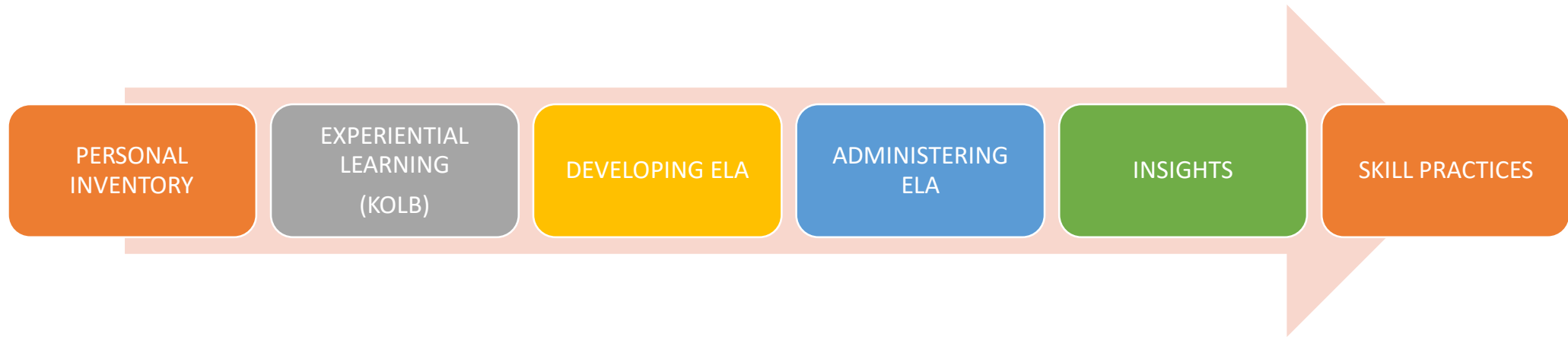




EXPERIENTIAL LEARNING ACTIVITIES for ADULT LEARNER



PROJECT SUMMARY : Experiential Learning Activity for Adult LEARNER



Experiential Learning Activity for Adult Learner, adalah sebuah program praktis tentang aplikasi praktis *experiential learning* bagi para facilitator, secara umum :

- 1,5 Day Facilitation program
- Supported by :  
- Max. 24 pax
- Penugasan membuat Energizer, PE, dan ELA di malam pertama

Objective

EXPERIENTIAL LEARNING ACTIVITIES for ADULT LEARNER

Memahami Teknik ELA

Memberikan dasar-dasar pengetahuan tentang Experiential Learning Activity (ELA) sebagai sebuah metode belajar

Peserta mendapatkan pemahaman mengenai apa itu Experiential learning dan penerapannya pada pembelajaran orang dewasa (andragogy)

ANEKA TEKNIK DEBRIEF

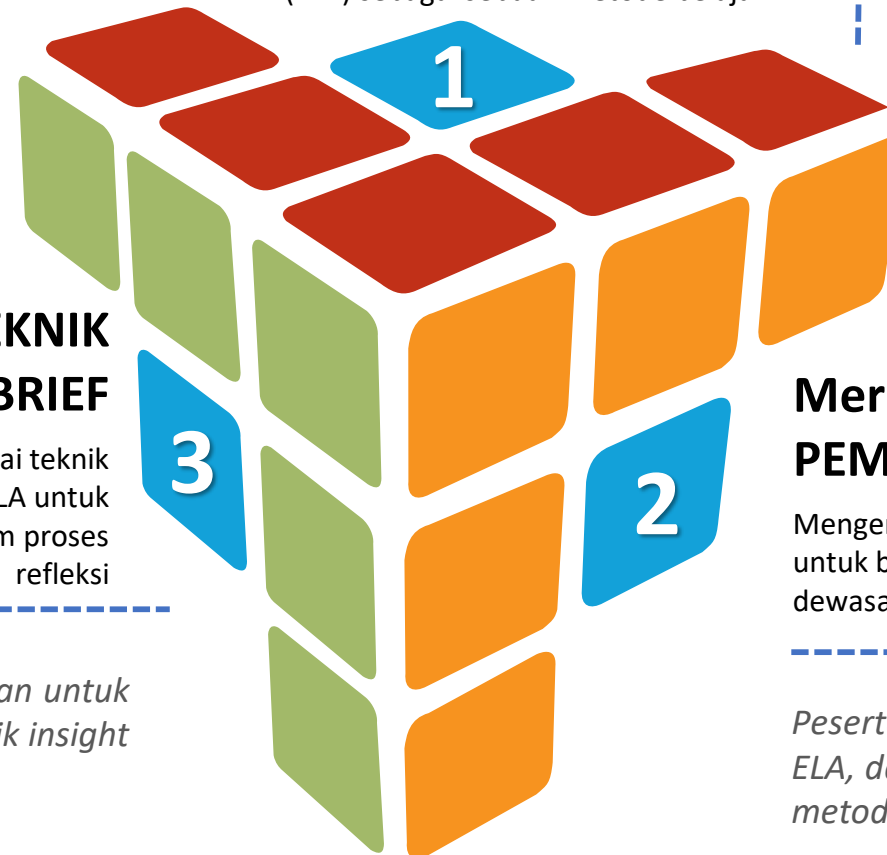
Peserta mengenal berbagai teknik debrief dari suatu ELA untuk memfasilitasi peserta dalam proses refleksi

Peserta memiliki keterampilan untuk menggunakan berbagai teknik menarik insight

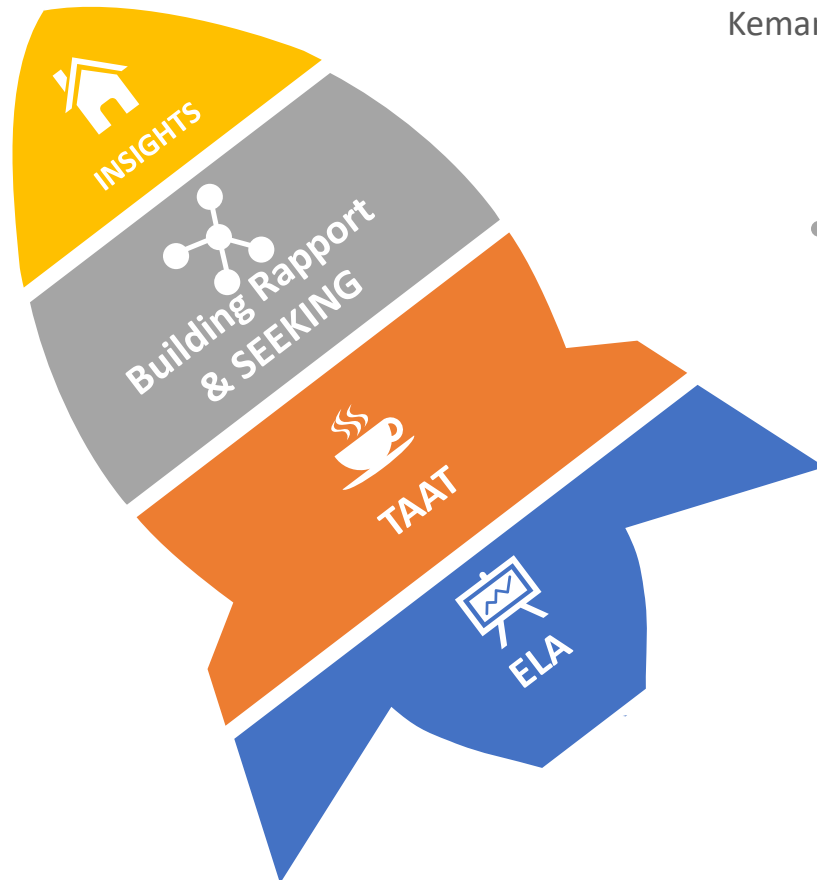
Merancang ELA untuk PEMBELAJAR DEWASA

Mengembangkan berbagai ELA secara kreatif untuk berbagai tujuan pembelajaran orang dewasa secara kreatif

Peserta mampu MENGEMBANGKAN berbagai variasi ELA, dan MENGADMINISTRASIKANNYA dengan metode TAAT



KOMPETENSI yang DIKEMBANGKAN



Menarik INSIGHT

Kemampuan untuk memfasilitasi sebuah proses refleksi setelah sebuah ELA untuk mendapatkan insight dan penerapan dalam situasi kerja



Membangun Rapport dan melakukan SEEKING

Goal yang dimiliki dituangkan dalam aktivitas yang akan dipantau lengkap dengan gambaran aktivitas dan pihak yang bertanggung jawab



MengADMINISTRASIKAN ELA dengan metode T.A.A.T

Kemampuan untuk melakukan administrasi ELA dengan standar, baik, dan benar demi tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional Umum maupun khusus



