

**SHARING SESSION UNTUK KOMUNITAS SANE STEP
DENGAN MODEL KNOWLEDGE CREATION NONAKA**



*Building
Future
Leaders*

Oleh :

Nuril Athaya

1215125746

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

**SHARING SESSION UNTUK KOMUNITAS SANE STEP
DENGAN MODEL KNOWLEDGE CREATION NONAKA
(2017)**

Nuril Athaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain *sharing session* untuk Komunitas Sane Step. Desain *sharing session* ini dikembangkan dengan mengacu pada kebutuhan Peserta dan ditujukan kepada Tim Penyelenggara Komunitas Sane Step. Desain *sharing session* ini dilengkapi dengan Landasan Desain, Garis Besar Isi *Sharing Session* dan Garis Besar Isi Media. Penelitian ini mengacu pada model *Knowledge Creation Nonaka*, yang dimulai dari tahap *Enlarging Individual Knowledge, Sharing Tacit Knowledge, Conceptualization-Crystallization, and Justification*. Penelitian ini dilaksanakan di tower SCTV Lt. 19 Senayan, Jakarta Selatan, dengan responden sebanyak 10 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan Wawancara, Penyebaran Kuesioner dan Penilaian Rubrik. Hasil uji coba desain menunjukkan respons positif peserta sebanyak 80%. Hasil penilaian tersebut masuk dalam kriteria baik. Responden menyatakan bahwa topik *sharing session* mampu menjawab kebutuhannya, disajikan dengan baik oleh narasumber menggunakan media yang interaktif. Implikasi hasil penelitian ini yaitu Komunitas Sane Step mampu menyelenggarakan *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan Peserta.

Kata Kunci : Metode *Active Training* Silberman, Komunitas, Desain, Knowledge Creation by Nonaka, Manajemen Pengetahuan, *Sharing Session* untuk Komunitas, Teori Pembelajaran *Nine Events of Instruction*.

**SHARING SESSION FOR SANE STEP COMMUNITY
WITH KNOWLEDGE CREATION MODEL BY NONAKA
(2017)**

Nuril Athaya

ABSTRACT

The research is aimed to result sharing session design for Sane Step Community. This sharing session design has been developed by the needs of participants and addressed for Sane Step organizing team. This sharing session design is equipped with the design foundation, outline of sharing session process and outline of material content. The research refers to Knowledge Creation model by Nonaka, which start from Enlarging Individual Knowledge, Sharing Tacit Knowlegde, Conceptualization-Crystalitation, and Justification. The research was conducted at SCTV Tower, 19th floor, Senayan, South Jakarta, with 10 respondens. The data collected by interview, distribution of questionnaires and rubric assessment. The result showed 80% of positive respond from the participants. This research was claimed in good criteria. The participants state the sharing session topic able to answer their needed, and presented by the speaker in a good way using interactive media and method. The implication from this research is Sane Step Community capable to held sharing session much better based on needs of participants.

Keywords: *Active Training Model by Silberman, Community, Design, Knowledge Creation Model by Nonaka, Knowledge Management, Sharing Session for Community, Nine Events of Instruction Theory.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, atas dan limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih yang pertama penulis berikan kepada Ibu Dr. Sofia Hartati M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang kedua penulis berikan kepada Bapak Drs. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah setia dan senantiasa sabar membimbing penulis dalam waktu satu setengah tahun terakhir. Terimakasih karena telah berkenan membagi waktu, ilmu serta harapannya kepada penulis, sehingga membawa penulis pada akhir dari penyusunan skripsi ini.

Penghargaan dan terima kasih yang ketiga penulis berikan kepada Temi Wardhana selaku Ketua dari Komunitas Sane Step karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk turut berkontribusi dalam mengembangkan salah satu agenda rutin di Komunitasnya. Kepada Adjie

Silarus dari Sukhacitta yang telah berkenan menjadi Narasumber pada kegiatan uji coba dari produk yang dikembangkan oleh penulis. Kepada Kepada Ibu Diana Ariani, M.Pd dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah berkenan menjadi Ahli Desain Pembelajaran dalam penelitian ini. Kepada Puti Dita yang telah berkenan menjadi Ahli Materi dalam penelitian ini. Kepada seluruh anggota Komunitas Sane Step yang telah membantu pengumpulan data untuk kebutuhan skripsi. Semoga Allah SWT senantiasa bersama dengan kalian, orang-orang yang telah memberikan kemudahan pada penulis.

Penghargaan dan terima kasih yang keempat penulis berikan kepada Orangtua dan segenap Keluarga besar yang selalu mendukung dan menghargai setiap proses, yang telah dilalui penulis hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Kepada S. Atikah Qurrata selaku teman yang selalu setia meski tidak begitu sebaliknya. Kepada Rahmi dan Bunga Perwitasari selaku teman yang selalu riang dan menghibur penulis apapun kondisinya. Kepada Nurfauzia Heryuliandini, Adlin A. Juistha, Cut Syahradila, Tian Hadiansyah, dan seluruh teman-teman seperjalanan, Nonreg Teknologi Pendidikan 2012 yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT senantiasa bersama kalian, orang-orang yang baik hatinya.

Penghargaan dan Terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis berikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan secara satu

persatu. Baik yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Besaran penghargaan dan jutaan terimakasih rasanya tidak akan pernah cukup untuk menggantikan kebaikan hati kalian.

Akhir kata, penulis ingin memohon maaf yang sebesar-besarnya bila dibalik semua pertolongan dan kemudahan yang telah kalian berikan terselip kekecewaan karena penulis tidak mampu merealisasikannya dalam penyusunan skripsi ini. Meski begitu, penulis tetap berharap semoga selalu ada manfaat yang dapat dipetik bagi siapapun yang membaca skripsi ini. Semoga mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan di bidang pendidikan.

