cara setiap anggota PMR mengumpulkan koran atau barang-barang bekas kemudian dijual sehingga uang yang diperoleh untuk melaksanakan kegiatan
2. Rancanglah iklan yang bertujuan memberi dukungan teman sebaya agar berperilaku hidup sehat

1 menit saja

A. Pokok Bahasan

Komunikasi

B. Sub Pokok Bahasan

Komunikasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian komunikasi
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan komunikasi
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat komunikasi
4. Peserta dapat menjelaskan cara berkomunikasi

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menjelaskan kepada peserta bahwa sekarang adalah saatnya berbicara

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta peserta duduk melingkar
- b. Setiap peserta secara bergiliran berbicara mengenai PMR selama 1 menit tanpa berhenti
- c. Dimulai dari fasilitator memegang suatu benda (misal pena) dan berbicara selama 1 menit, kemudian fasilitator mengoperkan pena tersebut kepada seorang peserta
- d. Peserta yang menerima pena berbicara tentang PMR selama 1 menit, dan mengoperkan pena kepada peserta lain, dan seterusnya hingga seluruh peserta mendapat giliran
- e. Kemudian diskusikan:
 - apakah peserta merasa orang lain mendengarkan dia?
 - apakah mereka merasakan kesulitan mendengarkan orang lain?
 - apakah peserta merasa khawatir terlalu banyak atau sedikit berbicara, mengemukakan pendapat mereka tentang PMR?
 - kekawatiran apa saja yang mereka rasakan selama proses ini?
 - perasaan apa yang mereka dapatkan ketika orang lain berbicara?

I. Penugasan

1. Fasilitator meminta peserta untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi dengan berlatih mengemukakan pendapat pada saat pertemuan keluarga, pertemuan OSIS, mengajak anggota keluarga atau teman untuk berperilaku hidup sehat
2. Bahas dan praktekkan komunikasi pasif, agresif, dan asertif



Menu hari ini

A. Pokok Bahasan

Komunikasi

B. Sub Pokok Bahasan

Komunikasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian komunikasi
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan komunikasi
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat komunikasi
4. Peserta dapat menjelaskan cara berkomunikasi

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menjelaskan bahwa setiap peserta akan meracik bumbu komunikasi

2. Kegiatan Belajar

- a. Setiap peserta menentukan menu komunikasi, kemudian meracik bumbunya, misal:
Menu: Berbicara sopan
Bumbu dan cara mengolah: Perlihatkan sikap menghormati. Tambahkan sikap mendengarkan. Jangan lupa bumbu umpan balik. Jangan pernah berbicara kasar dan mengolok-ngolok agar menu ini menjadi pas©
- b. Tulislah di kertas atau kartu, dan beri hiasan sesuai kreatifitas
- c. Mintalah beberapa peserta mempresentasikan hasilnya
- d. Kumpulkan seluruh menu dan perbanyak untuk setiap peserta
- e. Kemudian diskusikan terkait pengertian, tujuan, manfaat, dan cara berkomunikasi

I. Penugasan

1. Setiap hari peserta mempraktekkan 1 menu untuk meningkatkan ketrampilan berkomunikasi
2. Buatlah kartu pos, kartu ucapan, atau layang-layang menu komunikasi. Kirimkan kepada teman, PMI Cabang, atau anggota keluarga

Bujur sangkar berantakan

A. Pokok Bahasan

Kerjasama

B. Sub Pokok Bahasan

Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian kerjasama
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan kerjasama
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat kerjasama
4. Peserta dapat menjelaskan cara bekerjasama

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

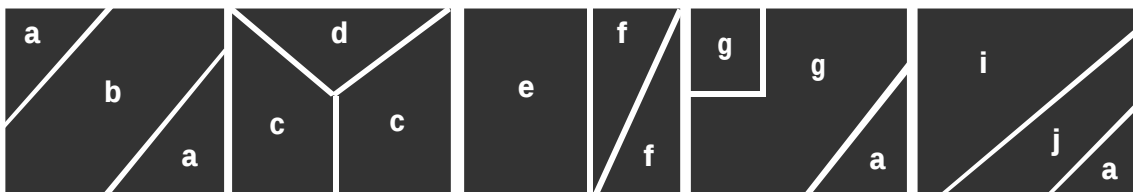
2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga yaitu 5 amplop (1, 2, 3, 4, 5) yang masing-masing amplop berisi pecahan-pecahan 5 bujur sangkar sbb:



Amplop 1 berisi kepingan i, h, e

Amplop 2 berisi kepingan a, a, a, c

Amplop 3 berisi kepingan a, j

Amplop 4 berisi kepingan d, f

Amplop 5 berisi kepingan g, b, f, c

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menggali pengetahuan peserta tentang sama-sama bekerja dan bekerjasama

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi 5 kelompok, ditambah 2 orang pengamat disetiap kelompok

- b. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 amplop, dan bertugas
- membuat 1 bujursangkar (segi empat dengan sisi yang sama panjangnya) dari kepingan yang berada dalam amplop masing-masing baru dianggap selesai jika 5 bujursangkar terbentuk semua bujursangkar sama besarnya selama proses ini tidak boleh berbicara dengan kelompok lain, tapi boleh berbicara dengan anggota kelompok masing-masing tidak boleh meminta kepingan kepada kelompok lain, baik dengan berbicara maupun isyarat tidak boleh mengambil kepingan kelompok lain tidak boleh membantu menyusun bujur sangkar kelompok lain boleh memberi kepingan kepada kelompok lain boleh memberikan bujursangkar yang sudah jadi kepada kelompok lain, kalau mau mulai bekerja kalau sudah diberi tanda
- c. Para pengamat bertugas mengamati, mencatat, dan melaporkan apa yang terjadi dalam kelompok selama proses ini berlangsung
- d. Diskusikan:
- adakah kelompok yang melanggar peraturan? peraturan mana yang dilanggar? mengapa?
 - adakah yang suka memberikan kepingan kepada kelompok lain?
 - adakah yang telah selesai membentuk bujursangkarnya, lalu tidak mempedulikan kesibukan atau kesulitan kelompok lain?
 - adakah yang sulit membentuk bujursangkarnya sehingga merasa gelisah, bingung, putus asa?
 - adakah kelompok yang menumpuk banyak kepingan, dan tidak mau memberikan kepada kelompok lain?
 - adakah kelompok yang tidak mempunyai kepingan sama sekali sehingga tidak mempunyai aktifitas?

I. Penugasan

Seluruh peserta membuat slogan tentang kerjasama, merujuk pada hasil diskusi. Tempelkan di ruang PMR, rumah, atau tempat-tempat yang mudah terlihat

Menggambar bersama

A. Pokok Bahasan

Kerjasama

B. Sub Pokok Bahasan

Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian kerjasama
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan kerjasama
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat kerjasama
4. Peserta dapat menjelaskan cara bekerjasama

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator mengawali pertemuan ini dengan permainan yang terkait dengan kerjasama

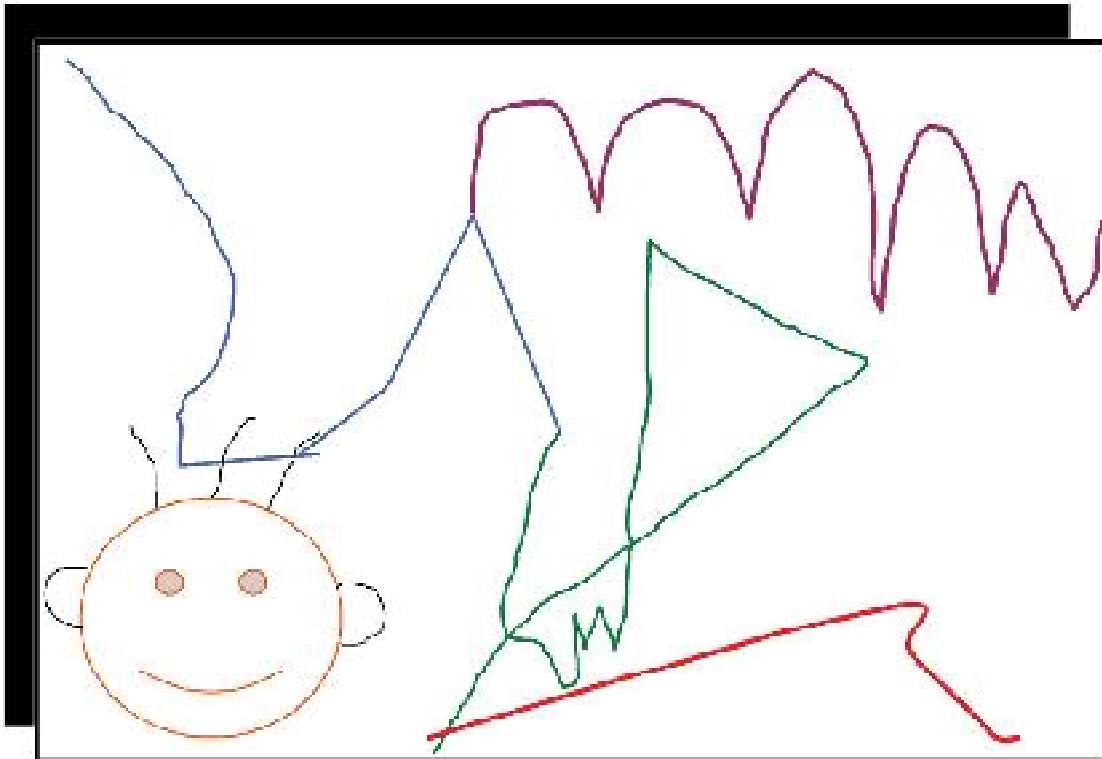
2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta peserta duduk melingkar
- b. Setiap peserta memegang pena/pensil/spidol
- c. Tugas setiap peserta adalah secara bergiliran melengkapi gambar yang telah dibuat sebelumnya selama 30 detik, tanpa berbicara dan bertanya
- d. Fasilitator memberikan 1 kertas kosong kepada peserta pertama dan memintanya untuk memulai menggambar selama 30 detik
- e. Kemudian peserta pertama menyerahkan kepada peserta disebelahnya untuk melanjutkan gambar tersebut selama 30 detik, dan seterusnya sampai peserta terakhir
- f. Kemudian perlihatkan hasilnya kepada seluruh peserta
- g. Diskusikan:
pada waktu melanjutkan gambar, apakah mengerti tujuan gambar yang belum lengkap itu?
apakah yang ditambahkan tepat? apakah gambar menjadi tambah baik atau jelek? mengapa?
apakah ada yang takut melanjutkan gambar? mengapa?

apakah ada yang merasa sulit melanjutkan gambar?
apakah ada yang merasa mudah? mengapa?
bagaimana perasaan kita jika gambar selanjutnya tidak sesuai harapan?