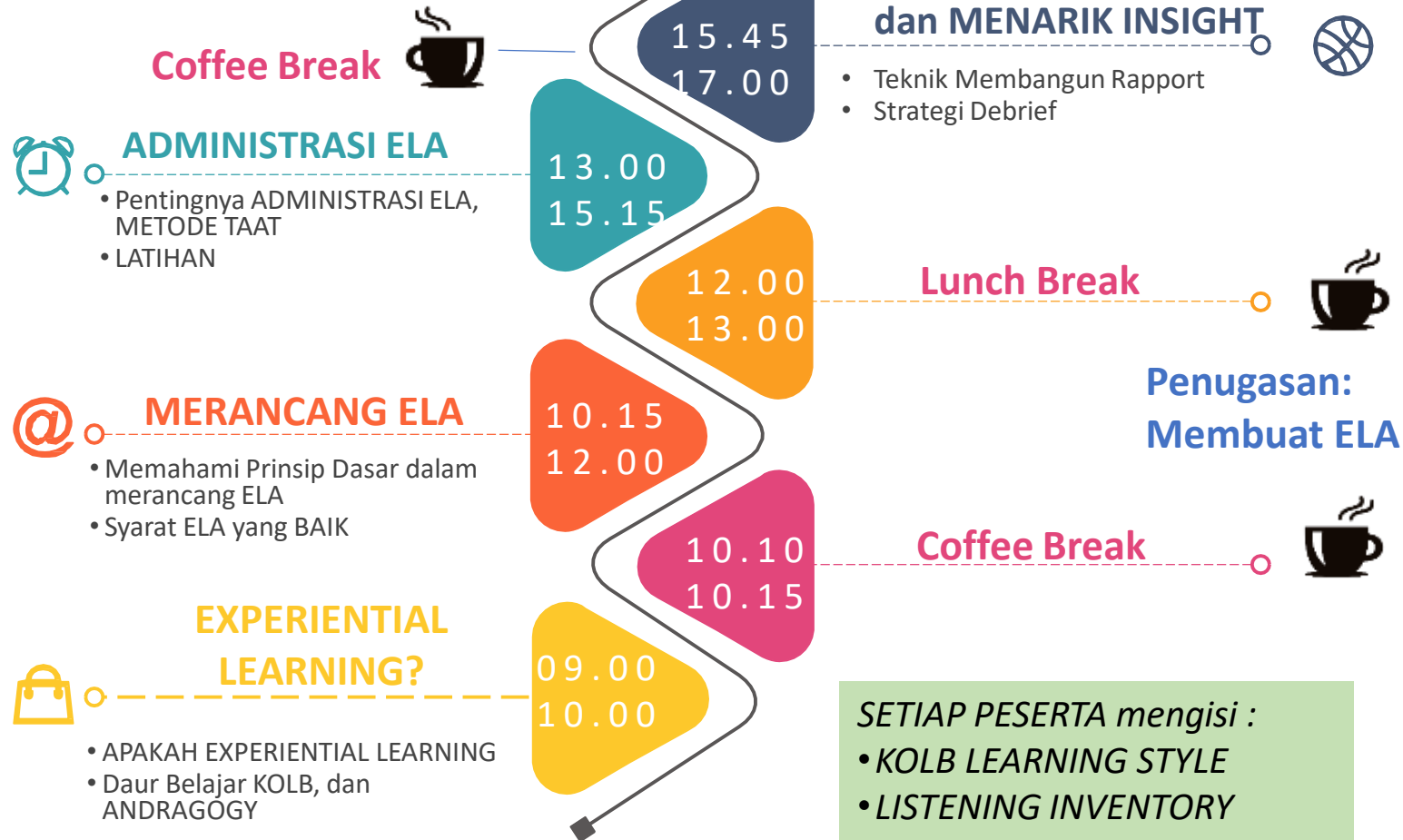
Mengembangkan ELA

Kemampuan untuk secara KREATIF, menyusun berbagai ELA yang bersesuaian dengan tujuan pembelajaran



Program Run Down

Penekanan ACTION pada kepraktisan dan "PELIBATAN PESERTA untuk BERLATIH"



Day 2 (1/2 hari)

PESERTA berlatih untuk mengadministrasikan ELA yang telah dibuatnya untuk kemudian mendapatkan umpan balik dari sesama peserta maupun fasilitator

Diharapkan selain mendapatkan umpan balik peserta juga mendapatkan berbagai ide macam ragam ELA dan penerapan teknik deBRIEFnya

ENERGIZER, PROGRAM ENHANCEMENT, ELA



Di Humanis, kami mengenal 3 jenis aktivitas untuk pembelajaran orang dewasa. Aktivitas ini bukan semata sebagai pelengkap dari sebuah program, melainkan adalah bagian tak terpisahkan dari program itu sendiri yang akan menunjang terciptanya suasana kelas yang lebih kondusif, energi peserta yang lebih baik, dan bahkan merupakan pokok utama pembelajaran itu sendiri.



ENERGIZER

Lelah akan training konseptual yang panjang? Energizer bisa menjadi salah satu strategi untuk membangkitkan kembali energi peserta. Berbagai tingkatan *energizer* mulai dari berpikir kreatif, sampai dengan gerak kompetisi antar individu maupun kelompok akan membuat kemeriahan dan mengusir jauh-jauh kejenuhan peserta sehingga peserta lebih siap untuk belajar.



PROGRAM ENHANCEMENT

Lebih *intense* dari ENERGIZER, memiliki *insight*, namun tidak sedalam ELA. Itulah Program Enhancement yang dapat dilakukan di awal sebagai jembatan dari satu konsep ke konsep lainnya, atau ditengah sebagai penguatan pembelajaran sekaligus penghilang kejenuhan. Dapat juga dilakukan di akhir sebagai kesimpulan dan untuk memperkuat pesan sekaligus menjadi klimaks.



ELA (Experiential Learning Activities)

Experiential Learning Activities, adalah sebuah kegiatan yang dirancang secara khusus untuk memberikan pengalaman terstruktur untuk menghantarkan kepada *insights* tertentu.

ELA berdiri sendiri sebagai suatu kesatuan yang utuh sebagai proses pembelajaran, dengan durasi mulai 25 menit (diluar brief – debrief) sampai dengan 2 hari pelaksanaannya (lengkap dengan brief – debrief) activity.

ELA dirancang dengan teliti, terstruktur, dan berdasarkan konsep tertentu yang menjadi pemicu utama dalam sebuah pendekatan pelatihan yang akan di jahit secara apik oleh fasilitator yang akan memberikan sebuah refleksi mendalam terkait *subject matter* tertentu.

4 Basic Role in T&D





APAKAH BELAJAR ITU ?

Tujuan Instruksional UMUM (TIU) dan Tujuan Instruksional KHUSUS (TIK)

TIU

suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang diwujudkan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan hasil belajar yang diharapkan

setelah melakukan pelajaran peserta diharapkan dapat memahami pentingnya untuk segera berhenti menabung.

TIK

tujuan pengajaran dimana perubahan perilaku telah dapat dilihat dan diukur. Kata kerja yang menggambarkan perubahan perilaku telah spesifik sehingga memungkinkan dilakukan pengukuran tanpa menimbulkan lagi berbagai perbedaan penafsiran

- *Peserta mampu menyebutkan sedikitnya 3 alasan untuk segera berhenti menabung*
- *Peserta mengetahui perbedaan antara SAVING, SPECULATING, dan INVESTING*
- *Peserta mampu menggunakan ATURAN 72 secara tepat*

BLOOM'S TAXONOMY



+



+



COGNITIVE

AFFECTIVE

PSYCHOMOTOR

Taksonomi Bloom	Perbaikan Taksonomi Bloom
Pengetahuan	Mengingat
Pemahaman	Memahami
Penerapan	Menerapkan
Analisis	Menganalisis
Sintesis	Menilai
Penilaian	Menciptakan

KATA KERJA OPERASIONAL (KKO) EDISI REVISI TEORI BLOOM

RANAH KOGNITIF

MENGINGAT (C1) Mengetahui... Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metode	MEMAHAMI (C2) Menerjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya : metode, prosedur Memahami misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan... misalnya: tabel, grafik, bagan	MENERAPKAN (C3) Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan ... misalnya: metode, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	MENGANALISIS (C4) Mengenali kesalahan Memberikan ... misalnya: fakta-fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	MENGEVALUASI (C5) Menilai berdasarkan norma internal ... misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll.	MENCIPTAKAN (C6) Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
1	2	3	4	5	6
Menemukenali (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/melafazkan Menuliskan Menghafal Menyusun daftar Menggaris bawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan dll	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Menyadur Meramalkan	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepkan Menentukan Memproseskan Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan Dll	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memecahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen- tasi Menafsirkan Merekomendasi	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merancang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi Mengkategorikan Mengkombinasikan Mengarang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Merangkaikan