Jakarta, 12 Juli 2017

Nuril Athaya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK & GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Desain.....	9
E. Manfaat Desain	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teknologi Pendidikan	13
1. Skema Kawasan Teknologi Pendidikan	14
B. Kajian Knowledge Management.....	15
1. Pengertian Knowledge Management	15
2. Knowledge Creation	18
a. Tahap Enlarging Individual Knowledge	19
b. Tahap Sharing Tacit Knowledge	20
c. Tahap Conceptualization & Crystalizatio.....	21

d. Tahap Justification	22
e. Tahap Networking Knowledge	23
3. Komponen Strategi Pembelajaran.....	24
a. Urutan Kegiatan Instruksional	25
b. Metode Instruksional	26
c. Media Instruksional	27
d. Waktu	30
4. <i>Events of Instruction</i>	30
C. Kajian <i>Knowledge Sharing</i>	34
1. Pengertian <i>Knowledge Sharing</i>	34
2. <i>Knowledge Sharing</i> sebagai inti dari Knowledge Management	36
3. Karakteristik <i>Knowledge Sharing</i>	38
a. <i>Static Knowledge</i>	38
b. <i>Dynamic Knowledge</i>	38
c. <i>Static or Dynamic Knowledge</i>	39
4. Prosedur Pelaksanaan <i>Sane Session</i> di Komunitas	
Sane Step	40
D. Kajian Komunitas	42
1. Pengertian Komunitas	42
2. Jenis Komunitas	43
a. Tempat	44
b. Daya Tarik.....	44
c. Persamaan.....	44
3. Komunitas Sane Step.....	45
4. Klasifikasi Anggota Sane Step	47

a. <i>Inner Circle Family</i>	47
b. <i>Sane Family</i>	47
c. <i>Sanehood</i>	47
E. Penelitian yang Relevan.....	48
F. Kerangka Berpikir	49
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR DESAIN	52
A. Strategi Desain.....	52
1. Tujuan Desain	52
2. Metode Desain	52
a. Tahap <i>Enlarging Individual Knowledge</i>	52
b. Tahap <i>Sharing Tacit Knowledge</i>	53
c. Tahap <i>Conceptualization & Crystalization</i>	53
d. Tahap <i>Justification</i>	54
3. Pengkaji dan Responden	54
a. Pengkaji	54
b. Responden.....	55
4. Instrumen	56
B. Prosedur Desain.....	56
a. Tahap <i>Enlarging Individual Knowledge</i>	57
b. Tahap <i>Sharing Tacit Knowledge</i>	57
c. Tahap <i>Conceptualization</i>	57
d. <i>Tahap Crystalization</i>	58
d. Tahap <i>Justification</i>	58
C. Teknik Analisis Data.....	59
1. Kuesioner Analisis Kebutuhan Pra Desain.....	59

2. Wawancara Analisis Kebutuhan Pra Desain	59
3. Kuesioner Evaluasi Pasca Desain	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	61
A. Profil Produk	61
B. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan	61
1. Tahap <i>Enlarging Individual Knowledge</i>	75
2. Tahap <i>Sharing Tacit Knowledge</i>	85
3. Tahap <i>Conceptualization</i>	96
4. Tahap <i>Crystalization</i>	98
5. Tahap <i>Justification</i>	
C. Kelebihan dan Kekurangan Desain	85
1. Kelebihan Desain	85
2. Kekurangan Desain.....	87
D. Keterbatasan Pengembangan	87
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
1. Tahap <i>Enlarging Individual Knowledge</i>	90
2. Tahap <i>Sharing Tacit Knowledge</i>	90
3. Tahap <i>Conceptualization</i>	91
4. Tahap <i>Crystalization</i>	91
5. Tahap <i>Justification</i>	91
B. Implikasi	93
C. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Subkomponen Urutan Kegiatan	24
Tabel 2.2 Metode <i>Sane Session</i>	25
Tabel 2.3 Komponen <i>Events of Instruction</i>	30
Tabel 2.4 Klasifikasi Komponen <i>Events of Instruction</i> dengan Urutan Kegiatan Instruksional	32
Tabel 3.1 Instrumen Penilaian	55
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Tim Penyelenggara	63
Tabel 4.2 Kriteria Narasumber	65
Tabel 4.3 Landasan Pemilihan Metode	69
Tabel 4.4 Landasan Pemilihan Media	73
Tabel 4.5 Landasan Pemilihan Tindak Lanjut	75
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi <i>Expert Review</i>	78
Tabel 4.7 Masukan dari Ahli Desain Pembelajaran	79
Tabel 4.8 Masukan dari Ahli Materi	81
Tabel 4.9 Masukan dari Narasumber	82
Tabel 4.10 Masukan dari Peserta	85

DAFTAR ILUSTRASI

Ilustrasi 2.1 Kawasan Teknologi Pembelajaran 1994.....	14
Ilustrasi 2.2 Proses Penciptaan Pengetahuan di Organisasi.....	18
Ilustrasi 2.3 Klasifikasi Anggota Sane Step.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan taraf hidup dan aktualisasi diri seorang individu di lingkungan. Di mana hasil dari proses ini mengindikasikan adanya perubahan baik pada pengetahuan, keterampilan maupun sikap bagi tiap individu yang menjalankannya. Pada praktik pendidikan, hasil belajar yang didapatkan oleh pembelajar sangat beragam. Beberapa pembelajar mampu memaksimalkan hasil belajarnya, sedangkan beberapa di antaranya tidak dapat memaksimalkannya. Ketidakmampuan pembelajar dalam mengaplikasikan hasil belajar tersebut, berdampak pada menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap keberlangsungan pendidikan formal.

Menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat akan pendidikan formal membuktikan bahwa pendidikan saat ini tidak hanya menjadi kebutuhan perseorangan, melainkan kebutuhan global yang dalam perkembangannya harus senantiasa disempurnakan. Dalam memenuhi kebutuhan belajar, beragam praktik pendidikan pun diwujudkan pada berbagai wadah dalam tingkat yang berbeda. Di mana selain pendidikan formal, terdapat pula pendidikan nonformal yang bertujuan untuk menunjang kebutuhan formal.