I. Penugasan

Ulangi proses ini dengan menggunakan ketrampilan kerjasama dan komunikasi.
Bagaimana hasilnya?



Menara karakter

A. Pokok Bahasan

Kerjasama

B. Sub Pokok Bahasan

Kerjasama

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian kerjasama
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan kerjasama
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat kerjasama
4. Peserta dapat menjelaskan cara bekerjasama

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menjelaskan kepada peserta bahwa saat ini peserta akan membuat menara karakter. Menara ini akan menunjukkan kepada kita apakah kita telah berhasil membangun karakter-karakter, terutama kerjasama

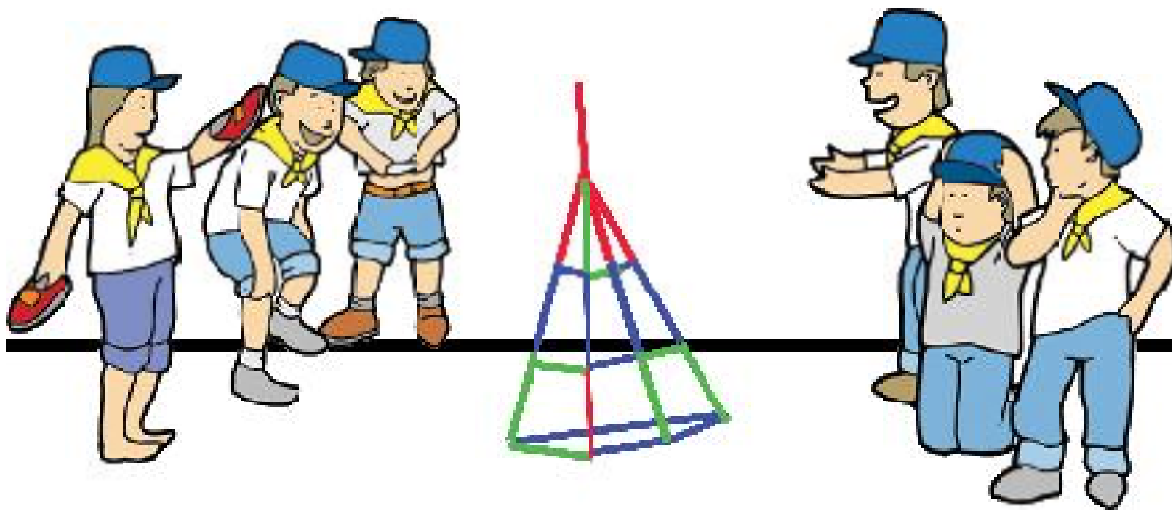
2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota kelompok yang sama besar
- b. Fasilitator meminta beberapa peserta menjadi pengamat yang bertugas mengamati, mencatat, mendokumentasikan, dan melaporkan proses
- c. Fasilitator memberikan perlengkapan dengan jumlah dan jenis yang sama untuk setiap kelompok, yaitu sedotan (dapat juga diganti batang korek api), selotip, dan gunting
- d. Setelah aba-aba dimulai setiap kelompok membuat menara dari pipet/batang korek api
- e. Kemudian diskusikan:
 - setiap kelompok secara singkat menceritakan proses pembuatan menara karakterapakah ada anggota kelompok yang mendominasi sehingga tidak memperdulikan pendapat anggota lainnya?
apakah ada kelompok yang melakukan perundingan untuk membahas bentuk menara yang akan dihasilkan, dan pembagian tugas?
dari menara ini, karakter apa yang telah kita bangun?
untuk membangun karakter kerjasama, perlu didukung karakter apa saja?
(kemungkinan jawaban yang muncul: komunikasi, kreatifitas, motivasi).

- f. Arahkan pembahasan pada pengertian, tujuan, manfaat, cara kerjasama, dan bahwa setiap karakter akan saling mendukung karakter lainnya

I. Penugasan

Kirimkan laporan pengamatan (yang telah dikemas dalam bentuk artikel, foto, atau bentuk lain sesuai kreatifitas) ke majalah dinding, media publikasi PMI, majalah remaja. Hal ini merupakan salah satu peran PMR dalam mempromosikan karakter kerjasama



Menyusun harapan

A. Pokok Bahasan

Motivasi

B. Sub Pokok Bahasan

Motivasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian motivasi
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan motivasi
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat motivasi
4. Peserta dapat menjelaskan cara memberikan motivasi

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator dan peserta melihat kembali hasil kesepakatan tentang kegiatan Tri Bakti atau program tahunan PMR yang telah dirancang. Kemudian sepakati 1 jenis kegiatan yang akan dibahas pada pertemuan ini

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta peserta menuliskan harapan-harapan mereka agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dan berhasil
- b. Tulis pada kertas flipchart, dan kemudian kelompokkan misal terkait pengetahuan, ketrampilan, sikap, dll
- c. Peserta mendiskusikan apa yang dapat dilakukan sehingga harapan mereka tercapai. Arahkan pembahasan bahwa harapan-harapan itu merupakan motivasi yang harus diwujudkan

I. Penugasan

Laksanakan hasil diskusi. Berlatihlah ketrampilan ini untuk kegiatan lainnya



Dari sampah menjadi permata

A. Pokok Bahasan

Motivasi

B. Sub Pokok Bahasan

Motivasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian motivasi
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan motivasi
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat motivasi
4. Peserta dapat menjelaskan cara memberikan motivasi

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator meminta peserta mengumpulkan benda-benda yang ada disekitar mereka. Boleh benda yang telah dibawa dari rumah, atau yang mereka temukan saat pertemuan ini berlangsung, misal: pensil, gelang karet

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator meminta peserta menyepakati 1 kegiatan yang akan dilaksanakan (misal: GELANG DONOR, lihat Panduan Fasilitator Pelatihan PMR pokok bahasan Donor Darah)
- b. Bahas bagaimana kegiatan itu akan dilaksanakan, misal: waktu pelaksanaan, sumber-sumber yang diperlukan
- c. Fasilitator meminta setiap peserta memilih satu benda hasil proses H.1, yang menurut mereka dapat memberikan kontribusi dalam keberhasilan kelompok melaksanakan kegiatan yang telah mereka pilih. Mungkin saja beberapa peserta memilih benda yang sama jenisnya
- d. Fasilitator meminta setiap peserta menceritakan/menuliskan alasan mereka memilih benda tersebut, dan bagaimana benda itu berkontribusi
- e. Seluruh peserta membentuk kelompok besar dan membuat bentuk tertentu dari benda itu, sehingga menunjukkan motivasi setiap individu untuk memperkuat kelompok dan mencapai kesuksesan
- f. Kemudian diskusikan:
 - mengapa benda yang sama dapat memiliki arti yang berbeda untuk orang yang berbeda?

apakah ada peserta yang merasa diabaikan atau merasa benda yang dipilihnya tidak memberikan manfaat untuk keberhasilan kelompok? apa yang kemudian mereka lakukan? (arahkan pada perlunya motivasi, dan bahwa setiap individu pasti memberikan kontribusi sesuai bakat, peran, dan keunikannya)
bagaimana jika kita melihat ada anggota kelompok yang tidak mau terlibat? (arahkan pada cara-cara membangkitkan motivasi)

I. Penugasan

Bacalah kisah-kisah yang menimbulkan motivasi, atau bahkan tulislah kisah masing-masing. Sebarkan kepada keluarga atau teman melalui proses diskusi, majalah dinding, drama sekolah atau metode lainnya sehingga memberikan inspirasi kepada mereka



Pelangi perbedaan

A. Pokok Bahasan

Motivasi

B. Sub Pokok Bahasan

Motivasi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian motivasi
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan motivasi
3. Peserta dapat menjelaskan manfaat motivasi
4. Peserta dapat menjelaskan cara memberikan motivasi

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator membacakan cerita atau memutar film yang dapat meningkatkan motivasi. Kemudian bahas pengertian, tujuan, manfaat, dan cara motivasi