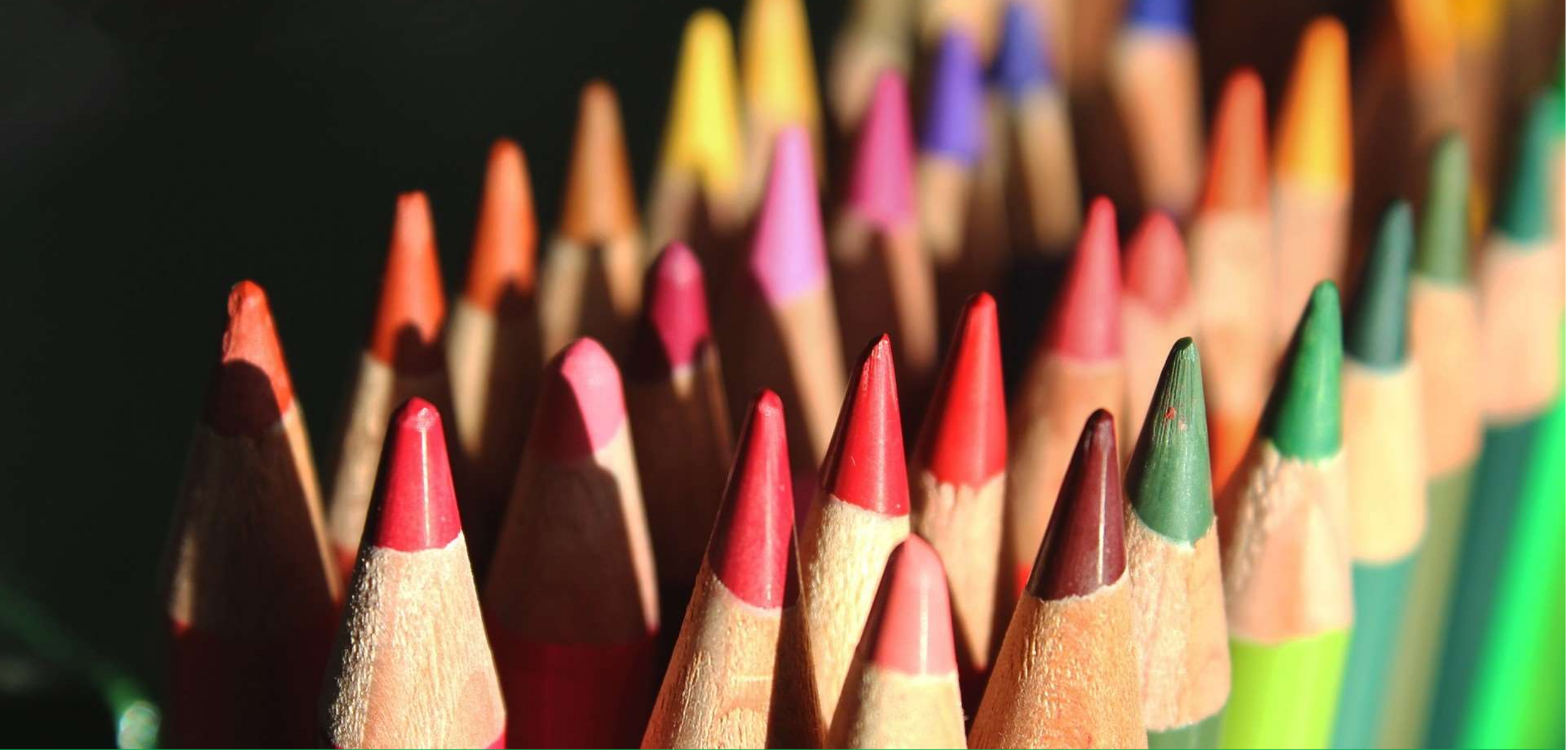
	Memperkirakan Menerangkan Menggantikan Menarik kesimpulan Meringkas Mengembangkan Membuktikan DII.		Membuat diagram Mendistribusikan Menganalisis Memilah-milah Menerima pendapat DII.	Memutuskan DII.	Menyimpulkan Membuat pola DII.
--	---	--	--	--------------------	--------------------------------------

RANAH AFEKTIF

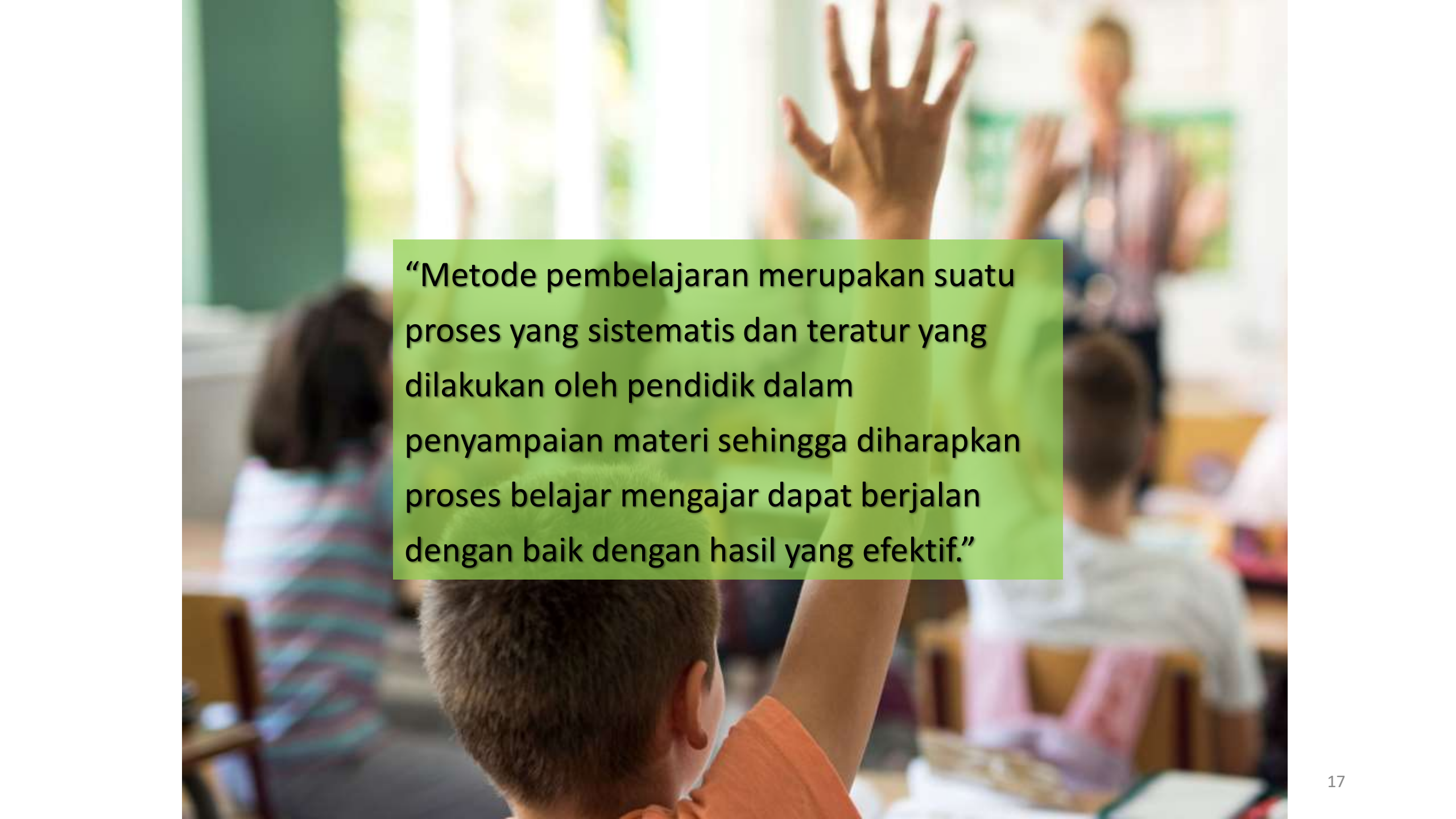
<p>MENERIMA Menunjukkan ... Misalnya: kesadaran, kemauan, perhatian. Mengakui ... Misalnya: perbedaan, kepentingan</p>	<p>MERESPON Mematuhi Mialnya: peraturan, tuntutan, perintah. Berperan aktif ... Misalnya: di laboratorium, dalam diskusi, dalam kelompok, dalam organisasi, dalam kegiatan.</p>	<p>MENGHARGAI Menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati. Menghargai misal: karya seni, sumbangan ilmu, pendapt, gagasan dan saran</p>	<p>MENGORGANISASIKAN Membentuk sistem nilai. Menangkap relasi antar nilai. Bertanggung jawab. Mengintegrasikan nilai.</p>	<p>KARAKTERISASI MENURUT NILAI Menunjukkan ... misalnya: kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran moral. Mempertimbangkan. Melibatkan diri.</p>
A1	A2	A3	A4	A5
<p>Menanyakan Memilih Mengikuti Menjawab Melanjutkan Memberi Menyatakan Menempatkan DII.</p>	<p>Melaksanakan Membantu Menawarkan diri Menyambut Menolong Mendatangi Melaporkan Menyumbangkan Menyesuaikan diri Berlatih Menampilkan Membawakan Mendiskusikan Menyatakan setuju Mempraktekkan DII.</p>	<p>Menunjukkan Melaksanakan Menyatakan pendapat Mengambil prakarsa Mengikuti Memilih Ikut serta Menggabungkan diri Mengundang Mengusulkan Membedakan Membimbing Membenarkan Menolak Mengajak DII.</p>	<p>Merumuskan Berpegang pada Mengintegrasikan Menghubungkan Mengaitkan Menyusun Mengubah Melengkapi Menyempurnakan Menyesuaikan Menyamakan Mengatur Memperbandingkan Mempertahankan Memodifikasi Mengorganisasi Mengkoordinir Merangkai DII.</p>	<p>Bertindak Menyatakan Memperhatikan Melayani Membuktikan Menunjukkan Bertahan Mempertimbangkan Mempersoalkan DII.</p>