Hal ini berkaitan dengan kehidupan pembelajar setelah menyelesaikan pendidikan formalnya, di mana ia akan dihadapkan dengan masyarakat atau organisasi tempatnya bernaung. Salah satu praktik pendidikan yang digunakan dalam organisasi adalah *knowledge management* atau upaya mengelola pengetahuan.

Knowledge management merupakan upaya perpindahan data, informasi dan pengetahuan dari kepemilikan seorang individu (*tacit*) menuju individu lain melalui kegiatan visualisasi seutuhnya (*explicit*). Perkembangan *knowledge management* hingga hari ini dipandang sebagai bagian integral dibalik keberhasilan suatu organisasi. Sebagai contoh IBM membuktikan, pendapatannya kembali meningkat pada akhir tahun 2005 dengan total sebesar US\$ 50 juta meski sebelumnya telah mengalami kerugian pada tahun 2000 lalu.¹ Peran *knowledge management* dalam mengelola kebutuhan belajar para anggota organisasi dipercaya menjadi alasan dibalik keberhasilan suatu organisasi. Maka, untuk memenuhi kebutuhan belajar anggota organisasi, *knowledge management* pada organisasi diwujudkan melalui beragam praktik seperti; *training, coaching, knowledge sharing*, dan *e-learning*.

Munculnya ragam praktik *knowledge management* disadari sebagai sebuah inovasi yang terus berkembang untuk menyesuaikan kebutuhan saat

¹ Vicki Powers, "IBM's KM Strategy", KM World, <http://www.kmworld.com/Articles/Editorial/Features/IBMs-KM-strategy-16907.aspx>, diakses pada 6 Maret 2016 pukul 17:48

ini. Bahkan manfaat dari ragam praktik *knowledge management* tidak sedikit mengundang minat berbagai pihak untuk turut mengaplikasikannya. Salah satu yang sedang digemari saat ini adalah *knowledge sharing*, karena dalam penyelenggarannya tidak bergantung pada sistem atau media tertentu. *Knowledge sharing* merupakan upaya berbagi informasi dan pengetahuan yang merujuk pada interaksi antar individu, tetapi pelaksanaan *knowledge sharing* tidak terjadi begitu saja. Dalam pelaksanaannya, *knowledge sharing* terdiri atas langkah-langkah yang seharusnya dilakukan oleh pihak penyelenggara. Langkah-langkah tersebut berkaitan dengan perencanaan yang matang mulai dari klasifikasi sasaran, strategi, konten, media, metode hingga evaluasi kegiatan.

Namun perihal yang disayangkan, tidak sedikit pihak penyelenggara masih mengabaikan langkah-langkah dari pelaksanaan *knowledge sharing* tersebut. Hal ini tentunya membawa dampak tersendiri bagi pihak-pihak yang terlibat langsung di dalamnya, yakni penyaji dan penerima informasi. Di mana baik penyaji atau penerima informasi tidak dapat secara langsung mengaplikasikan praktik *knowledge sharing* karena terbatasnya fasilitas belajar yang tersedia.

Meski begitu, tidak semua praktik *knowledge sharing* membawa dampak negatif. Karena apabila tahapan perencanaan dilakukan dengan baik oleh pihak penyelenggara, maka pelaksanaan *knowledge sharing* diyakini mampu memberikan dampak yang positif pada pihak-pihak yang terlibat di

dalamnya. Beberapa peneliti sebelumnya telah membuktikan bahwa terdapat dampak positif dari pelaksanaan *knowledge sharing* terhadap peningkatan kinerja sumber daya manusia. Contohnya, Hendri Rudiyanto dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Knowledge Sharing Behaviour* terhadap Kinerja Karyawan Staf Administrasi pada PT Guna Layanan Kuasa (GULAKU) Kantor Pusat Jakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *knowledge sharing behaviour* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kinerja karyawan. Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Wagianto Raharjo, penelitian yang berjudul “Pengaruh *Knowledge Sharing Effectiveness* terhadap Keberhasilan Sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP) pada PT Syngenta Seed Indonesia Pasuruan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel keefektifan berbagi pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan sistem ERP.

Saat kebutuhan terus meningkat, dan merambah pada berbagai bidang yang bahkan tidak pernah disadari sebelumnya. Kebutuhan akan *knowledge sharing* yang dahulu hanya disadari oleh lembaga, kini mulai merasuki unit kerja sederhana seperti lembaga swadaya masyarakat, organisasi nonpemerintah dan komunitas lainnya. Penyelenggaraannya pada unit kerja sederhana ini kian memicu pertumbuhan *knowledge sharing* dengan sangat pesatnya. Salah satu yang menjadi tolok ukurnya adalah keberadaan *knowledge sharing* sebagai agenda rutin sebuah komunitas.

Pertumbuhan *knowledge sharing* dari lembaga menuju komunitas seolah menjadi bukti adanya kebutuhan lebih lanjut akan pembangunan sekolah masyarakat, sebab tidak satupun lembaga pendidikan; formal, informal maupun nonformal yang mampu secara sendiri-sendiri memenuhi semua kebutuhan belajar (Philip H Coombs 1973). Khususnya bagi sebagian masyarakat yang mulai menyadari, rendahnya tingkat percaya diri dan ketidakmampuan mengatasi berbagai problematika kehidupan. Mengacu pada keresahan masyarakat tersebut, maka pembangunan komunitas sebagai wujud dari proses belajar sepanjang hayat merupakan alternatif utama.