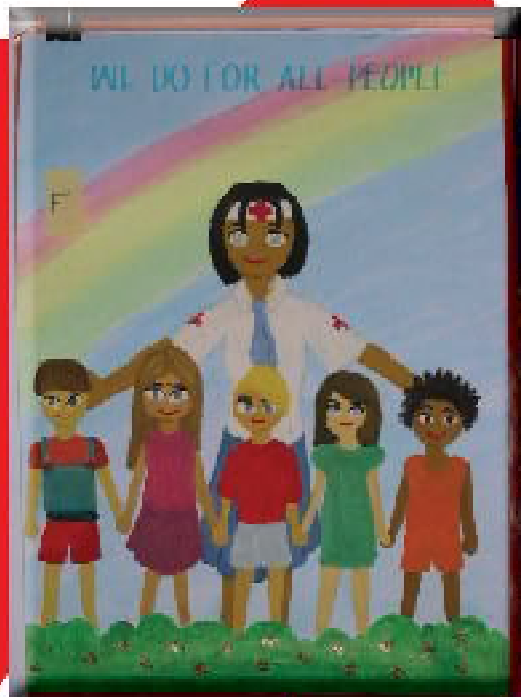
2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagikan 1 pensil warna atau crayon untuk setiap peserta, kemudian bergabung untuk membuat pelangi
- b. Pada ujung sebelah kiri warna pelangi masing-masing, tuliskan motivasi mereka bergabung dengan PMR Madya
- c. Setiap peserta agar mencatat di jurnal masing-masing
- d. Kemudian pajang pelangi itu di ruang PMR
- e. Setelah 1 tahun, bahas kembali sbb:
 - tuliskan motivasi bergabung dengan PMR Madya setelah 1 tahun menjadi anggota, diujung sebelah kanan warna pelangi masing-masing. Mungkin beberapa warna tidak ada tulisannya.
apakah telah berubah motivasinya dibanding tahun sebelumnya? mengapa?
apakah ada warna pelangi yang ujung sebelah kanannya kosong? apakah karena yang punya warna sudah keluar dari keanggotaan PMR? mengapa? apa yang harus kita lakukan?
apakah motivasi kita, yang kemudian mau untuk melakukan, telah membuat perubahan ke arah yang lebih baik di PMR? bagaimana caranya?

- f. Arahkan pembahasan bahwa meskipun setiap orang berbeda motivasi, namun memberikan kontribusi pada pengembangan PMR maupun kegiatan kemanusiaan
- g. Jika jumlah peserta lebih dari 15 orang, maka bagilah menjadi beberapa kelompok

I. Penugasan

Kirimkan hasil kegiatan ini kepada PMI Cabang Bidang PMR sebagai salah satu referensi untuk mengevaluasi pembinaan PMR dan Relawan, menentukan strategi perekrutan atau mempertahankan komitmen anggota, program kerja PMI Cabang, maupun berjejaring



Today's special

A. Pokok Bahasan

Peer support

B. Sub Pokok Bahasan

Peer support

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian "peer support"
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan PMR Madya sebagai "peer support"
3. Peserta dapat menjelaskan karakter PMR Madya agar dapat menjadi "peer support"
4. Peserta dapat menjadi "peer support"

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

4 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator dan peserta membahas pengertian, tujuan, dan karakter "peer support", serta pengertian sehat. Arahkan pada pemahaman bahwa sehat mencakup jasmani, mental, rasa aman/keselamatan, dan bersih, yang tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga lingkungan sekitar

2. Kegiatan Belajar

- a. Fasilitator membagikan 1 kertas kecil kepada setiap peserta
- b. Setiap peserta menuliskan 1 kegiatan PMR Madya yang bertujuan memberikan dukungan kepada teman sebaya untuk berperilaku hidup sehat, dikertas masing-masing
- c. Gulung kertas tersebut dan masukkan dalam suatu wadah
- d. Pada hari-hari yang dianggap istimewa (misal: ulang tahun seorang peserta), mintalah peserta tersebut mengambil 1 kertas, mengumumkan isinya, dan menjadi koordinator kegiatan.

I. Penugasan

Meskipun kegiatan ini bersifat kejutan karena diumumkan dan dilaksanakan hanya dihari-hari istimewa, namun berkaitan dengan penyusunan rencana kerja tahunan maupun Tri Bakti PMR. Untuk itu fasilitator perlu membaca Panduan Fasilitator yang terkait dengan hal tersebut.

Kekuatan bintang

A. Pokok Bahasan

Peer support

B. Sub Pok ok Bahasan

Peer support

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat menjelaskan pengertian “peer support”
2. Peserta dapat menjelaskan tujuan PMR Madya sebagai “peer support”
3. Peserta dapat menjelaskan karakter PMR Madya agar dapat menjadi “peer support”
4. Peserta dapat menjadi “peer support”

D. Sasaran

PMR Madya

E. Waktu

4 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, alat peraga

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menggali pengetahuan peserta tentang bagaimana memberikan dukungan kepada teman sebaya agar berperilaku hidup sehat. Tanyakan kepada peserta apakah mereka ada yang sudah mempunyai pengalaman memberikan dukungan kepada teman sebaya. Mintalah mereka untuk berbagi pengalaman.

2. Kegiatan Belajar

a. Berdasarkan proses H.1, bahas:

- karakter apa yang diperlukan dan harus dibangun?
perubahan apa yang terjadi pada teman sebaya setelah mendapat dukungan dari kita?
dengan cara apa kita mengetahui perubahan itu? apa ukuran keberhasilannya?

b. Kemudian sepakati bersama tentang pengertian, tujuan, karakter peer support

I. Penugasan

Fasilitator meminta peserta melihat kembali rencana kerja tahunan atau Tri Bakti PMR yang telah disusun. Lakukan pembahasan ulang agar rancangan tersebut mengarah kepada peer support

Panduan Fasilitator Kepemimpinan Untuk PMR Wira



ANALISA KOMPETENSI KEPEMIMPINAN PMR WIRA

Kompetensi Umum	Kompetensi Khusus	Kompetensi pendukung
- Memiliki pemahaman tentang Gerakan - Memiliki pemahaman tentang Prinsip Dasar Gerakan - Memiliki pemahaman tentang ketentuan Lambang - Memiliki pemahaman tentang Hukum Humaniter Internasional - Memiliki pemahaman tentang organisasi PMI dan kegiatannya - Dapat menjadi "peer educator" (pendidik sebaya)	- Memiliki pemahaman tentang kepemimpinan - Memiliki ketrampilan komunikasi - Memiliki ketrampilan kerjasama - Memiliki ketrampilan motivasi - Memiliki ketrampilan melakukan dinamika kelompok - Memiliki pemahaman tentang gender - Dapat menjadi "peer support" (memberikan dukungan kepada teman sebaya untuk melakukan perubahan perilaku)	Memiliki pengetahuan peran relawan PMI dalam proses pengambilan keputusan dan kepemimpinan PMI

ANALISA TUJUAN BELAJAR KEPEMIMPINAN PMR WIRA

No.	Tujuan Belajar	Indikator	Materi
1.	- Memahami arti dan tujuan kepemimpinan - Memahami arti pemimpin dan tujuan memimpin	- Dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan - Dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin	Kepemimpinan
2.	Menerapkan komunikasi	- Dapat mengidentifikasi pengertian komunikasi - Dapat mengidentifikasi tujuan komunikasi - Dapat mengidentifikasi manfaat komunikasi - Dapat mengidentifikasi cara berkomunikasi	Komunikasi
3.	Menerapkan kerja sama	- Dapat mengidentifikasi pengertian kerja sama - Dapat mengidentifikasi tujuan kerja sama - Dapat mengidentifikasi manfaat kerja sama - Dapat mengidentifikasi cara bekerja sama	Kerja sama

No.	Tujuan Belajar	Indikator	Materi
4.	Menerapkan motivasi	• Dapat mengidentifikasi pengertian motivasi • Dapat mengidentifikasi tujuan motivasi • Dapat mengidentifikasi manfaat motivasi • Dapat mengidentifikasi cara memberikan motivasi	Motivasi
5.	Menerapkan dinamika kelompok	• Dapat mengidentifikasi pengertian dinamika kelompok • Dapat mengidentifikasi tujuan dinamika kelompok • Dapat mengidentifikasi manfaat dinamika kelompok • Dapat mengidentifikasi cara melakukan dinamika kelompok	Penilaian pender ita
6.	Memahami arti gender	• Dapat mengidentifikasi pengertian gender • Dapat mengidentifikasi peran perempuan dan laki-laki dalam tugas Tr i Bakti	Gender
7.	Memahami arti dan tujuan “peer educator”	• Dapat menjelaskan pengertian “peer educator” • Dapat menjelaskan tujuan PMR Wira sebagai “peer educator” • Dapat menjelaskan karakter PMR Wira agar dapat menjadi “peer educator” • Dapat menjadi “peer educator”	Peran PMR Wira sebagai “peer educator”

KURIKULUM PERTOLONGAN PERTAMA PMR WIRA

Fokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metodologi	Media	Sumber Belajar
Kepemimpinan	• Kepemimpinan • Pemimpin	• Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan • Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan Untuk PMR
Dinamika kelompok	Dinamika kelompok	• Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dinamika kelompok • Peserta dapat mengidentifikasi tujuan dinamika kelompok • Peserta dapat mengidentifikasi manfaat dinamika kelompok • Peserta dapat mengidentifikasi cara melakukan dinamika kelompok	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan Untuk PMR
Komunikasi	Komunikasi	• Peserta dapat mengidentifikasi pengertian komunikasi • Peserta dapat mengidentifikasi tujuan komunikasi • Peserta dapat mengidentifikasi manfaat komunikasi • Peserta dapat mengidentifikasi cara berkomunikasi	2 x 45'	• Ceramah • Tanya jawab • Diskusi • Simulasi • Penugasan	• Flipchart • Spidol • Alat peraga	Buku Kepemimpinan Untuk PMR