RANAH PSIKOMOTOR

MENIRU Menafsirkan rangsangan (stimulus). Kepekaan terhadap rangsangan	MANIPULASI Menyiapkan diri secara fisik	PRESISI Berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan	ARTIKULASI Mengkalkulasi berbagai ketrampilan. Bekerja berdasarkan pola	NATURALISASI Menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi
P1	P2	P3	P4	P5
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Membedakan Mempersiapkan Menirukan Menunjukkan Dll	Membuat kembali Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengawali Bereaksi Mempersiapkan Memprakarsai Menanggapi Mempertunjukkan Menggunakan Menerapkan Dll.	Menunjukkan Melengkapi Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mempraktekkan Memainkan Mengerjakan Membuat Mencoba Memosisikan Dll	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat Mengintegrasikan Beradaptasi Mengembangkan Merumuskan Memodifikasi Memasang Membongkar Merangkaikan Menggabungkan Mempolakan Dll.	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan Membangun Membuat Mencipta Menghasilkan karya Mengoperasikan Melakukan Melaksanakan Mengerjakan Menggunakan Memainkan Mengatasi Menyelesaikan Dll.

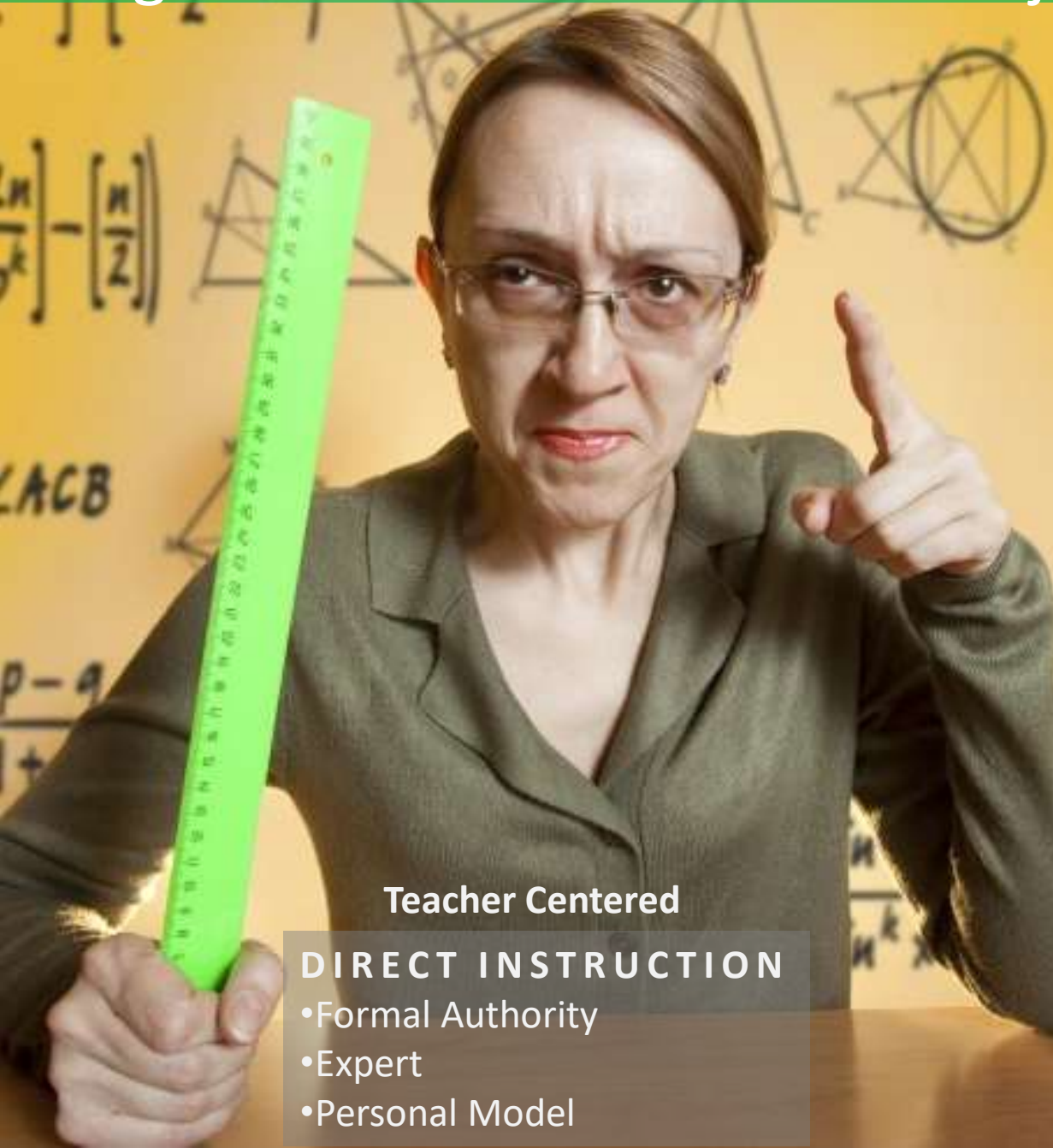


Ragam-Macam Metode Pembelajaran

A blurred classroom scene with a teacher at the front and students at desks. A hand is raised in the foreground.

“Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi sehingga diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dengan hasil yang efektif.”

Ragam-Macam Metode Pembelajaran berdasarkan Pusat Orientasinya



Teacher Centered

DIRECT INSTRUCTION

- Formal Authority
- Expert
- Personal Model



Student Centered

- Inquiry-based learning
- Cooperative learning

Ragam-Macam Metode Pembelajaran berdasarkan Aktivasnya

1. CERAMAH
2. CERAMAH PLUS
3. DISKUSI
4. TANYA-JAWAB
5. DEMONSTRASI
6. LATIHAN (DRILL)
7. KARYA WISATA
8. RESITASI
9. PERANCANGAN
10. PERCOBAAN
11. JIGSAW
12. ROLE PLAYING
13. TEAM TEACHING
14. PEER TEACHING
15. PROBLEM-BASED
16. DISCOVERY

E-learning?



must be serious and attentive
and you must remain seated
at all times. No fun allowed.

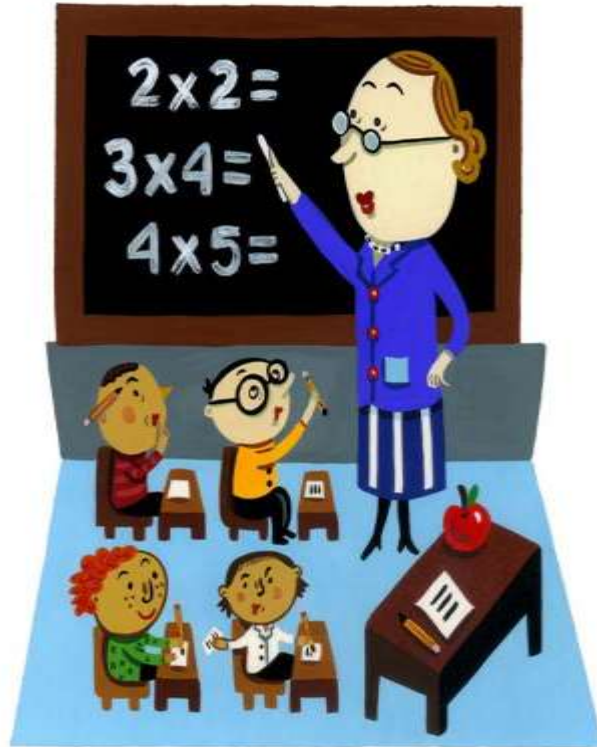


PRINSIP BELAJAR ORANG DEWASA

Orang Dewasa itu ...