Pada kenyataannya, kemunculan komunitas di lingkungan masyarakat masih mengundang ragam persepsi, namun faktor tersebut tidak memengaruhi laju pertumbuhannya. Beberapa di antaranya adalah TCG (*Toyota Community Gathering*), AGI (*Asosiasi Game Indonesia*) dan Sane Step. Di mana dalam upaya-upayanya mencapai tujuan sebagai sebuah komunitas tidak luput dari praktik *sharing session*. Keberadaan *sharing session* bahkan dipercaya menjadi bagian integral yang mampu membawa komunitas pada puncak kejayaannya. Sebagaimana keberhasilan TCG ketika mendapatkan penghargaan sebagai *ATPM Care for Community* dari AutoBild

Indonesia.² Begitu pun AGI yang keberhasilannya terlihat dari penandatanganan kerja sama dengan sejumlah stasiun TV swasta.³

Di tengah keberhasilan TCG dan AGI, Sane Step masih dalam upaya perintisan menuju lingkup yang lebih besar. Sane Step sebagai sebuah komunitas yang bergerak di bidang sosial memiliki beberapa *treatment* untuk anggota di antaranya adalah *Sane Session* (sesi berbagi), *Sit Happen* (sesi meditasi), dan *WhatsApp Group* (forum diskusi *online*). Berdasarkan beberapa kegiatan tersebut, *sane session* merupakan kegiatan yang memiliki kesamaan dengan *knowledge sharing*. Keberlangsungan *sane session* dalam kurun waktu sebelas bulan diakui membawa dampak positif bagi para anggota. Dampak positif tersebut diwujudkan dengan kesadaran untuk *positive thinking*, meditasi, membuka diri, hingga memperat hubungan yang sudah ada di lingkungan sebelumnya.

Tidak hanya dampak positif, dampak negatif juga muncul dari penyelenggaraan *sane session* pada komunitas Sane Step. Dampak negatif tersebut adalah terjadinya pergantian anggota pada setiap pertemuannya. Munculnya dampak tersebut mengindikasikan adanya permasalahan pada pelaksanaan *sane session* selama ini. Oleh sebab itu, perancang yang juga tergabung dalam keanggotaan Sane Step mencoba mengklasifikasikan

²<http://nasional.kompas.com/read/2008/11/11/19314457/toyota.kumpulkan.komunitas.di.cam.p.hulu.cai> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 08:52

³<http://autotekno.sindonews.com/read/1059211/133/agi-gandeng-mnc-group-bangun-industri-game-indonesia-1446723745> diakses pada 11 Maret 2016 pukul 09:27

faktor-faktor yang mungkin menjadi penyebab dari pergantian jumlah anggota.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab pergantian anggota yakni, pemilihan konten yang dapat secara acak ditentukan tanpa mengacu pada kebutuhan anggota, pemilihan tokoh penyaji dengan metode yang serupa, alur penyelenggaraan yang hampir selalu sama dari satu pertemuan menuju pertemuan berikutnya, dan penggunaan media serta tempat pelaksanaan yang sama dari waktu ke waktu. Mengacu pada faktor-faktor yang telah diungkapkan di atas, merujuk pada satu permasalahan utama yakni kurangnya perencanaan pada pelaksanaan *sane session*. Berikut merupakan alur penyelenggaraan yang digunakan selama kurun waktu sebelas bulan terakhir. *Sane session* diawali dengan duduk hening kemudian dilanjutkan dengan penyajian materi oleh tokoh penyaji (pendiri atau rekan se-profesi), dan diakhiri dengan tanya jawab oleh anggota. Konten yang dibawakan biasanya berkaitan dengan kesehatan mental, seperti bagaimana hidup bahagia, bagaimana menjalin hubungan yang baik dengan sesama, bagaimana berpikir positif dan topik serupa lainnya. Sedangkan media yang digunakan adalah *slide power point* dan video. Dan dengan tempat pelaksanaan yang selalu sama, bertempat di Tower SCTV Lt. 19, suasana yang tercipta adalah keheningan dan keterbatasan selayaknya kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Munculnya permasalahan tersebut, mendorong perancang untuk turut memberikan kontribusi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah. Perancang yang berasal dari latar belakang teknologi pendidikan, mengklasifikasikan permasalahan tersebut ke dalam bidang garapannya. Di mana kawasan teknologi pendidikan menyangkut seluruh penyelenggaraan aspek belajar manusia termasuk di dalam dan di luar sistem persekolahan. Kawasan tersebut adalah Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian.⁴

Di mana pada lima kawasan yang tersedia, kawasan desain merupakan acuan utama perancang dalam melakukan penelitiannya. Kawasan desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar yang meliputi; desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik dan lain-lain.⁵ Aspek desain yang akan diwujudkan perancang untuk mengatasi permasalahan adalah desain strategi pembelajaran. Di mana desain pembelajaran yang dihasilkan akan mengacu pada kebutuhan anggota Komunitas Sane Step.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan, berikut merupakan masalah yang akan diidentifikasi lebih lanjut:

⁴ Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012) hlm. 45

⁵ *Ibid.*, hlm. 49

1. Apa faktor-faktor yang menjadi penyebab tidak stabilnya jumlah anggota komunitas Sane Step?
2. Apakah penetapan alur yang sama pada setiap penyelenggaraan *sane session* merupakan keputusan yang tepat untuk menstabilkan jumlah anggota komunitas Sane Step?
3. Apa langkah yang dapat dilakukan untuk menstabilkan jumlah anggota komunitas Sane Step?
4. Bagaimana mendesain *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan para anggota komunitas Sane Step?

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi. Berikut merupakan rumusan masalah yang didapatkan:

“Bagaimana mendesain *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan para anggota Komunitas Sane Step?”

D. Tujuan Desain

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan anggota Komunitas Sane Step dan ditujukan kepada Tim Penyelenggara Komunitas Sane Step selaku penyelenggara dari *Sane Session*. Kegiatan penelitian ini dirasa bermakna dan penting untuk dilakukan, mengingat *sharing session* merupakan salah

satu agenda rutin dari komunitas Sane Step. Di mana fakta pertama yang timbul sebagai dampak dari rutinitas adalah kejenuhan. Sedangkan kejenuhan merupakan awal dari menurunnya jumlah anggota. Maka untuk mencegah penurunan jumlah anggota, perancang bermaksud mencegah tingkat kejenuhan anggota dengan mendesain *sharing session* yang berorientasi pada kebutuhan anggota.

Selain itu perancang juga berharap hasil penelitian ini terus dikembangkan dan disesuaikan sebagaimana kebutuhan dari para anggota. Sebab "*One-Size-Fits-All*" adalah *mindset* yang tidak dapat dijadikan acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran.