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Metodologi	Media	Sumber Belajar
Kerjasama	Kerjasama	- Peserta dapat mengidentifikasi pengertian kerjasama - Peserta dapat mengidentifikasi tujuan kerjasama - Peserta dapat mengidentifikasi manfaat kerjasama - Peserta dapat mengidentifikasi cara bekerjasama	2 x 45'	- Ceramah - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi - Penugasan	- Flipchart - Spidol - Alat peraga	Buku Kepemimpinan Untuk PMR
Motivasi	Motivasi	- Peserta dapat mengidentifikasi pengertian motivasi - Peserta dapat mengidentifikasi tujuan motivasi - Peserta dapat mengidentifikasi manfaat motivasi - Peserta dapat mengidentifikasi cara memberikan motivasi	2 x 45'	- Ceramah - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi	- Flipchart - Spidol - Alat peraga	Buku Kepemimpinan Untuk PMR
Gender	Gender	- Peserta dapat mengidentifikasi pengertian gender - Peserta dapat mengidentifikasi peran perempuan dan laki-laki dalam tugas Tri Bakti	2 x 45'	- Ceramah - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi	- Flipchart - Spidol - Alat peraga	Buku Kepemimpinan Untuk PMR
Peer leadership	Peer leadership	- Peserta dapat mengidentifikasi pengertian "peer leadership" - Peserta dapat mengidentifikasi tujuan PMR Wira sebagai "peer leadership" - Peserta dapat mengidentifikasi karakter PMR Wira agar dapat menjadi "peer leadership" - Peserta dapat menjadi "peer leadership"	4 x 45'	- Ceramah - Tanya jawab - Diskusi - Simulasi	- Flipchart - Spidol - Alat peraga	Buku Kepemimpinan Untuk PMR

16 x 45'



Catatan untuk fasilitator:

Pelatihan kepemimpinan untuk PMRWira ini dapat diselenggarakan di dalam atau di luar ruangan, hiking dengan beberapa pos pemberhentian, menjelajah alam dengan jalan santai maupun bersepeda. Dalam 1 proses pembelajaran akan mencakup beberapa topik dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Akan disediakan beberapa proses pembelajaran sehingga fasilitator dapat memilih atau mengembangkan sesuai kebutuhan lokal.

Pos 1 Indahnya pelangi persahabatan

A. Pokok Bahasan

1. Komunikasi
2. Kerjasama
3. Dinamika Kelompok

B. Sub Pokok bahasan

1. Komunikasi
2. Kerjasama
3. Dinamika Kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara berkomunikasi
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara bekerjasama
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

1 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, bermain peran

G. Media

Crayon/pensil warna dengan warna yang berbeda-beda untuk setiap peserta, 1 lembar kertas flipchart/kertas gambar/Kanvas, alat tulis

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Awali kegiatan dengan perkenalan, jika antar peserta belum saling mengenal atau ada peserta baru
- b. Jika sudah saling mengenal, mulailah dengan permainan-permainan yang bersifat memecah kebekuan

2. Proses Pembelajaran

- a. Berikan sebatang krayon pada masing-masing peserta
- b. Berikan kesempatan kepada peserta untuk memilih warna krayon kesukaannya. Jika krayon tidak cukup dan ada lebih peserta memilih warna yang sama arahkan mereka untuk berdiskusi/bernegosiasi memutuskan siapa yang akan mendapatkan warna yang disukainya, selanjutnya arahkan peserta yang tidak mendapatkan warna yang disukainya untuk memilih warna yang lain yang masih tersedia (*ucapkan terimakasih atas kesediaan memilih warna lain*)

- c. Mintalah peserta untuk berpasangan dengan peserta lain yang memiliki warna krayon/pensil warna yang hampir menyerupai atau sama
- d. Berikan waktu 3 menit dan persilahkan mereka untuk menemukan berbagai cara yang menyatakan bahwa mereka, sebagai individu memiliki kesamaan satu sama lain. Selanjutnya mintalah mereka menyepakati sebuah gerakan (dan suara) untuk mengekspresikan persamaan mereka. Setelah disepakati, dalam hitungan 3 secara bersama-sama mengekspresikan gerakan itu
- e. Mintalah mereka berpasangan kembali, kali ini dengan peserta yang memiliki warna krayon/pensil warna yang berbeda
- f. Mereka memiliki waktu 3 menit untuk menentukan cara yang menyatakan bahwa mereka, sebagai individu memiliki perbedaan satu sama lain. Seperti sebelumnya, selanjutnya mintalah mereka menyepakati sebuah gerakan (dan suara) untuk mengekspresikan perbedaan mereka, namun perbedaan yang pada akhirnya saling mendukung / menguatkan. Setelah disepakati, dalam hitungan 3 secara bersama-sama mengekspresikan gerakan itu
- g. Kemudian dengan krayon yang peserta pegang, mintalah mereka untuk membuat kreasi penuh warna di lembar kertas flipchart/kertas gambar/kanvas. Pastikan setiap peserta ikut serta dan memberikan kontribusi warnanya. Berikan kesempatan kepada peserta untuk memutuskan sejauh mana warna-warna digunakan, apakah setiap warna harus digunakan sama banyaknya agar kreasi tersebut indah?
- h. Kemudian diskusikan:
 - apa yang peserta rasakan selama proses tadi?
 - apa yang dirasakan ketika ada yang ingin memiliki warna yang disukai namun jumlahnya tidak cukup? apa yang akan dilakukan dengan peserta lain yang memiliki keinginan yang sama?
 - pelajaran apa yang didapatkan dari peserta yang memiliki krayon/pensil pewarna yang sama dengan?
 - pelajaran apa yang didapatkan dari peserta yang memiliki krayon/pensil pewarna yang berbeda?
 - apa nilai-nilai yang kita petik dari permainan ini yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari? (arahkan pada penerapan 7 Prinsip, factor pendukung komunikasi, kerjasama, dan pentingnya kelompok)

I. Penugasan

1. Setelah kreasi selesai, mintalah peserta untuk menunjukkan keunggulan mereka dalam memberikan kontribusi keberhasilan membuat kreasi yang indah yang telah diselesaikan
2. Berikutnya, mintalah mereka mengidentifikasi keunggulan warna lain sehingga kreasi tersebut indah dan bagaimana mereka menghargai ketrampilan dan kemampuan yang berbeda tersebut

Pos 2 Yang saya sukai dari diri saya

A. Pokok Bahasan

1. Komunikasi
2. Kerjasama
3. Motivasi
4. Dinamika Kelompok

B. Sub Pokok bahasan

1. Komunikasi
2. Kerjasama
3. Motivasi
4. Dinamika Kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara komunikasi
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara kerjasama
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara memberikan motivasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, flipchart

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator menanyakan kepada peserta pembelajaran yang dapat diambil dari pos sebelumnya. Kaitkan dengan penerapan 7 Prinsip maupun Tri Bakti PMR

2. Proses Pembelajaran

- a. Mintalah Peserta untuk berpasangan(usahakan kelompok adalah campuran laki-laki dan perempuan)
- b. Salah seorang pasangan bercerita selama 3 menit mengenai hal-hal yang telah ia kerjakan untuk keluarga, sahabat atau orang lain. Pasangannya akan menjadi pendengar.
- c. Jika pencerita mengatakan sesuatu yang telah ia kerjakan untuk keluarga, sahabat atau orang lain, pendengar harus mengatakan **“Good Job, bagus”** kemudian pencerita harus mengucapkan **“terimakasih”** dan melanjutkan ceritanya.

- d. Jika pencerita mengatakan sesuatu yang meniadakan atau mengurangi pencapaian hal-hal yang telah ia kerjakan untuk keluarga, sahabat atau orang lain, pendengar harus mengatakan **“saya keberatan”**. Pembicara kemudian harus menarik kembali perkataannya.

Contoh: Saya telah membantu adik saya menyelesaikan tugasnya membuat PR yang membuatnya mendapatkan nilai bagus. Ketika adik saya bertanya tentang tugasnya, pada awalnya saya bingung. Kemudian saya membaca dan mempelajarinya kembali, dan akhirnya saya bisa menjelaskan. Akhirnya adik saya bisa mengerjakan tugasnya. Meski, sebenarnya adik saya akan bisa menyelesaikan tugasnya tanpa bantuan saya, jika ia mau membaca buku pelajarannya, tetapi setidaknya saya dapat...”.

Pendengar: “ Saya Keberatan”

Pencerita: “Baik lupakan, saya telah dapat membantu adek saya setelah membaca dan mempelajarinya kembali.

Pendengar: “ Good Job, Bagus”

Pencerita: Terimakasih, Hal lain yang telah saya lakukan adalah.....

- e. Selain itu, pendengar tidak diperkenankan berbicara apapun.

- f. Setelah tiga menit, mintalah mereka bertukar peran

- g. Lalu diskusikan:

peran mana yang lebih mudah, menjadi pendengar atau pencerita?

