

Experiential Learning



PERTEMUAN V

Procedural Learning



- ❖ Berdasarkan prinsip : *to understand you need to do*
- ❖ Bertitik tolak pada pentingnya *feedback* dan *modifikasi*
- ❖ Demi meningkatkan keahlian dalam perubahan di kelompok, individu membutuhkan procedural learning, yaitu :
 - memahami teori dan penelitian-penelitian dinamika kelompok
 - memiliki ketrampilan dalam kelompok
 - menggunakan ketrampilan tsb
 - eliminasi eror hingga ke tahap *mastery*

Action Theories



- Aksi apa yang dibutuhkan, di situasi tertentu, demi mendapatkan konsekuensi tertentu.
- Jika di situasi tertentu kita lakukan **x** maka hasilnya adalah **y**
- Contohnya : Jika kita menyapa orang lain, maka mereka akan membalasnya
- Individu dewasa mulai belajar untuk membuat teori baru dan modifikasi teori aksinya sebelumnya berdasarkan konsekuensi yang dialami.
- Menjadi dasar experiential learning

Experiential Learning



- Proses generalisasi teori aksi dari pengalaman pribadi seseorang yang kemudian dimodifikasi terus-menerus demi meningkatkan efektivitasnya.
- Dalam memahami dinamika kelompok, kita tidak hanya bisa mengandalkan teori dan membaca buku namun juga mempraktekannya.
- Contohnya : kepemimpinan, manajemen konflik dan lainnya.

Experiential Learning



Melakukan Teori Aksi

Implementasi Teori Aksi yang direvisi

Mendapat Konsekuensi
dan *Feedback*

Refleksi keefektifan Aksi dan Formulasi
Ulang Teori Aksi



Learning Group Skills



- Individu tidak terlahir dengan penguasaan akan ketrampilan dalam kelompok, namun harus dipelajari
- Langkah 1 : merasakan adanya kebutuhan akan ketrampilan tersebut
- Langkah 2 : memahami apa ketrampilannya, komponen perilaku yang terdapat di dalamnya dan kapan diaplikasikan
- Langkah 3 : Menemukan situasi untuk mengulang ketrampilan berkali-kali dan “pelatih”
- Langkah 4 : Mendapatkan feedback tentang pencapaian yang sudah dilakukan
- Langkah 5 : Terus berlatih hingga menjadi kebiasaan

Role Playing



- Alat untuk menjadikan bentuk-bentuk perilaku dan konsekuensinya menjadi fokus, dengan cara :
 - mengalami situasi layaknya sebuah kenyataan
 - identifikasi perilaku yang efektif dan tidak efektif
 - Mendapatkan persepsi yang lebih mendalam tentang perilaku
 - Mempraktekkan ketrampilan agar mampu mengatasi situasi

Role Playing



- ❖ Saat memimpin role playing, 3 hal untuk diingat :
 1. Bantu dan arahkan peserta kepada situasi, peran hingga dapat menyertakan emosinya
 2. Selalu refleksi dan analisa setelahnya
 3. Usai role play, ingatkan pada setiap pemeran bahwa role play telah berakhir

Participant Observer (PO)



- PO adalah seseorang yang memiliki ketrampilan untuk berpartisipasi dalam kerja kelompok namun juga sekaligus mengobservasi proses kelompok dalam waktu yang bersamaan.
- Tahapan :
 1. Mengobservasi (proses kelompok)
 2. Memberi dan menerima *feedback*
 3. Refleksi dan dan menyusun target perbaikan
 4. Modifikasi perilaku di pertemuan selanjutnya
 5. Mengulang tahap di atas berulang kali di setiap kelompok

Tahapan Observasi



- Observasi bertujuan untuk menggambarkan dan merekam perilaku dalam proses kelompok (goal setting, pengambilan keputusan, kepemimpinan, penggunaan kekuasaan, dan resolusi konflik)
- Tahap 1: memilih perilaku, aksi dan ketrampilan yang akan diobservasi, memilih anggota sebagai observer, menyusun form observasi
- Tahap 2: mengobservasi dan merekam seberapa sering setiap anggota melaksanakan perilaku ttt
- Tahap 3 : membuat kesimpulan dugaan mengenai proses dalam kelompok tersebut
- Tahap 4 : membuat ringkasan dan memberikan feedback pada kelompok ,

Skill – Training Program



- Elemen yang penting ada dalam program :
 1. Pengujian hubungan antara pelaksana dan peserta program, termasuk : ekpektasi, pengalaman, kebutuhan, data vital, motivasi, dan lainnya.
 2. Tujuan atau outcome dari program harus dinyatakan secara jelas dan spesifik
 3. Batasan yang dimiliki penyelenggara harus dinyatakan dengan jelas : waktu, fasilitas, lokasi hingga kompetensi penyelenggara
 4. Latihan alternatif dan aktivitas yang dapat digunakan

Skill – Training Program



- 5. Buatlah design sesi dalam tahap tentative dan ajukan pertanyaan evaluatif seperti : apakah sesuai demi tujuan mencapai outcome ? Apakah sesuai dengan kompetensi penyelenggara ? Adakah kesempatan peserta untuk menyatakan kebutuhan dan ekpektasinya ?
- 6. Komitmen utuh terhadap desain akhir dan membagi tanggung jawab pada penyelenggara lain (jika ada)
- 7. Lihat kembali kerjasama tim penyelenggara jika ada lebih dari 1 penyelenggara.

Evaluasi



- Proses penentuan kesuksesan atau tidaknya sebuah kelompok dalam mencapai tujuan yang diinginkan.
- Komponen yang harus tersedia :
 - bukti-bukti pencapaian tujuan program
 - operational statement dari *goal* yang jelas
 - aktivitas dan perilaku penyelenggaraan yang berkontribusi pada sukses/ tidaknya program
 - alokasi waktu bagi peserta untuk memberi feedback
 - alokasi waktu untuk analisa data dan mengambil kesimpulan

Tanggung Jawab Penyelenggara



1. Menyiapkan materi, prosedur hingga fasilitas
2. Pembukaan, penutupan, dan benang merah pengalaman-pengalaman dalam program
3. Pengaturan dan disiplin waktu
4. Mengingat dan menekankan pelajaran utama, termasuk hubungan pengalaman dan teori
5. Menjaga iklim belajar yang menerima, terbuka dan hangat
6. Menjadi sosok yang dipercaya, memiliki pengetahuan, dipercaya dan bertanggungjawab
7. Mencontohkan ketrampilannya

Tanggung Jawab Penyelenggara



8. Mengikuti siklus umum experiential learning
9. Entusias terhadap nilai ketrampilan yang ada
10. Memahami materi dengan baik
11. Memastikan semua orang memahami instruksi dan tanggung jawab
12. Sensitiv terhadap perbedaan kebutuhan, partisipasi dan gaya dari masing-masing peserta
13. Fleksible
14. Memastikan bahwa penyelenggara juga belajar dan mendapatkan keuntungan dari program ini

Etika dalam Experiential Learning



- Penyelenggara menerapkan kepedulian, respek dan penghargaan terhadap peserta
- Adanya pernyataan yang jelas akan tujuan dari penyelenggara
- Peserta harus menyetujui tujuan dari tiap sesi, waktu yang dibutuhkan, ketrampilan yang akan dilatih hingga kesesuaiannya dengan tujuan utama dari program

Wajib Dimiliki Penyelenggara



- Knowledge
- Experience
- Clear Explanations
- Self-Awareness