E. Manfaat Desain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Para Anggota (*Sanehood*)

Manfaat yang diperoleh *sanehood* ialah terpenuhinya kebutuhan belajar melalui penyelenggaraan *sharing session* yang lebih terencana dan sesuai dengan kebutuhannya.

2. Lembaga (Komunitas Sane Step)

Manfaat yang diperoleh lembaga (Komunitas Sane Step) adalah memiliki acuan untuk menyelenggarakan kegiatan *sane session* yang lebih terencana.

3. Perancang

Manfaat yang diperoleh perancang adalah sebagai upayanya memenuhi syarat akademik dalam memperoleh gelar sarjana. Selain itu, perancang juga berharap mampu memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian terhadap perkembangan keilmuan terkait desain sistem pembelajaran khususnya pada kegiatan *sharing session* di komunitas.

4. Akademis

Manfaat yang diperoleh dari segi akademis adalah bertambahnya referensi penelitian tentang pengembangan intervensi belajar khususnya di luar pendidikan formal. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan keilmuan pada kegiatan *sharing session* di komunitas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teknologi Pendidikan

Bidang ilmu teknologi pendidikan merupakan sebuah bidang ilmu yang tidak berorientasi pada zaman, melainkan berkembang sesuai kebutuhan. Pernyataan tersebut diharapkan mampu menjelaskan persepsi yang berkembang di masyarakat terkait keberadaan teknologi pendidikan dan penggunaan seperangkat teknologi canggih (komputer). Sebab kedua istilah ini memiliki makna dan peran yang berbeda. Komputer adalah salah satu sarana untuk menghasilkan teknologi, sedangkan teknologi adalah penerapan dari suatu pengetahuan yang disajikan secara ilmiah dan sistematis. Heinich, Molenda, dan Russell (1993) bahkan memperkuat makna teknologi sebagai suatu proses atau cara berpikir, bukan hanya sebagai produk (komputer, satelit dan lain sebagainya).

AECT sebagai organisasi tertua yang menaungi para pakar, merumuskan teknologi pendidikan sebagai suatu disiplin ilmu yang memfokuskan bidangnya pada masalah “belajar”. Di mana orientasi dari teknologi pendidikan meliputi proses, dan cara berpikir dalam memecahkan masalah belajar dengan berbagai metode, media, dan sumber belajar. Konsep, makna serta definisi dari teknologi pendidikan terus berkembang

sejak tahun 1963 hingga definisi terbaru muncul pada tahun 2004. Konsep definisi yang dikemukakan oleh Januszewski dan Molenda tersebut adalah

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources.”⁶

Mengacu pada konsep definisi tersebut, terdapat dua aspek yang menjadi inti dari keberadaan teknologi pendidikan dalam dunia pendidikan yakni *“facilitating learning”* dan *“improving performance”*. Aspek belajar (*learning*) dari memfasilitasi belajar (*facilitating learning*) memberikan wawasan pada teknologi pendidikan di mana kawasan tersebut menyangkut penyelenggaraan seluruh aspek belajar manusia termasuk di dalam dan di luar sistem persekolahan. Di mana perubahan yang diharapkan terjadi pada proses belajar mengacu pada tiga domain pembelajaran yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sedangkan aspek kinerja (*performance*) dari peningkatan kinerja (*improving performance*) menegaskan adanya kemampuan seseorang setelah dinyatakan menguasai tujuan pembelajaran dan mampu menerapkannya ke dalam dunia nyata. Upaya meningkatkan kinerja dapat dibedakan menjadi dua yaitu: Intervensi Pelatihan dan Intervensi Nonpelatihan. Di mana perubahan yang diharapkan terjadi sebagai dampak pelaksanaan keduanya adalah kemampuan seseorang untuk berkarya dan

⁶ *Ibid.*, hlm. 31

mempertahankan eksistensinya di lembaga atau komunitas tempatnya bernaung.

Mengacu pada dua kompetensi teknologi pendidikan diatas, peneliti mengklasifikasikan fokus penelitiannya pada upaya meningkatkan kinerja. Hal ini dipicu karena permasalahan yang dihadapi oleh subjek penelitian adalah kurangnya perencanaan dalam menyelenggarakan *sharing session* sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan peserta dalam menerapkan materi-materi yang sudah dipelajari. Secara lebih rinci, intervensi yang akan digunakan peneliti akan mengacu pada wujud peningkatan kinerja yang bersifat non-pelatihan. Hal ini disebabkan oleh subjek penelitian yang diklasifikasikan masuk pada wujud nonpelatihan. Di mana subjek penelitian merupakan sebuah komunitas sosial dengan jumlah peserta yang belum stabil dari waktu ke waktu.

Peneliti mengklasifikasikan bahwa pemberian intervensi nonpelatihan merupakan bagian dari kawasan teknologi pendidikan. Kawasan teknologi pendidikan terbagi atas 5 bagian. Berikut merupakan penjabaran lebih lanjut terkait masing-masing kawasannya.

1. Skema Kawasan Teknologi Pendidikan

Rumusan kawasan yang dikembangkan dalam disiplin teknologi pendidikan dan pembelajaran dirumuskan oleh AECT pada tahun 1977 dan 1994. Definisi AECT tahun 1994 menghasilkan sebuah definisi dan

kawasan yakni kawasan teknologi pembelajaran. Berikut merupakan rinciannya:⁷



Ilustrasi 2.1
Kawasan Teknologi Pembelajaran 1994

Mengacu pada lima kawasan yang tersedia, peneliti mengidentifikasi penelitiannya masuk pada kawasan desain. Hal ini mengacu pada fokus penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan komunitas Sane Step.