(sebagian peserta akan menjawab sebagai pendengar atau pencerita)

bagaimana rasanya, saat mendengar tanpa dapat mengajukan pertanyaan, memberi masukan atau komentar? *(tertekan; tidak menjadi bagian dari perbincangan; tidak yakin mengerti, bosan; dsb)*

bagaimana rasanya saat berbicara tanpa dapat mengetahui reaksi pendengar? *(sangat egois; sangat nyaman, tidak terganggu dan bisa bercerita sampai selesai; tidak yakin apakah dia mendengarkan saya; tidak yakin apakah yang saya telah saya lakukan menurut orang lain juga sebagai suatu hal yang besar; tidak yakin aka diri saya; dsb)*

bagaimana rasanya saat mendengar orang lain mengatakan bahwa apa yang kita lakukan adalah **“Good Job, Bagus”**

bagaimana rasanya saat mengatakan **“Good Job, Bagus”** pada orang lain saat mendengar bahwa orang lain unggul atau telah melakukan sesuatu yang baik?

apa yang kita pelajari dari pendapat kita tentang diri sendiri? *(Saya ingin mendapatkan pengakuan atas apa yang telah saya lakukan; Saya tidak nyaman saat memberitahukan keunggulan/kebaikan yang telah saya lakukan, Saya terlalu banyak berbicara tentang diri saya dan kurang memikirkan orang lain; dsb)*

bagaimana kita menerapkan hal ini dalam kehidupan sehari-hari?

I. Penugasan

Peserta membuat perencanaan tentang bagaimana menerapkan nilai-nilai yang dipetik dari permainan ini saat mereka melakukan Tri Bakti PMR

Pos 3 Juru kampanye

A. Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Gender
5. Peer leadership

B. Sub Pokok bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Gender
5. Peer leadership

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara komunikasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara kerjasama
5. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian gender
6. Peserta dapat mengidentifikasi peran perempuan dan laki-laki dalam tugas Tri Bakti
7. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, karakter, dan dapat menjadi "peer leadership"

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar, 3 kartu masing-masing bertuliskan "baik", "kurang baik", "sebaiknya"

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator meminta peserta membentuk 3 kelompok dengan anggota berimbang antara laki-laki dan perempuan
- b. Sepakati bersama 1 tema yang sesuai dengan situasi lokal (misal: perilaku hidup sehat)

2. Proses Pembelajaran

- a. Perwakilan masing-masing kelompok mengambil 1 kartu
- b. Kelompok “baik” bertugas merancang dan melakukan kampanye sesuai tema
- c. Kelompok “kurang baik” bertugas merancang dan melakukan kampanye yang bertentangan dengan tema (misal: anti perilaku hidup sehat)
- d. Fasilitator memberikan waktu 3 menit kepada kelompok 1 dan 2 untuk merancang, dan 7 menit untuk melakukan kampanye
- e. Kemudian kelompok “sebaiknya” menganalisa kampanye kelompok baik dan kurang baik, kemudian bersama dengan seluruh peserta membuat kesepakatan bagaimana sebaiknya agar remaja berperilaku hidup sehat
- f. Lakukan kampanye hasil kesepakatan seluruh peserta
- g. Kemudian diskusikan:
 - apa yang peserta rasakan saat menjadi juru kampanye? (beri kesempatan kepada perwakilan juru kampanye masing-masing kelompok untuk menyampaikan apa yang dirasakannya). apakah ada pembagian tugas untuk masing-masing anggota?
 - bagaimana rasanya menjadi kelompok sebaiknya? apakah ada nilai lebih atau kebanggaan yang dirasakan? apakah kelompok tersebut menghadapi kesulitan dalam menganalisa kelompok baik dan kelompok kurang baik?
 - nilai apa yang didapat dari sesi kampanye?
 - teknik komunikasi apa yang bisa dipelajari dari sesi kampanye?
 - bagaimana kerjasama kelompok dapat membantu menghasilkan sebuah kampanye yang baik?
 - apa tugas kita sebagai anggota PMR di keluarga dan masyarakat terkait hal-hal yang dikampanyekan? apakah ada perbedaan tugas antara laki-laki dan perempuan?

Pos 4 Menolong yuk

A. Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika Kelompok
5. Gender
6. Peer leadership

B. Sub Pokok bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika Kelompok
5. Gender
6. Peer leadership

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara komunikasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara kerjasama
5. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan melakukan dinamika kelompok
6. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian gender
7. Peserta dapat mengidentifikasi peran perempuan dan laki-laki dalam tugas Tri Bakti
8. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, karakter, dan dapat menjadi "peer leadership"

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, presentasi, simulasi

G. Media

Perlengkapan Pertolongan Pertama, alat tulis

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator meminta peserta untuk berperan sebagai pengamat, anggota PMR sebagai pelaku Pertolongan Pertama, korban, dan masyarakat remaja

2. Proses Pembelajaran

- a. Fasilitator meminta seorang peserta laki-laki berperan menjadi korban kecelakaan yang terbaring dipinggir jalan, beberapa anggota PMR Wira (salah seorang menjadi ketua kelompok, usahakan perempuan), pengamat, dan lainnya sebagai pengamat. Sebagai referensi kasus luka, lihat kurikulum Pertolongan Pertama PMR Wira
- b. Dengan dipimpin oleh pemimpin terpilih dalam waktu 10 menit mintalah anggota kelompok memberikan pertolongan sesuai dengan kasus yang telah diberikan
- c. Setelah sepuluh menit, hentikan mereka.
- d. Kemudian gantilah peran dan kasusnya, yaitu korban seorang perempuan, sedangkan pimpinan kelompok PMR adalah peserta laki-laki
- e. Namun sebelum kelompok melakukan pertolongan, berikan waktu 5 menit untuk berdiskusi dan merencanakan pertolongan yang akan mereka berikan dan pembagian tugas. Arahkan mereka untuk membagi tugas, meminta saran dan pendapat masyarakat dalam membuat keputusan perencanaan.
- f. Kemudian berikan waktu 10 menit untuk melakukan pertolongan
- g. Setelah sepuluh menit, hentikan mereka
- h. Kemudian diskusikan:
 - bagaimana rasanya menjadi seorang pemimpin/memimpin? apa tugas dan tanggung jawab pemimpin? bagaimana rasanya mengambil keputusan? Menurut kalian apakah mudah menjadi seorang peer leader? Apa yang harus dimiliki oleh seorang peer leader yang baik?
 - bagaimana rasanya menjadi seorang pengamat? apa peran pengamat? apa yang kalian rasakan sebagai seseorang yang diminta masukan dalam mempertimbangkan sebuah masalah dan membuat sebuah keputusan yang akan sangat berpengaruh bagi kegiatan yang akan dilakukan bersama?
 - apa yang kalian rasakan sebagai kelompok yang mendapat masukan dalam mempertimbangkan sebuah masalah dan membuat sebuah keputusan yang akan sangat berpengaruh bagi kegiatan yang akan dilakukan bersama? Apakah menerima masukannya? Mengapa menerima/menolak masukan yang disampaikan?
 - bagaimana memahami dinamika kelompok dan peran gender?
 - apa pengaruh dinamika kelompok dan peran gender dalam membuat perencanaan, mengambil keputusan dan dalam pelaksanaan sebuah kegiatan (pertolongan pertama)?
 - apakah ada hambatan dalam melakukan pertolongan dan perencanaan? Jika ada karena apa? (komunikasi, bekerjasama, kepemimpinan).
 - bagaimana agar lebih baik?
 - Nilai apa yang dipelajari dari permainan, hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, 7 prinsip dan pengembangan Tri Bakti? Bagaimana menerapkannya?

Pos 5 Menangkap ayam hutan

A. Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Peer leadership

B. Sub Pokok bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Peer leadership

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara komunikasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, karakter, dan dapat menjadi "peer leadership"

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

1 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, curah pendapat, presentasi, simulasi

G. Media

Alat tulis, alat gambar,

H. Proses Pembelajaran

1. Proses Pembelajaran

- a. Mintalah peserta untuk duduk melingkar
- b. Mintalah 4 peserta untuk meninggalkan kelompok (keluar ruangan)
- c. Mintalah 1 peserta lainnya maju ketengah lingkaran menirukan tindakan/gerakan menangkap seekor ayam dalam sebuah gudang. Jelaskan kepada peserta dalam kelompok bahwa selama proses ini tidak boleh melakukan komunikasi verbal, hanya boleh berkomunikasi dalam bentuk tindakan/gerakan
- d. Sampaikan kepada peserta yang meninggalkan kelompok, bahwa mereka akan kembali ke dalam kelompok satu-persatu tiap selang satu menit untuk membantu apapun kegiatan yang tengah dilakukan peserta yang berada ditengah-tengah kelompok
- e. Agar instruksi permainan tidak diketahui oleh masing-masing pihak
- f. Kita akan menyaksikan suasana yang sangat ramai dan menggembirakan

- g. Beberapa menit setelah semua peserta bergabung kekelompoknya kembali dan bermain sesuai dengan aturan yang telah disampaikan, hentikan permainan
- h. Kemudian diskusikan:
(pertanyaan dimulai dari peserta yang terakhir bergabung dengan kelompok), menurut kalian apa yang tengah dilakukan? (mungkin ada yang akan menjawab bahwa mereka melakukan kegiatan seperti membersihkan lantai, atau tengah mencari sesuatu yang hilang, mungkin juga mereka akan mengatakan bahwa mereka sedang memukul lantai, dsb)
apakah bantuan yang diberikan sesuai dengan harapan? mengapa? (arahkan pada pembahasan: seringkali kita menginterpretasikan tindakan/perilaku seseorang dari apa yang ia lakukan (komunikasi non-verbal) dan meresponnya begitu saja daripada mencoba untuk berkomunikasi, bertanya/mengklarifikasi sebenarnya apa yang tengah dilakukan atau ingin disampaikan. Saat peserta dalam kelompok dilarang berbicara atau memberitahukan apa yang tengah terjadi, peserta yang berada diluar kelompok diperbolehkan untuk berbicara atau bertanya dengan berbagai cara untuk mengetahui tentang apa sebenarnya yang tengah terjadi. Tetapi meski bisa bertanya, mereka memilih untuk tidak bertanya tentang apa yang tengah terjadi, melainkan memilih memutuskan mengikuti apa yang dilakukan peserta yang ditengah kelompok, yakni pemimpin, meski tidak paham maksud dan tujuan yang sebenarnya dilakukan)