- Mampu mengarahkan dirinya sendiri dan menuntut untuk _____
- Punya _____ yang sangat bervariasi yang juga merupakan sumber belajar
- _____, bila materi yang ia pelajari berguna untuk pekerjaan sehari-hari
- Ingin apa yang ia pelajari dapat segera _____ untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ia hadapi saat ini

Pedagogy VS Andragogy



Pedagogy:

“The science of teaching”
[children]

Andragogy:

“The art and science of
helping adults learn”

Malcolm Knowles

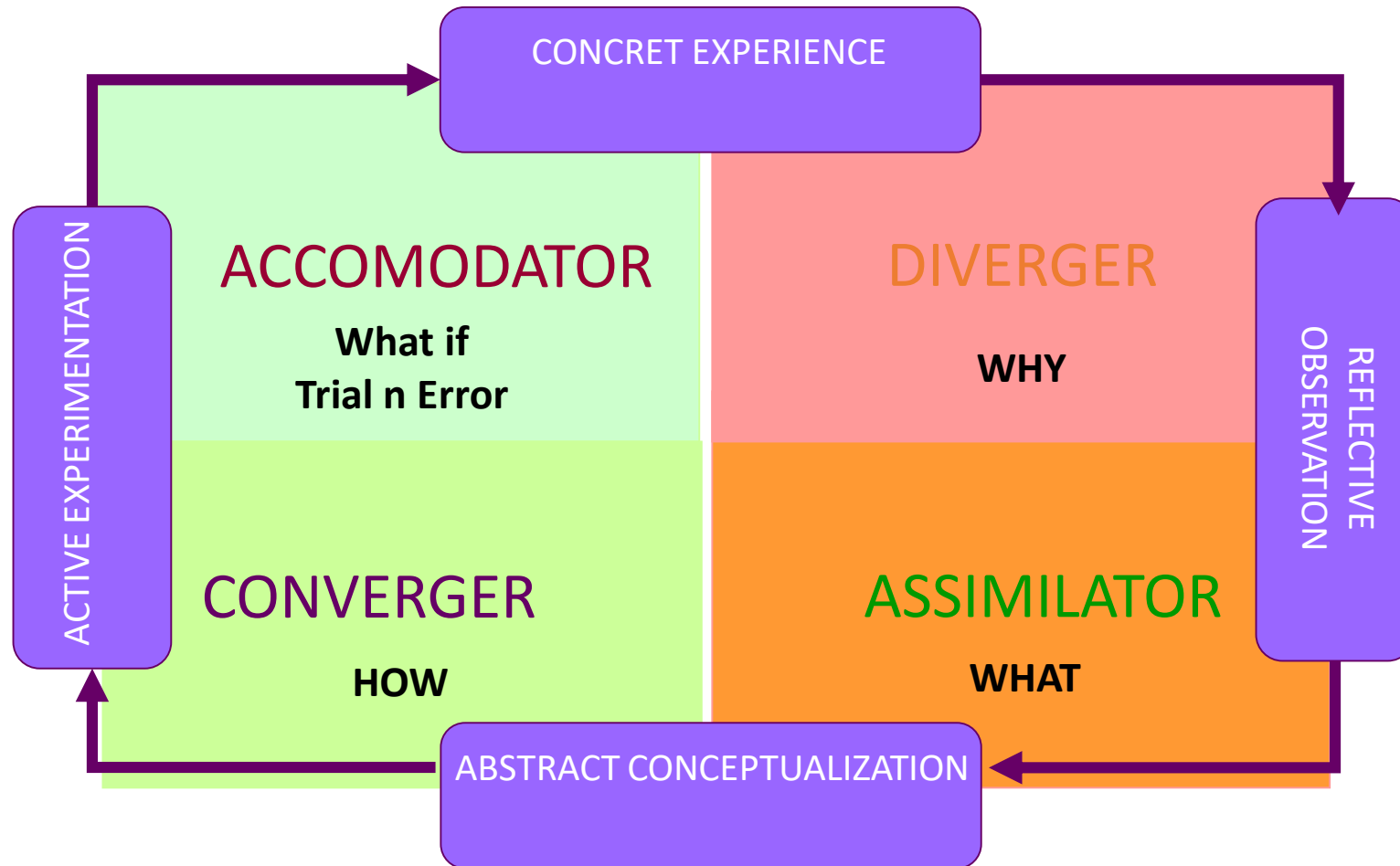
Bagaimana Orang Dewasa Belajar

Andragogy

Berdasarkan 5 ide pokok:

1. Self-concept (Konsep Diri)
2. Experience (Pengalaman)
3. Readiness to learn (Kesiapan untuk Belajar)
4. Orientation to learning (Orientasi untuk belajar)
5. Motivation to learn (Motivasi untuk Belajar)

GAYA BELAJAR



GAYA BELAJAR DIVERGER

- Mengamati secara konkrit dan memproses secara reflektif
- Pertanyaan yang menggambarkan peserta dengan gaya belajar ini adalah **WHY**
- Merespon dengan sangat baik pada penjelasan bagaimana materi-materi berhubungan dengan pengalaman, ketertarikan dan karir mereka.
- Memiliki kemampuan yang baik dalam melakukan *brainstroming* dan membuat alternatif
- Paling senang berinteraksi dengan orang lain
- Belajar dengan mendengarkan

GAYA BELAJAR ASSIMILATOR

- Mengamati secara abstrak dan memproses secara reflektif
- Pertanyaan yang menggambarkan peserta dengan gaya belajar ini adalah **WHAT**
- Mempertimbangkan apa yang dipikirkan *expert*
- Merespon dengan baik pada informasi yang ditampilkan secara runtut dan logis
- Senang mengasimilasikan berbagai informasi dan menyusunnya kembali dengan logika yang tepat
- Memiliki kemampuan yang baik dalam membuat perencanaan
- Kurang tertarik untuk mengaplikasikan teori dalam kehidupan nyata

GAYA BELAJAR CONVERGER

- Mengamati secara abstrak dan memproses secara aktif
- Pertanyaan yang menggambarkan peserta dengan gaya belajar ini adalah **HOW**
- Merespon pada kesempatan untuk mengerjakan tugas secara aktif
- Senang menemukan jawaban konkrit dan bergerak dengan cepat untuk memecahkan masalah.
- Memiliki kemampuan yang baik dalam mendefinisikan masalah dan membuat keputusan.
- Lebih senang bekerja dengan ide-ide dari pada bekerja dengan orang lain

GAYA BELAJAR ACCOMODATOR

- Mengamati secara **konkrit** dan memproses secara **aktif**
- Pertanyaan yang menggambarkan peserta dengan gaya belajar ini adalah ***What If***
- Menyukai untuk mengaplikasikan materi pada suatu situasi untuk memecahkan masalah yang nyata.
- Lebih sering menggunakan metode ***Trial-Error*** daripada membaca instruksinya terlebih dahulu.
- Lebih menggunakan intuisi untuk memecahkan masalah.
- Cenderung untuk mengambil resiko dan masuk ke dalam suatu masalah.
- Pandai menyesuaikan diri dengan situasi baru.

EXPERIENTIAL LEARNING...?

Experiential Learning

sebuah proses dimana pengalaman pembelajar direfleksikan, dan dari sinilah muncul wawasan atau pembelajaran baru



Sebuah
“PENGALAMAN” atau
PERMASALAHAN



fase reflektif di mana pelajar memeriksa pengalaman dan **menarik pembelajaran dari refleksi itu**

fase pengujian di mana wawasan atau pembelajaran baru, yang telah diintegrasikan dengan kerangka konseptual pelajar sendiri, **diterapkan pada situasi atau pengalaman masalah baru.**



experiential learning exercise may be defined as

a task or activity involving participants that is designed to generate “live” data and experiences that can be used to teach concepts, ideas, or behavioral insights.

Experiential Learning

1. DO

Peserta melakukan seluruh aktifitas yang disediakan dalam pelatihan dengan sungguh-sungguh.

2. WHAT

Peserta mengungkapkan apa yang telah dilakukan apa yang dirasakan dan apa alasan-alasannya melakukan aktifitas tersebut.

3. SO WHAT

Peserta mengolah dan menyimpulkan serta merumuskannya ke dalam nilai-nilai sikap diri.

4. NOW WHAT

Peserta membuat rencana-rencana perubahan bagi dirinya sendiri sesuai dengan nilai-nilai yang dikembangkan ke dalam lingkungan pekerjaan dan kehidupan sehari-harinya setelah mengikuti pelatihan ini.