B. Kajian *Knowledge Management*

a) Pengertian *Knowledge Management*

Upaya mengelola pengetahuan atau yang lebih dikenal dengan *knowledge management* sudah berkembang sejak tahun 1988. Pertama

⁷ *Ibid.*, hlm. 48

kali diperkenalkan oleh Wiig dalam bukunya yang berjudul *Knowledge Management Foundations* yang dipublikasikan pada tahun 1993. Sejak saat itu *knowledge management* berkembang pesat hingga saat ini, keberadaannya diaplikasikan pada berbagai bidang baik pada perusahaan bisnis maupun nonbisnis, pendidikan, organisasi hingga komunitas. Secara umum *knowledge management* dipahami sebagai kemampuan organisasi dalam mengelola pengetahuan melalui mengumpulkan, mengidentifikasi kemudian membagikan pengetahuan tersebut pada orang yang bernaung di dalamnya. Ramanujan dan Kesh (2004) mengatakan bahwa fokus *knowledge management* tidak hanya berfokus pada *know-how* tetapi juga *know-why, know-who, know-what, know-where dan know-when*.

Pada bidang pendidikan, *knowledge management* dapat dipahami sebagai kumpulan dari *best practices* yang dikelola untuk meningkatkan upaya berbagi data dan informasi dalam pengambilan keputusan. *American Productivity Quality Centre* (2004) mengkonkretkan *knowledge management* sebagai

“systematic approaches to help information and knowledge emerge and flow to the right people at the right time to create value.”

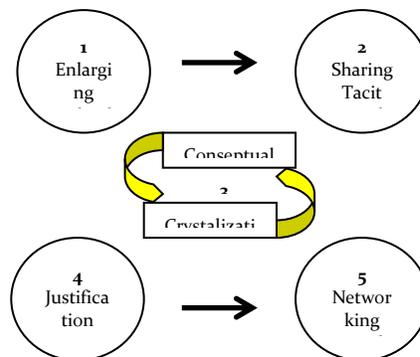
Penjabaran ini menekankan bahwa unsur penting dalam *knowledge management* adalah manusia atau orang-orang yang terlibat di dalamnya, dengan tidak hanya berfokus pada teknologi atau fitur yang dapat

digunakan sebagai media distribusi pengetahuan tetapi juga pada proses berbagi itu sendiri. Proses inilah yang kemudian menjadi peran penting *knowledge sharing* sebagai inti dari *knowledge management*, ketika *knowledge management* tradisional yang didominasi oleh proses rekayasa berbasis IT mulai bergeser menuju *knowledge management* yang bersifat sosial dan humanis.

Perkembangan teknologi web telah mengindikasikan adanya peralihan sifat *knowledge management* tersebut. Perkembangan teknologi web, dari web 1.0, web 2.0 sampai ke web 3.0 akan semakin meningkatkan jaringan sosial melalui media internet. Dr. Andreas Weigend, menyatakan bahwa web 1.0, adalah *e-business*, web 2.0 adalah *me business* dan web 3.0 adalah *we business*, atau analogi lainnya adalah web 1.0 adalah *push*, web 2.0 adalah *push and pull* dan web 3.0 adalah *collaboration*. Pernyataan ini menyangkut perkembangan teknologi yang semakin kolaboratif dan sosial, memberikan kesempatan yang lebih luas bagi masyarakat untuk saling berbagi informasi dan pengetahuan. Sebelum lebih jauh membahas tentang praktik *knowledge management*, perlu diketahui bahwa terdapat proses awal sebelum *knowledge management* mampu diaplikasikan. Proses tersebut disebut dengan Proses Penciptaan Pengetahuan atau yang lebih dikenal dengan *Knowledge Creation*.

b) *Knowledge Creation*

Merupakan proses awal terbentuknya suatu pengetahuan. Proses ini merupakan proses yang tidak berujung, karena *input* dan *output* yang selalu berbeda dari waktu ke waktu. *Input* yang dimaksud di sini adalah *tacit knowledge* seorang Individu. Sedangkan *output* yang dimaksud di sini adalah *tacit knowledge* yang sudah berhasil di-*explicit*-kan. *Tacit* dan *Explicit knowledge* merupakan dua jenis pengetahuan yang dibedakan berdasarkan aspek pembentuknya. *Tacit knowledge* merupakan pengetahuan yang menetap di dalam diri setiap Individu, pengetahuan ini terbentuk atas pengalaman atau pemikiran yang mendalam. Sedangkan *Explicit Knowledge* merupakan *tacit knowledge* yang dibagikan, sifatnya tidak lagi menetap karena pengetahuan ini terbentuk atas keinginan Individu untuk menyajikan pengetahuannya dalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami oleh orang lain. Ikujiro Nonaka menggambarkan lima tahapan untuk menciptakan pengetahuan didalam organisasi.



Ilustrasi 2.2

Proses Penciptaan Pengetahuan di Organisasi

a) Tahap *Enlarging Individual Knowledge*

Penggerak utama dalam proses penciptaan pengetahuan suatu organisasi adalah individu-individu yang tergabung di dalamnya. Karena setiap Individu memiliki *tacit knowledge*, baik yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung. Kualitas *tacit knowledge* dari setiap Individu tersebut dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu: Variasi dan Pengetahuan tentang Pengalaman. Yang dimaksud dengan Variasi di sini adalah sebuah pengalaman yang tidak terbatas pada suatu rutinitas tertentu. Misal, *tacit knowledge* seorang *customer service* adalah melayani *customer* sesuai dengan SOP yang berlaku. Namun dari waktu ke waktu, pelayanannya terus bertambah, tidak hanya menyesuaikan pelayanan dengan SOP yang berlaku. Akan tetapi juga mengacu pada karakteristik *customer*-nya.