Pos 6 Garis finish

1. Lakukan pembahasan ulang tentang nilai pelajaran/materi apa yang didapatkan oleh peserta kegiatan
2. Evaluasi tingkat pemahaman peserta
3. Buatlah kesepakatan-kesepakatan untuk meningkatkan ketrampilan kepemimpinan, paska pelatihan
4. Mintalah pendapat dan penilaian peserta tentang kegiatan yang telah dilakukan dan perbaikan-perbaikan apa yang harus dilakukan
5. Pemberian hadiah/ penghargaan/pin kepemimpinan kepada seluruh peserta
6. Penutup





Catatan untuk fasilitator:

Rangkaian proses pelatihan ini merupakan pilihan kedua yang dapat diterapkan oleh fasilitator. Dapat dilaksanakan dalam waktu 1 hari maupun secara bertahap yang memerlukan beberapa hari, namun tujuan pembelajaran dan pembinaan PMR tercapai

Pos 1 Asyik juga digosipin

A. Pokok Bahasan

1. Komunikasi
2. Kerjasama
3. Motivasi
4. Dinamika kelompok

B. Sub Pokok bahasan

1. Komunikasi
2. Kerjasama
3. Motivasi
4. Dinamika kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara berkomunikasi
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara bekerjasama
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara memberikan motivasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

1 x 45 menit

F. Metode

Diskusi, bermain peran

G. Media

Alat tulis, flipchart

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Jika pertemuan ini merupakan pertemuan pertama, antar peserta belum saling mengenal, atau ada peserta baru, fasilitator memfasilitasi proses pengenalan, penyusunan norma pelatihan, dan harapan peserta. Dengan demikian waktu dapat ditambah menjadi 2 x 45 menit

2. Proses Pembelajaran

- a. Fasilitator meminta peserta membuat kelompok, masing-masing beranggotakan 3 orang
- b. Persilahkan salah satu anggota kelompok meninggalkan kelompoknya (keluar ruangan). Masing-masing kelompok akan tersisa dua orang yang akan menjadi pendengar dan pencerita

- c. Dalam waktu 4 menit, mintalah pencerita untuk bercerita secara bebas kepada pendengar tentang pengalaman kegagalannya atau suatu kejadian yang membuatnya malu, dengan ketentuan:
- d. Pendengar hanya diperkenankan mengatakan **"maksudnya?"** ketika kurang mengerti, dan **"hem, lanjutkan"** ketika memahami maksud pencerita
- e. Setelah cerita selesai (4 menit), mintalah anggota yang tadi meninggalkan kelompok untuk bergabung dengan kelompok masing-masing
- f. Dalam 3 menit mintalah kepada pendengar untuk menceritakan apa yang baru didengarnya, dengan gaya dan kalimat masing-masing. Pencerita hanya boleh mengamati proses penceritaan kembali dan tidak diperkenankan berkomentar apapun
- g. Setelah selesai mintalah mereka bertukar peran, dengan topik cerita tentang keberhasilan, atau kejadian yang membuatnya telah berbuat sesuatu yang berarti bagi orang lain
- h. Kemudian diskusikan:
 - apa yang dirasakan ketika bercerita tentang suatu kegagalan atau kejadian yang membuat malu?
apa yang dirasakan ketika bercerita tentang satu pengalaman keberhasilannya atau suatu kejadian yang membuatnya merasa telah berbuat sesuatu yang berarti bagi orang lain?
bagaimana rasanya membicarakan kegagalan dan keberhasilan orang lain?
apa yang dirasakan ketika meneruskan cerita kegagalan orang lain?
apa yang dirasakan ketika meneruskan cerita keberhasilan orang lain?
bagaimana rasanya dibicarakan orang lain?
bagaimana rasanya, saat mendengar orang lain menceritakan suatu pengalaman kegagalan atau suatu kejadian yang membuat malu tanpa dapat melakukan pembelaan atau meluruskan?
bagaimana rasanya, saat mendengar orang lain menceritakan suatu pengalaman keberhasilan kita kepada orang lain?
apa yang kita pelajari dari permainan tadi?
bagaimana hal ini kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun pelayanan kepalangmerahan (Tri Bakti)? (arahkan tentang pengembangan karakter, misal berkomunikasi yang dapat memberikan motivasi, menjaga hubungan dengan anggota kelompok, saling menghargai dan kerjasama)

Pos 2 I'm a live alert awake enthusiastic

A. Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika kelompok

B. Sub Pokok bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara berkomunikasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara bekerjasama
5. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

1 x 45 menit

F. Metode

Bernyanyi, curah pendapat, diskusi

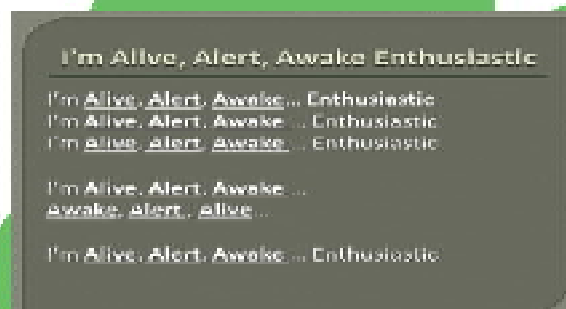
G. Media

Alat tulis, flipchart, teks lagu

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

- a. Fasilitator secara singkat membahas kesepakatan atau karakter pada pos sebelumnya terkait kerjasama, komunikasi, dan dinamika kelompok. Fasilitator menjelaskan bahwa karakter-karakter tersebut akan terus dibangun dan diterapkan pada pos-pos selanjutnya, dalam kehidupan sehari-hari, maupun dalam pelaksanaan pelayanan kepalangmerahan. Setiap karakter akan terkait dan mendukung perkembangan karakter lainnya
- b. Fasilitator meminta peserta untuk berlatih lagu "I'm alive, alert, awake, enthusiastic". Jika fasilitator maupun peserta belum pernah mendengar lagu itu, maka nada lagu diganti, atau menggunakan lagu lainnya dengan tema yang sama yaitu alive (hidup), alert (siaga), awake (terjaga), enthusiastic



(antusias/bersemangat). Lagu yang dipilih dapat berupa lagu daerah maupun karangan sendiri

2. Proses Pembelajaran

- a. Fasilitator meminta peserta membentuk 3 kelompok bernama kelompok ALIVE, ALERT, AWAKE, dengan 1 pemimpin disetiap kelompok yang bertugas sebagai konduktor /dirigen. Jika memilih lagu lain, maka nama kelompok menyesuaikan misal HI DUP, SIAGA, TERJAGA
- b. Semua pemimpin berkumpul untuk menyepakati sbb:
Seluruh kelompok menyanyikan lagu secara bersamaan
Ketika kata **Alive (hidup)** dinyanyikan maka **Kelompok Alive** harus berdiri dan kelompok yang lain duduk
Ketika kata **Alert (siaga)** dinyanyikan maka **Kelompok Alert** harus berdiri dan kelompok yang lain duduk
Ketika kata **Awake (terjaga)** dinyanyikan maka **Kelompok Awake** harus berdiri dan kelompok yang lain duduk
Ketika kata **Enthusiastic (antusias/bersemangat)** dinyanyikan maka seluruh **Kelompok** harus berdiri
- c. Kemudian para pemimpin menginformasikan kepada anggotanya masing-masing, dan menyepakati suatu gerakan yang mencirikan nama kelompok saat mereka harus berdiri
- d. Agar lebih seru, jadikan kegiatan ini menjadi sebuah perlombaan. Bagi kelompok yang dapat menyanyi dan melakukan gerakan dengan benar mendapat nilai sedangkan kelompok yang tidak kompak mendapatkan pengurangan nilai. Sediakan hadiah kecil
- e. Agar lebih bersemangat, mintalah peserta untuk berganti-ganti memimpin, dan tiap pemimpin harus mengganti nada lagu dan gerakan, dengan syarat mendiskusikan dengan anggota kelompok untuk mendapatkan kesepakatan. Dalam proses pergantian pemimpin, persilahkan pemimpin lama untuk menjelaskan pada pengganti yang baru
- f. Kemudian diskusikan:
apa yang dirasakan ketika menjadi pemimpin? bagaimana rasanya memimpin beberapa orang untuk mengambil sebuah keputusan? apa yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin? bagaimana karakter pemimpin PMI yang baik?
apa yang kita pelajari dari permainan tadi?
Bagaimana hal ini dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan kepalangmerahan?
- g. Arahkan pembahasan pada:
gerakan (kelompok) yang kompak membutuhkan peran/partisipasi seluruh anggota
untuk mencapai tujuan kelompok diperlukan kerjasama, saling memahami, menghormati, menghargai, mendukung, dan melengkapi
pemimpin harus mampu berkomunikasi, mendengar dengan baik pendapat seluruh anggota, dan bernegosiasi untuk kepentingan bersama. Dilain pihak pemimpin harus bisa mengambil keputusan yang tepat dan membawa kebaikan bagi orang banyak
tiap individu memiliki keunikan dan gaya masing-masing, dalam hal memimpin, bekerjasama, dan berkomunikasi
Kaitkan dengan nilai-nilai 7 prinsip dasar dan pengembangan Tri Bakti PMR