ELA Principle



> creativity


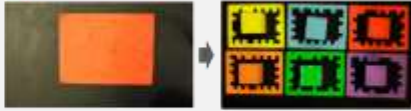
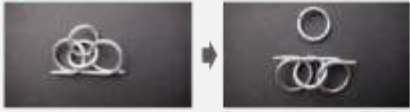
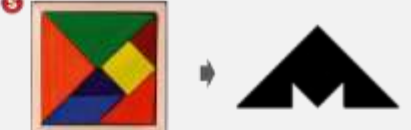


Originality | Flexibility | Fluency | Elaboration



MoKeMe MbeMbe

Muter Otak Kepala Mumet Mikirin BESI Mikirin Bentuk-Bentuk

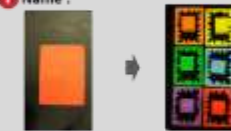



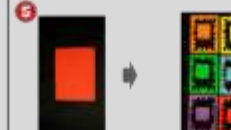
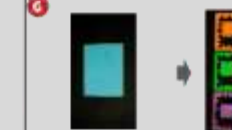
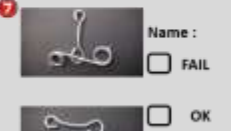
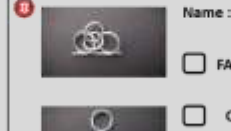

V1

<p>1</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME _____</p>	<p>4</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME _____</p>
<p>2</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME _____</p>	<p>5</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME _____</p>
<p>3</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME _____</p>	<p>6</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME _____</p>

MoKeMe MbeMbe

Muter Otak Kepala Mumet Mikirin BESI Mikirin Bentuk-Bentuk

V2

<p>1 Name : _____</p>  <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>	<p>2</p>  <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>	<p>3</p>  <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>
<p>4</p>  <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>	<p>5</p>  <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>	<p>6</p>  <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>
<p>7</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>	<p>8</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>	<p>9</p>  <p>Name : _____</p> <p>FAIL <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> TIME: _____</p>

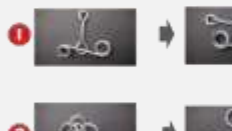
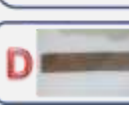



Mokeme mBe Mbe

MoKeMe MbeMbe: TANTANGAN 13

Muter Otak Kepala Mumet Mikirin BESI Mikirin Bentuk-Bentuk

V3

<p>A</p> <p>1  50</p> <p>2  100</p> <p>3  50</p>	<p>B</p> <p>4  100</p> <p>5  100</p> <p>6  200</p>
<p>C</p> <p>7  → Warna Abu-Abu (C7) nilai 100</p> <p>8  → Warna lainnya 50</p>	<p>Aturan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap anggota memiliki target masing-masing yang BERBEDA-BEDA dengan tingkat kesulitan yang berbeda juga 2. Pencapaian anggota diakumulasikan menjadi skor kelompok 3. Bila GAGAL maka kelompok mendapatkan PENALTY sebesar A= 20 ; B : 50; C = 20; D= 150 4. Ada 13 Tantangan; tantangan yang berhasil diselesaikan TIDAK BOLEH DIMAINKAN LAGI oleh ORANG yang SAMA 5. MOKEME Mbe Mbe akan dimainkan dalam beberapa putaran dengan modifikasi dari FASILITATOR
<p>D  → T 500</p>	

CAMPERS

Combine



WORLD CLOCK



CASIO Pro TREK



CAMPERS

Adapt



iPAd mengadaptasi anak SR jadoel...



Siswa SR di Indonesia tahun 1944



CAMPERS

Modify





CAMPERS

Put to
other uses



Apakah Kegunaan Lain dari Mentega ???



CAMPERS



Eliminate
or minimize



CAMPERS



Rearrange

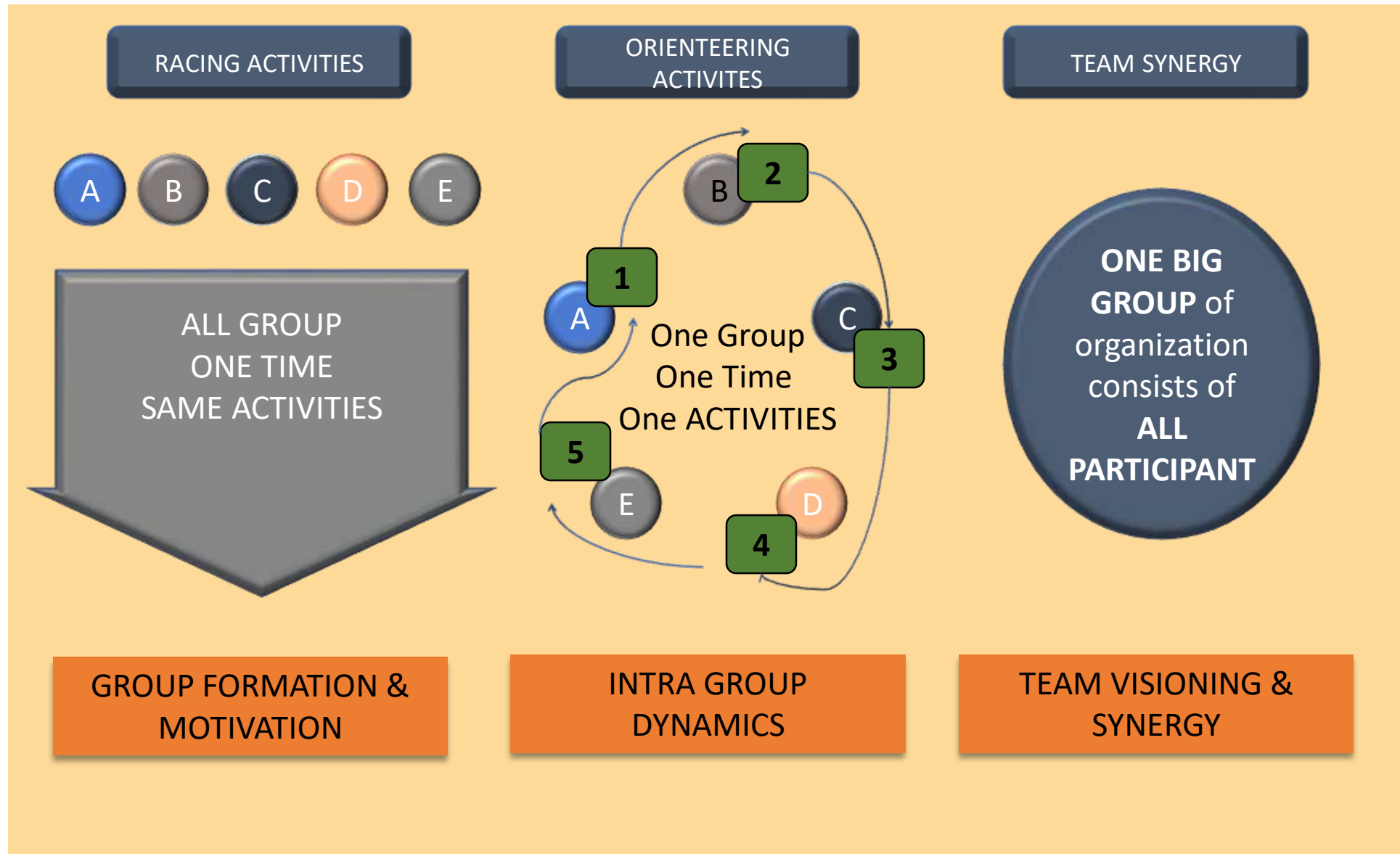


A green apple is positioned in the upper left, and an orange is in the lower right. The word "Substitute" is written across the center, with the 'S' in light blue and the rest in dark blue. The fruits are slightly behind the text.