Sedangkan yang dimaksud dengan Pengetahuan tentang Pengalaman di sini adalah komitmen untuk mengaplikasikan *tacit knowledge* dalam kehidupan sehari-hari. Misal, *tacit knowledge* seorang penulis adalah membaca dengan cepat. Maka dalam kesehariannya, seorang penulis ini mampu membaca 250 kata/menit. Di mana kedua proses penciptaan pengetahuan ini mengacu pada praktik atau latihan secara berkala. Untuk

mengukur sejauh mana kedua pengetahuan ini telah diperoleh, dapat diwujudkan dengan melibatkan “pihak kedua” sebagai pihak yang terkena dampak langsung dari suatu pengetahuan tertentu. Misal, untuk mengetahui kedalaman Variasi dari *tacit knowledge* seorang *customer service*, maka amati kemudian verifikasi dengan menanyakan respons dari *customer*-nya. Proses ini menjadi tahap awal untuk menciptakan pengetahuan, karena merupakan kumpulan dari interpretasi serta pengalaman individu yang akan digunakan sebagai dasar untuk membentuk sebuah konsep.

b) Tahap *Sharing Tacit Knowledge*

Kemampuan untuk menciptakan, memfasilitasi atau mengelola suatu tempat yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan. Jika pada tahap pertama lebih menekankan pada upaya interaksi untuk merangsang *tacit knowledge* dalam diri masing-masing individu, maka tahap selanjutnya adalah memfasilitasi terjadinya kolaborasi antarindividu untuk menghasilkan suatu konsep bersama. Hasil akhir yang diperoleh dari tahap ini biasanya berupa kesenjangan atau permasalahan yang membutuhkan solusi bersama.

c) Tahap *Conceptualization* dan *Crystalitation*

1) *Conceptualization*

Kemampuan untuk membakukan suatu konsep yang diperoleh dari hasil kolaborasi antar Individu. Tahap ini membutuhkan perhatian yang lebih besar dari dua tahapan sebelumnya, karena *output* dari tahap ini tidak hanya pembakuan konsep melainkan juga perubahan pengetahuan dari *tacit* menuju *explicit*. Misal, sebuah pelatihan berjudul “Pemanfaatan Internet Positif bagi Anak” dirancang untuk sekelompok orang tua yang meyakini bahwa penggunaan internet mampu membawa dampak negatif terhadap perkembangan nilai dan norma-norma sosial anaknya. Dalam pelaksanaannya, pelatihan ini tidak hanya didominasi dengan penjabaran dari kelebihan pemanfaatan internet. Akan tetapi juga menjabarkan keseluruhan dampak dari pemanfaatan internet dengan cara menggambarkannya dengan kehidupan sehari-hari orang tua dan anaknya. Maka, dengan cara seperti itu proses pembentukan konsep akan lebih mudah terjadi.

2) *Crystalization*

Tahap *Crystalization* merupakan kelanjutan dari tahap pembentukan konsep. Diketahui bahwa konsep hanya akan menjadi konsep, bila tidak direalisasikan dalam keseharian. Oleh sebab itu, untuk memudahkan individu dalam merealisasikan konsep yang ingin dibentuk. Maka konsep harus disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami. Proses ini dapat diwujudkan dengan menciptakan sebuah *role model* atau *prototype* dari konsep yang telah dibuat. Misal, dalam rangka menyelenggarakan pelatihan bertajuk “Pemanfaatan Internet Positif” seorang perancang membuat sebuah panduan yang berisi Garis Besar Isi Pelatihan untuk Narasumber pada pelatihan tersebut. Dengan begitu, Narasumber akan lebih mudah menjalankan perannya. Selain itu keberadaan pedoman tersebut juga mampu mencegah terjadinya perbedaan persepsi antara perancang dengan Narasumber terhadap esensi pelatihan.

d) Tahap *Justification*

Proses penciptaan pengetahuan di dalam suatu organisasi merupakan sebuah proses yang tidak berujung. Hal ini menunjukkan bahwa setiap organisasi perlu melakukan

pembaharuan secara berkala terhadap pengetahuan yang telah terbentuk di dalamnya. Seperti diketahui bahwa kebanyakan pengetahuan bersifat sementara, kebenarannya harus terus ditelusuri untuk memperoleh hasil yang maksimal. Oleh sebab itu, proses penciptaan pengetahuan tidak hanya berhenti pada pembentukan *prototype* atau *role model* melainkan juga penilaian terhadap konsep yang telah dihasilkan. Proses menilai ini dapat diukur dengan mengacu pada standar atau kriteria tertentu.

e) Tahap *Networking Knowledge*

Kemampuan menyesuaikan pengetahuan yang sudah tercipta pada setiap aspek yang ada didalam suatu lingkup tertentu. Misal, hasil kolaborasi antar Individu diperoleh konsep baru tentang bagaimana memanfaatkan internet secara positif. Konsep ini kemudian disajikan dalam sebuah iklan pelayanan masyarakat, kemudian dievaluasi oleh sejumlah pakar guna mendapatkan persetujuan untuk menyebarkan. Setelah mendapati persetujuan, langkah selanjutnya adalah menyebarkan pengetahuan tersebut. Yang diikuti dengan pertimbangan-pertimbangan seperti: Nilai dan Norma Sosial yang berlaku, Kompetensi awal, serta Kesiapan dari individu

penerima.

Tahapan knowledge creation Nonaka diatas akan digunakan peneliti untuk menjadi acuan dalam mengembangkan penelitiannya. Berdasarkan lima tahapan yang tersedia, peneliti hanya akan menjalani empat proses awal diantaranya adalah *Enlarging Individual Knowledge*, *Sharing Tacit Knowledge*, *Conceptualization-Crystalization* dan *Justification*. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi beberapa komponen pendukung pelaksanaan *sharing session*. Berikut merupakan penjabarannya.

3. Komponen Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, J.R David memahami strategi sebagai

“a plan method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal”

yang berarti perencanaan tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kemp (1955) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pembelajar dan pemelajarnya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick dan Carey (1985) menambahkan bahwa strategi pembelajaran merupakan seperangkat materi dan prosedur

pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan beberapa definisi strategi pembelajaran yang diungkapkan di atas, maka tidak dapat dimungkiri bahwa strategi pembelajaran merupakan aspek yang tidak terpisah dari poses pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam menyukkseskan kegiatan pembelajaran. Sebab tercapai atau tidaknya sebuah tujuan pembelajaran, bergantung pada sinergi antara komponen strategi pembelajaran dengan komponen belajar lainnya.