Pos 3 Tandu dan sungai

A. Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika Kelompok
5. Motivasi
6. Gender
7. Peer leadership

B. Sub Pokok bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika Kelompok
5. Motivasi
6. Gender
7. Peer leadership

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara berkomunikasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara bekerjasama
5. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara melakukan dinamika kelompok
6. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara memberikan motivasi
7. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian gender
8. Peserta dapat mengidentifikasi peran perempuan dan laki-laki dalam tugas Tri Bakti
9. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, karakter, dan dapat menjadi "peer leadership"

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

2 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, bermain peran

G. Media

Alat tulis, flipchart, tongkat / tandu, tali, bendera, sungai atau lokasi yang diibaratkan sungai

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

2. Proses Pembelajaran

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi 2 kelompok (minimal) atau lebih, dengan jumlah anggota yang seimbang antar kelompok. Kemudian setiap kelompok menentukan pemimpin, pengamat, dan anggota
- b. Buatlah batas dengan tali yang menandakan lebar sungai minimal 15 meter. Pasanglah 3 bendera sebagai tanda titik finish
- c. Bagikan kepada setiap kelompok 1 set tali dan tongkat untuk membuat tandu (atau jika waktu terbatas berikan tandu jadi pada masing-masing kelompok), serta bendera
- d. Informasikan kepada peserta: "Perhatikan instruksi baik-baik. Dengan mempertimbangkan nilai-nilai kesetaraan gender, bakat, minat, dan kapasitas anggota kelompok, tugas kelompok adalah menyeberangkan seluruh peserta keseberang sungai hingga sampai ke bendera finish dengan menggunakan perlengkapan yang telah dibagikan. Saya akan mencatat waktu tercepat"
- e. Seluruh kelompok mempunyai waktu 5 menit untuk mendiskusikan dan menyepakati strategi yang akan digunakan
- f. Seluruh kelompok secara serentak melakukan tugas menyeberangkan anggotanya keseberang sungai hingga sampai bendera finish dalam waktu maksimal 10 menit. Jangan lupa untuk menghitung waktu, misalkan tercepat 5 menit, selanjutnya 7 menit, 10 menit dan berikutnya
- g. Setelah 10 menit hentikan permainan dan minta peserta kembali ke posisi awal untuk mendiskusikan:
apakah seluruh peserta berhasil diseberangkan? mengapa?
bagaimana rasanya menjadi pengamat? apa peran pengamat?
bagaimana rasanya menjadi pemimpin? bagaimana pemimpin mengolah suatu informasi, kemudian memimpin kelompok untuk mengambil sebuah keputusan?
bagaimana peran setiap anggota kelompok?
bagaimana komunikasi, kerjasama, hubungan satu kelompok dengan kelompok lainnya?
nilai pembelajaran apa yang didapatkan? (arahkan peserta untuk mencerna kembali informasi yang diberikan yaitu: "... tugas kelompok adalah menyeberangkan **seluruh peserta**..." sehingga walaupun dibagi menjadi beberapa kelompok, adalah tanggung jawab bersama agar seluruh peserta sampai digaris finish. Hal ini memerlukan pembagian tugas sesuai bakat dan minat, serta komunikasi, dan kerjasama dengan kelompok lain)
- h. Sampaikan pada peserta;
"untuk menyeberangkan peserta waktu terlambat adalah xx menit"
seluruh kelompok saya tantang untuk menyeberangkan seluruh peserta keseberang sungai hingga sampai ke bendera finish lebih cepat. Berani?
- i. Fasilitator memberi kesempatan kepada kelompok untuk berhubungan dan berdiskusi dengan kelompok lain, meminta pendapat seluruh peserta dan menghasilkan satu solusi. Dengan solusi dan kesepakatan bersama, peserta menjalankan keputusannya menyeberang sungai

- j. Kemudian diskusikan:
bagaimana rasanya ketika diarahkan untuk berkompromi dengan kelompok lain?
bagaimana hasilnya setelah ada kesepakatan dengan seluruh kelompok?
(arahkan pembahasan bahwa peserta telah melakukan pembelajaran sebaya dengan saling bertukar ide, pendapat, informasi, memotivasi, sehingga lebih maksimal dalam pencapaian tujuan. Seluruh peserta adalah pemenang karena telah berhasil mengalahkan ego masing-masing, dapat menghargai perbedaan pendapat, hidup berkomunitas, dan karakter positif setiap peserta telah berkembang)

Catatan fasilitator:

1. Dalam waktu 3 menit, kelompok akan menghasilkan sebuah perencanaan untuk menyeberang sungai. Setiap kali akan memulai selalu tanyakan kepada pemimpin kelompok "Pemimpin kelompok, apakah rencana sudah anda putuskan" siap untuk menyeberang? Jika ada ketua kelompok yang menjawab belum siap, berikan waktu tambahan kepada mereka paling banyak 1 X 1 menit
2. Peserta bersama kelompoknya akan menyeberang sungai dengan caranya masing-masing sebagaimana diputuskan oleh ketua kelompok dari hasil diskusi. Jangan berikan komentar apapun selain mencatat waktu untuk masing-masing kelompok
3. Jika ada peserta atau kelompok yang bertanya kepada fasilitator tentang instruksi dan atau cara menyeberang, fasilitator hanya boleh merespon atau menjawab **"menurut anda?"** Jika kemudian peserta menjelaskan maka fasilitator hanya boleh merespon/menjawab **"bisa jadi"**
4. **Cara yang paling mudah dan paling tepat adalah berjalan berjajar bersama seluruh kelompok dengan membawa/atau tidak membawa (menenteng tandu), kemudian menyeberang sungai menuju garis finish. Akan tetapi permainan ini bisa dihentikan jika semua kelompok sudah berdiskusi sebagai satu kesatuan kelompok dan bersama-sama dalam satu kesatuan menyeberang ke seberang sungai. (ini adalah hasil yang ingin dicapai)**
5. Perhatikan perintahnya **"seberangkan seluruh peserta keseberang sungai hingga garis finish"**
6. Fasilitator dapat mengganti perintah menjadi **"seberangkan seluruh peserta keseberang sungai hingga garis finish dengan tandu"**
 - a. Untuk perintah ini, cara yang paling mudah dan paling tepat adalah berjalan berjajar bersama seluruh kelompok dengan membawa (menjinjing tandu), menyeberang sungai menuju garis finish.
 - b. Kata **dengan** dalam kalimat "menyeberang sungai dengan tandu" dapat berarti:
 - Menyeberang sungai dengan menggunakan tandu sebagai alat
 - Menyeberang sungai dengan membawa/menjinjing tandu

Pos 4 You do what I do

A. Pokok Bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika Kelompok
5. Gender
6. Peer leadership

B. Sub Pokok bahasan

1. Kepemimpinan
2. Komunikasi
3. Kerjasama
4. Dinamika Kelompok
5. Gender
6. Peer leadership

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan kepemimpinan
2. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dan tujuan memimpin
3. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara berkomunikasi
4. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara bekerjasama
5. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, manfaat, dan cara melakukan dinamika kelompok
6. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian gender
7. Peserta dapat mengidentifikasi peran perempuan dan laki-laki dalam tugas Tri Bakti
8. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, karakter, dan dapat menjadi "peer leadership"

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

1 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, bermain peran

G. Media

Alat tulis, flipchart

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator mengingatkan kembali kepada peserta komitmen mereka untuk selalu menerapkan dan meningkatkan otot karakter kepemimpinan di pos-pos selanjutnya, dalam kehidupan sehari-hari, maupun kegiatan kepalangmerahan (Tri Bakti PMR)

2. Proses Pembelajaran

- a. Fasilitator meminta peserta untuk berdiri membuat lingkaran
- b. Salah seorang peserta berdiri di tengah lingkaran, berperan sebagai pemimpin
- c. Fasilitator menjelaskan kepada peserta aturan permainan:
seluruh peserta menirukan seluruh gerakan yang dilakukan oleh pemimpin sambil melakukan gerakan, pemimpin mengatakan dengan keras **“You do what I do” (kamu melakukan apa yang aku lakukan)**
ketika menirukan gerakan, semua peserta mengatakan **“I do What You do” (aku melakukan apa yang kamu lakukan)**
setelah beberapa gerakan, pemimpin menunjuk salah satu peserta untuk menggantikannya berdiri ditengah lingkaran, melakukan proses yang sama dengan gerakan yang berbeda. Demikian seterusnya sampai seluruh peserta mendapat kesempatan dapat juga diiringi lagu atau musik
- d. Kemudian diskusikan:
gerakan pemimpin seperti apa yang dianggap paling baik?
bagaimana jika gerakan pemimpin sangat aneh?
apa yang kita pelajari dari permainan tersebut?
apakah pemimpin merencanakan melakukan gerakan-gerakan yang mencerminkan karakter kepemimpinan, atau asal bergerak?
arahkan diskusi bahwa dalam memberikan instruksi pemimpin harus mampu mengkomunikasikan dengan jelas sehingga dipahami oleh anggota. Ketika anggota sulit memahami, pemimpin hendaknya mengulang penjelasan atau menyampaikan dengan bahasa yang lebih sederhana dan jika dibutuhkan mampu memberikan contoh. Pemimpin harus mampu menjadi contoh dan memberikan contoh bagi anggotanya. Tidak menjadi masalah menirukan segala perilaku pemimpin sepanjang itu positif. Sering kali kita menirukan atau mengikuti apa yang dilakukan oleh pemimpin tanpa memikirkan dampak jangka panjangnya. Untuk sebuah keberhasilan dan gerakan yang kompak dibutuhkan kemauan anggota untuk mengikuti pemimpin, dan kemauan pemimpin memahami kemampuan anggota sekaligus memberikan pemahaman yang baik kepada anggota tentang arah gerak dan langkah yang diambil pimpinan untuk kepentingan bersama