Substitute



The Activity Flow

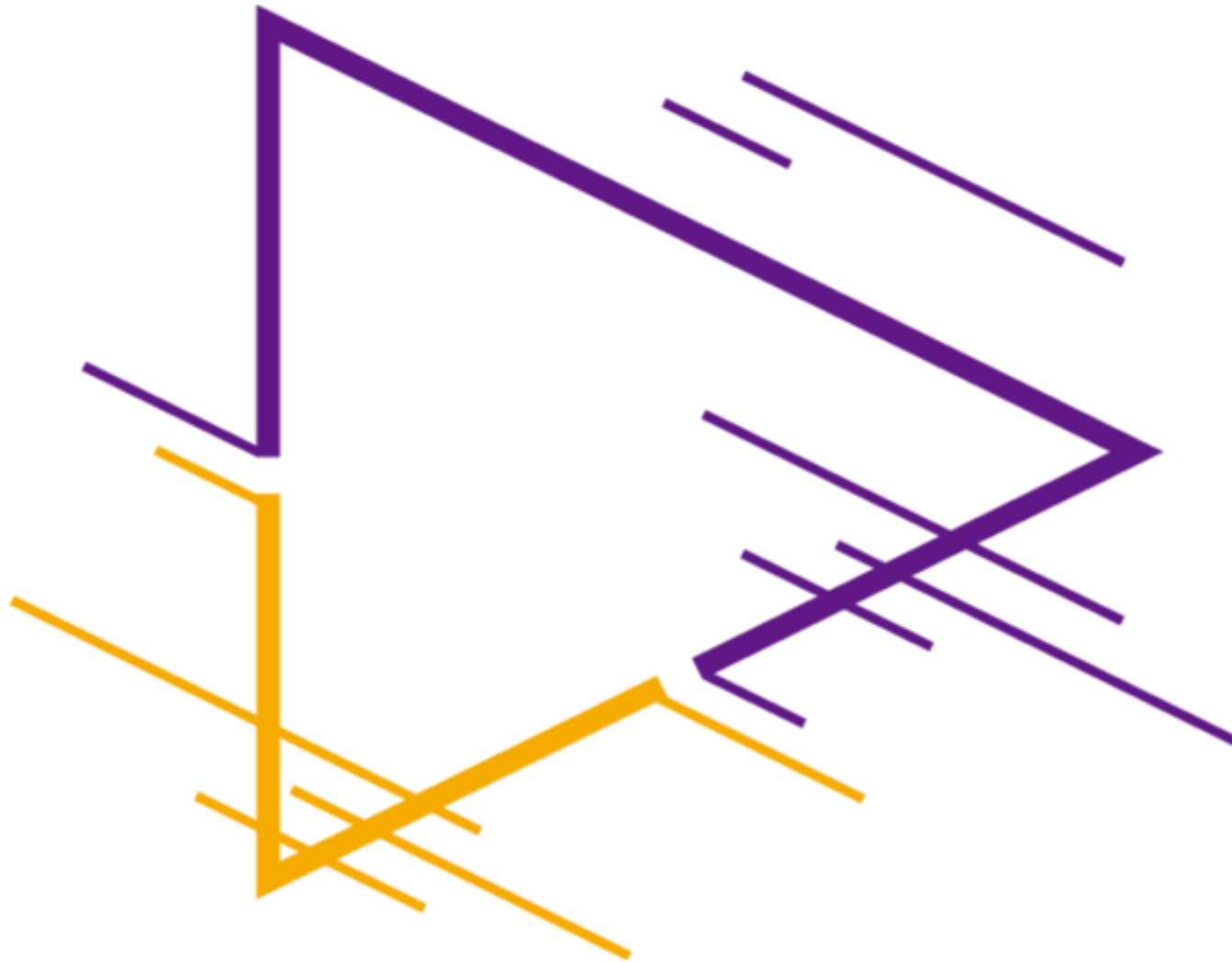




Memberi Instruksi



- T** - TUGAS
- A** - ATURAN
- A** - ALAT
- T** - TIME FRAME



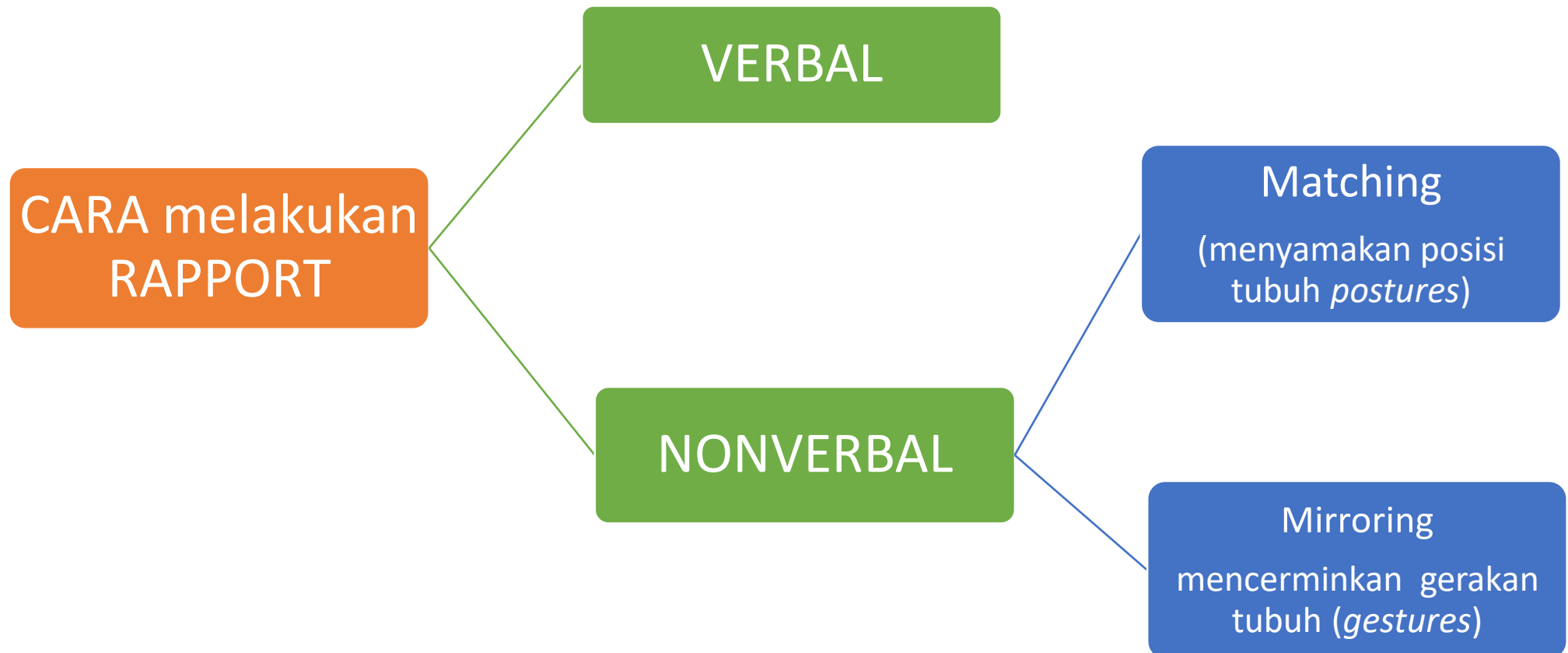
Membangun RAPPORT & Menarik INSIGHTS

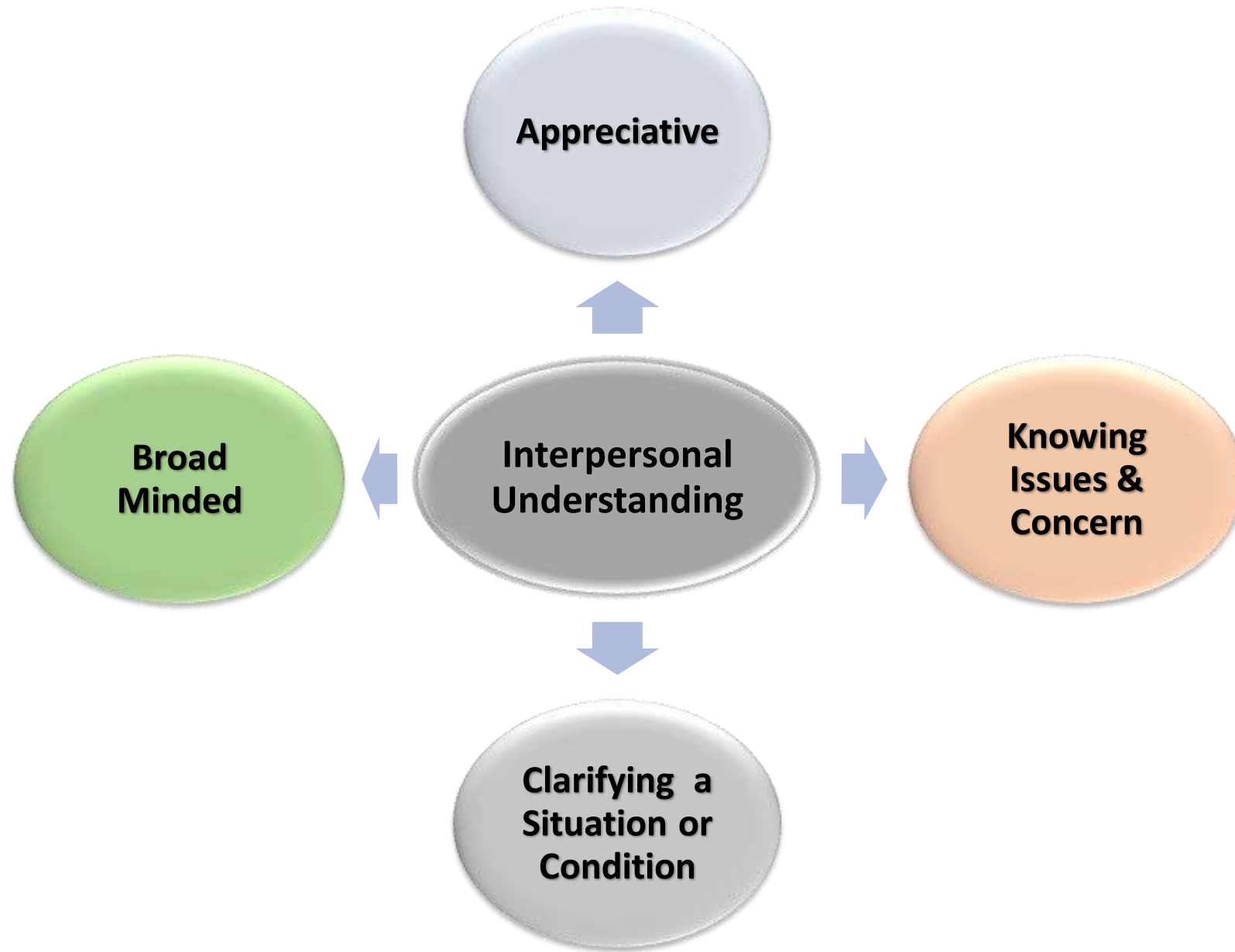
“I understand you...”