Pos 5 Label

A. Pokok Bahasan

Dinamika Kelompok

B. Sub Pokok bahasan

Dinamika Kelompok

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta dapat mengidentifikasi pengertian dinamika kelompok
2. Peserta dapat mengidentifikasi tujuan dinamika kelompok
3. Peserta dapat mengidentifikasi manfaat dinamika kelompok
4. Peserta dapat mengidentifikasi cara melakukan dinamika kelompok

D. Sasaran

PMR Wira

E. Waktu

1 x 45 menit

F. Metode

Curah pendapat, diskusi, bermain peran

G. Media

Alat tulis, flipchart, Kartu Label bertuliskan karakter maupun perilaku positif dan negatif, misal: hargai pendapat saya, tertawai saya, berdebatlah dengan saya, abaikan saya, jadikan saya pemimpin, arogan, bersahabat, mudah diajak kerjasama, dll

H. Proses Pembelajaran

1. Pengantar

Fasilitator melakukan permainan 2 menit untuk menambah semangat

2. Proses Pembelajaran

- a. Fasilitator membagikan Kartu Label kepada peserta
- b. Masing-masing peserta mengambil 1 kartu tanpa melihat isinya, dan menempelkan kedahi orang disebelahnya
- c. Semua peserta dapat membaca label yang ada didahi peserta lain tapi tidak dapat membaca label sendiri. Peserta dilarang saling memberi tahu label yang ada didahi mereka.
- d. Selama 10 menit berikan tugas kepada peserta untuk membuat 1 rencana kegiatan Tri Bakti (misalnya: merencanakan sebuah kegiatan bazaar, berpartisipasi dalam aksi sosial, berlibur, pelatihan)
- e. Selama membuat perencanaan, peserta bereaksi dan memperlakukan peserta lain sebagaimana tercantum pada label masing-masing. Mungkin akan timbul kegaduhan karena peserta berlabel "abaikan saya" tidak dapat menerima perlakuan peserta lain yang mengabaikan pendapatnya

- f. Setelah 7 menit, walaupun perencanaan belum selesai, hentikan kegiatan, dan diskusikan:
 - bagaimana proses membuat perencanaan? menarik? apakah menghasilkan rencana?
 - bagaimana rasanya memperlakukan orang lain sesuai dengan labelnya?
 - bagaimana rasanya menerima perlakuan dari orang lain?
 - bagaimana kaitan permainan ini dengan kehidupan sehari-hari?
 - bagaimana kaitannya dengan 7 prinsip dan nilai-nilai Tribakti?
 - arahkan diskusi bahwa labelisasi sering kita temui dimasyarakat. Secara sadar maupun tidak sadar kita sering memberikan label pada teman atau orang lain, yang terkadang hanya karena perbedaan SARA. Apa yang kita rasakan saat diperlakukan peserta lain berdasar label yang ada diadahi hanyalah gambaran kecil dan sangat tidak berarti dibandingkan dampak labelisasi yang sering terjadi dimasyarakat. Label yang berbeda-beda tersebut merupakan karakter dan keunikan yang dapat mendukung atau menghambat keberhasilan kelompok
- g. Jika jumlah peserta lebih dari 15 orang, maka dibagi menjadi beberapa kelompok

Pos 6 Finish

1. Lakukan pembahasan ulang tentang nilai pelajaran/materi apa yang didapatkan oleh peserta kegiatan
2. Evaluasi tingkat pemahaman peserta
3. Buatlah kesepakatan-kesepakatan untuk meningkatkan ketrampilan kepemimpinan, paska pelatihan
4. Mintalah pendapat dan penilaian peserta tentang kegiatan yang telah dilakukan dan perbaikan-perbaikan apa yang harus dilakukan
5. Pemberian hadiah/ penghargaan/pin kepemimpinan kepada seluruh peserta
6. Penutup

BAHAN BACAAN

1. 50 Quick Team Building Games, Brian Cole Miller
2. Bermain, Menghayati, dan Belajar, YIS
3. Buku-buku pelatihan terbitan PMI Pusat: Pertolongan Pertama, Perawatan Keluarga, Kesiapsiagaan Bencana Berbasis Masyarakat, Kesehatan Remaja
4. Character Building untuk Anak-anak, Barbara A. Lewis, Karisma
5. Character Building untuk Remaja, Barbara A. Lewis, Karisma
6. Child-led Disaster Risk Reduction: A Practical Guide, Save the Children
7. Community Challenge, Australian Red Cross
8. Exploring Humanitarian Law, ICRC
9. Foto dan gambar berasal dari internet dan dokumentasi PMI Pusat, Daerah, dan Cabang
10. Friends Tell Friends on the Street, Thai Red Cross
11. Ketrampilan Komunitas Menghadapi Konflik, Prof. Mari Fitzduff, British Council
12. Kisah Sebuah Gagasan, ICRC
13. Living Values An Educational Program Educator Training Guide, Diane Tillman and Pilar Quera Colomina, Grasindo
14. Manual (Buku Bacaan) untuk PMR Mula, Madya, Wira dengan materi: Gerakan Kepalangmerahan, Kepemimpinan, Pertolongan Pertama, Remaja Sehat Peduli Sesama, Kesehatan Remaja, Ayo Siaga Bencana, Donor Darah
15. Menemukan Sekolah yang Membebaskan, Komunitas Sekolah Alam, Kawan Pustaka
16. Mengembangkan Kemampuan Adaptasi Anak Menghadapi Stress Psikososial, Drs. Made Rustika, MSI
17. Menjaga Diri Sendiri, Claire Llewellyn, Tiga Serangkai
18. Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences, Linda Campbell, Bruce Campbell, Dee Dickinson, Intuisi Press
19. Mind Map untuk Anak, Tony Buzan, Gramedia Pustaka Utama
20. PHAST Step by Step Guide: A Participatory Approach for the Control of Diarrhoeal Disease, WHO, SIDA, UNDP
21. Psikologi untuk Anak dan Remaja II, Jonni Kincher, Karisma
22. Seven Steps for Seven Principle, IFRC
23. The 6 Most Important Decisions You'll Ever Make, Sean Covey
24. Totto-Chan Gadis Cilik di Jendela, Tetsuko Kuroyanagi, Gramedia Pustaka Utama
25. Tujuh Kebiasaan Remaja yang Sangat Efektif, Sean Covey



Dalam melakukan kegiatan dan pelayanan,
PMI berpegang pada Prinsip-prinsip Dasar Gerakan
Palang Merah dan Bulan Sabit Merah
Internasional, yaitu:

1. **KEMANUSIAAN**

Gerakan Palang Merah dan Bulan Sabit Merah (Gerakan) lahir dari keinginan untuk memberikan pertolongan kepada korban yang teruka dalam pertempuran tanpa membedakan mereka dan untuk mencegah serta mengatasi penderitaan sesama manusia yang terjadi di mana pun. Tujuannya ialah melindungi jiwa dan kesehatan serta menjamin penghormatan terhadap umat manusia. Gerakan menumbuhkan saling pengertian, persahabatan, kerjasama dan perdamaian abadi antar sesama manusia.

2. **KESAMAAN**

Gerakan memberi bantuan kepada orang yang menderita tanpa membedakan mereka berdasarkan kebangsaan, ras, agama, tingkat sosial atau pandangan politik. Tujuannya semata-mata ialah mengurangi penderitaan orang per orang sesuai dengan kebutuhannya dengan menyediakan pelayanan yang paling parah.

3. **KENETRALAN**

Gerakan tidak memihak atau memihakkan diri dalam pertentangan politik, ras, agama atau ideologi.

4. **KEMANDIRIAN**

Gerakan bersifat mandiri. Setiap Perhimpunan Nasional sekalipun merupakan badan yang pemerintah di bidang kemanusiaan dan harus mematuhi peraturan hukum yang berlaku di negara masing-masing, namun Gerakan bersifat otonom dan harus menjaga tindakannya agar sejalan dengan Prinsip Dasar Gerakan.

5. **KESUKARELAAN**

Gerakan memberi bantuan atas dasar sukarela tanpa unsur keinginan untuk mencari keuntungan apapun.

6. **KESATUAN**

Dalam satu negara hanya boleh ada satu Perhimpunan Nasional dan hanya boleh memiliki salah satu lambang yang digunakan: Palang Merah atau Bulan Sabit Merah. Gerakan bersifat terbuka dan melaksanakan tugas kemanusiaan di seluruh wilayah negara yang bersangkutan.

7. **KESEMESTAAN**

Gerakan bersifat semesta. Artinya, Gerakan hadir di seluruh dunia. Setiap Perhimpunan Nasional mempunyai status yang sederajat, serta memiliki hak & tanggung jawab yang sama dalam membantusatu sama lain.