Rapport

Suatu kondisi dimana terbentuknya “kepercayaan” dalam suatu hubungan yang mutual.





Menyeimbangkan opini FASILITATOR dengan INPUT dari Pembelajar

Seimbangkan Antara :

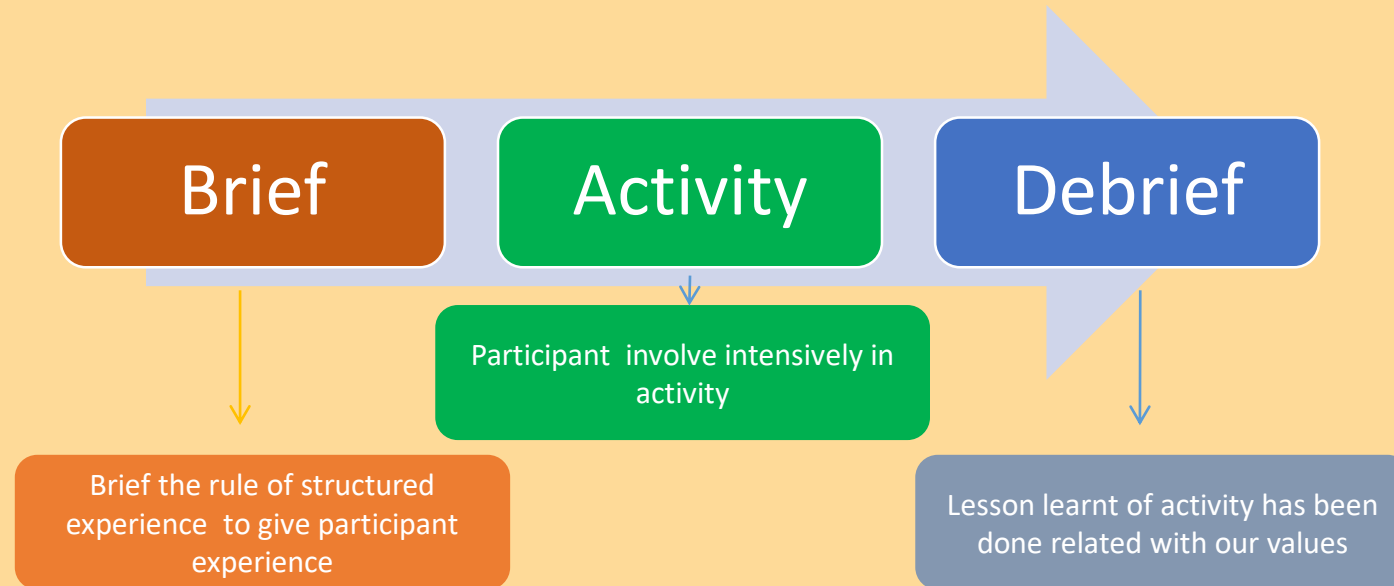


Macam Pertanyaan

1. Pertanyaan LANGSUNG
2. Pertanyaan TIDAK LANGSUNG
3. Pertanyaan TERBUKA
4. Pertanyaan TERTUTUP
5. Pertanyaan “BODOH”
6. Pertanyaan yang DISARING
7. Pertanyaan LANGSUNG BERGANDA
8. Pertanyaan HIPOTESIS
9. Pertanyaan PROVOKATIF
10. Pertanyaan RETORIS
11. Pertanyaan REFLEKTIF
12. Pertanyaan MENGGIRING
13. Pertanyaan Pausing
14. Pertanyaan DIAM
15. Pertanyaan SATU KATA
16. Pertanyaan KLARIFIKASI
17. Pertanyaan DIVERGEN
18. Pertanyaan KEMBALI KE TOPIK
19. Pertanyaan NEGATIF
20. Pertanyaan MENGANDUNG PILIHAN
21. Pertanyaan MUATAN
22. Pertanyaan MENJEBAK
23. Pertanyaan TERTUTUP DUA JAWABAN

Debriefing Process

- To ensure participant learn after games completion, facilitator will debriefing the activities has been done relate with the values according to the Brief – Activity – Debriefing process:



- Debriefing session will be conduct to discuss what just happen in terms to values. Facilitator observation will be used as a tool for igniting participants to share what just happened and how their behavior in that circumtances.

Teknik- Teknik Menarik INSIGHT

01. DEBRIEFING

Membuat "PEMAKNAAN" atas sebuah pengalaman melalui urutan:

- "APA YANG...",
- "JADI...APA yang...?",
- "LANTAS SEKARANG....?"

04. FRAMING

Mengacu pada bagaimana fasilitator memperkenalkan pengalaman.

Umumnya ada 3 cara :

- Fantasy
- Reality
- Isomorphic

02. FRONTLOADING

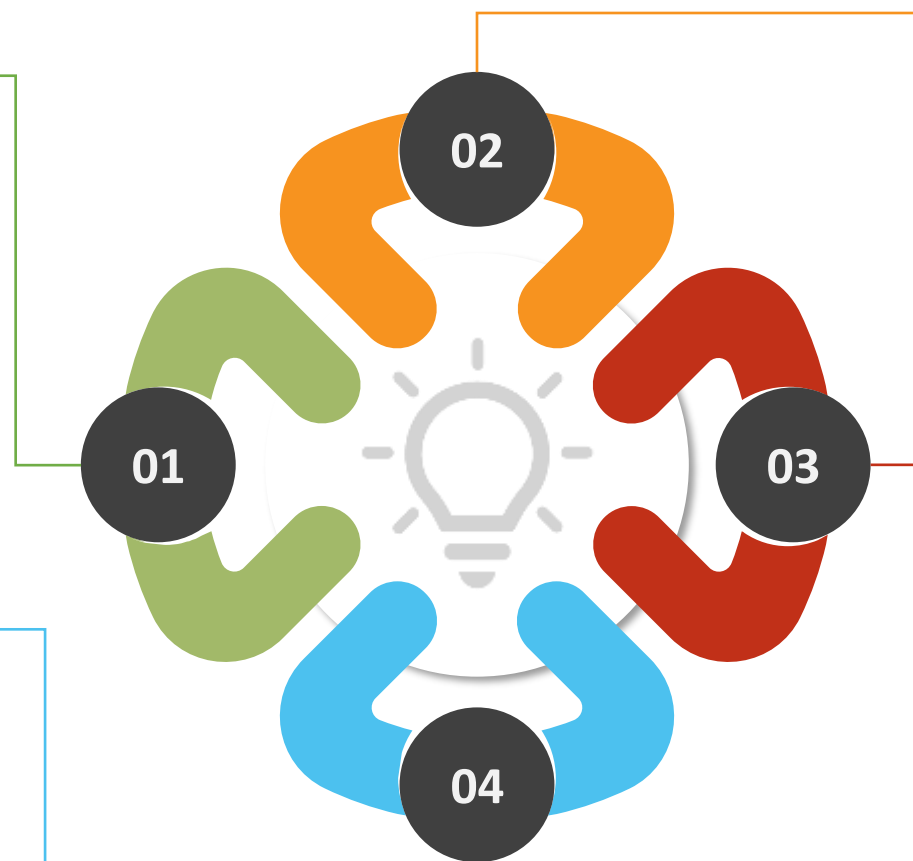
secara harfiah berarti memuat pembelajaran di depan pengalaman dengan menekankan poin-poin penting yang memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk berubah selama pengalaman berlangsung daripada sesudahnya.

Mengajukan PERTANYAAN di AWAL, daripada SETELAH SEBUAH PENGALAMAN TERJADI

03. FUNNELING

Dalam DEBRIEF (di bawah bimbingan pertanyaan dari fasilitator) pembelajar merenungkan pengalaman mereka dan membahas poin-poin pembelajaran yang mereka yakini terjadi.

Diskusi dapat mengambil bentuk bebas dan beralih dari topik ke topik seperti yang dibutuhkan kelompok. Ketika, diskusi "disalurkan" oleh fasilitator ke arah tertentu untuk mendapatkan "RESEP KHUSUS (kesimpulan terstruktur) maka teknik ini disebut FUNNELING.





1. Setelah melihat tayangan tadi, Apa komentar Bapak-ibu tentang menabung ?
2. Masalah-masalah apa saja yang terjadi dengan nabung?
3. Apa sesungguhnya PERMASALAHAN utama dari NABUNG?
4. Jadi...., MASIH MAU NABUNG kah?
5. Lantas... Apa yang harus BAPAK-Ibu lakukan bila begitu?

Flow of Process

IN-CLASS



- *Readable*
- *Teachable* ↓
- *Trainable*



OUTDOOR





Humanis rooftop view

• Jl. Bangka Raya No. 42A-1 Jakarta Selatan 12720 | www.humanisgroup.co.id | langkahkeberhasilan@humanisgroup.co.id

HUMANIS GROUP

EDI - 0856 4069 1050