Sebagaimana penjabaran di atas, bahwa untuk menyukkseskan kegiatan pembelajaran dibutuhkan sinergi dari komponen strategi pembelajaran. Berikut merupakan komponen strategi instruksional menurut M. Atwi Suparman:⁸

a) Urutan Kegiatan Instruksional

Terdiri atas tiga komponen di antaranya adalah pendahuluan, penyajian, dan penutup. Di mana setiap subkomponen tersebut terdiri atas beberapa langkah, berikut merupakan rinciannya:

⁸ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004) hlm. 206-240 *Istilah Instruksional yang digunakan pada teori ini memiliki makna yang sama dengan Pembelajaran. Penggunaan istilah instruksional pada kajian teori ini disesuaikan dengan penciptanya yaitu M. Atwi Suparman.*

Tabel 2.1
Subkomponen Urutan Kegiatan

Subkomponen	Langkah
Pendahuluan	Penjelasan singkat tentang isi pelajaran
	Penjelasan relevansi isi pelajaran dengan pengalaman pemelajar
	Penjelasan tentang tujuan instruksional
Penyajian	Uraian
	Contoh
	Latihan
Penutup	Tes formatif dan Umpan Balik
	Tindak lanjut

Tabel di atas akan digunakan sebagai acuan bagi perancang dalam mengembangkan desain yang dalam pengembangannya akan menyesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dari Komunitas Sane Step.

b) Metode Instruksional

Cara yang digunakan pembelajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Biasanya terdiri atas dua atau beberapa metode yang dikombinasikan. Pemilihan metode mengacu pada tujuan instruksional, adapun hal lain yang turut menjadi pertimbangan sebagai berikut;

- (1) jumlah pemelajar dan jumlah pembelajar,
- (2) alat dan fasilitas yang tersedia,
- (3) biaya, dan

(4) waktu.

Dalam pengembangan desain *sharing session* untuk Komunitas Sane Step, perancang menggabungkan beberapa metode untuk satu kali pelaksanaan sesi. Beberapa metode tersebut diperoleh dari buku *Active Training* menurut Silberman. Berikut merupakan beberapa metode tersebut:

Tabel 2.2
Metode Sane Session

No.	Metode	Deskripsi
1.	<i>Listening Role</i>	Metode untuk menyampaikan informasi yang bersifat interaktif. Interaktif dalam arti Peserta diberikan kesempatan untuk bebas berpendapat kapan saja. Contoh bentuk pendapat yang dapat diwujudkan Peserta adalah memberikan komentar setuju atau tidak setuju atas pernyataan yang disampaikan oleh Narasumber. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap pendahuluan, penyajian dan penutup.
2.	<i>Reflection Role</i>	Metode <i>reflection role</i> merupakan metode inovasi dari Perancang. Metode ini diadaptasi dari metode <i>listening role</i> yang bersifat interaktif. Interaktif dalam arti melibatkan seluruh Peserta dalam suatu aktifitas pembelajaran. Di mana aktifitas yang diminta adalah merefleksikan pengalaman-pengalaman dari masa lalu berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, untuk menumbuhkan keinginan belajarnya. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap pendahuluan dan penutup.
3.	<i>Twitter Introduction</i>	Metode untuk memperkenalkan diri. Metode ini menarik karena bersifat singkat dan informatif. Singkat dalam waktu pelaksanaan dan informatif dalam memenuhi informasi yang dibutuhkan. Contoh dalam perkenalan, Peserta diminta untuk memperkenalkan diri dengan mendeskripsikan dirinya dalam 140 karakter saja

		(sesuai dengan satu <i>posting</i> -an di dalam <i>Twitter</i>) dan dalam waktu satu menit. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap pendahuluan.
4.	<i>Spot Challenge</i>	Metode untuk mengukur pemahaman Peserta terkait materi yang bersifat spontan. Spontan dalam arti dilaksanakan pada waktu-waktu yang tidak diketahui Peserta. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap penyajian.
5.	<i>Sharing Session</i>	Metode inti dari pelaksanaan <i>sharing session</i> . Metode ini merupakan bentuk ekspresi dari setiap Peserta terkait informasi, pendapat, atau pengalaman yang ingin ia sampaikan sesuai dengan materi. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap penyajian.
6.	<i>Press Conference</i>	Metode untuk memfasilitasi aktifitas tanya jawab antara Peserta dengan Penyaji Materi. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap penutup.
7.	<i>Practice Solution</i>	Metode untuk menyimpulkan seluruh kegiatan pembelajaran yang dilengkapi dengan langkah-langkah penerapannya. Metode ini menarik, karena aktifitas menyimpulkan materi tidak hanya disampaikan secara verbal melainkan juga dipraktikkan secara langsung untuk memberikan manfaat yang lebih pada diri Peserta. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap penutup.
8.	<i>Analogies</i>	Metode untuk menyajikan informasi melalui perbandingan. Metode ini menarik, karena peluang keberhasilannya bisa sangat besar atau sebaliknya, semua itu bergantung dari bentuk perbandingan yang dilakukan. Di mana bentuk perbandingan tersebut harus sangat sesuai dan mewakili Peserta supaya informasi dapat tersampaikan dengan baik. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap penyajian dan penutup.
9.	<i>Participant Review</i>	Metode untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran yang bersifat terbuka. Terbuka dalam arti Peserta bebas memberikan kritik atau saran atas proses pembelajaran yang baru saja dilalui. Metode ini biasanya diwujudkan dengan penyebaran kuesioner atau wawancara. Dalam pembelajaran, metode ini dapat dilakukan pada tahap penutup.

c) **Media Instruksional**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). AECT (*Association for Education Communication Technologi*) membatasi media sebagai bentuk dan satuan yang digunakan orang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Sedangkan Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap (Azhar Arsyad, 2009:3)

Mengacu pada beberapa definisi yang ada, media dapat disimpulkan sebagai alat yang digunakan untuk membantu peserta mencapai tujuan pembelajarannya. Leshin, *et.al* (1992) mengembangkan taksonomi media pembelajaran guna memudahkan peancang pembelajaran dalam mengembangkan media yang tepat guna. Taksonomi Pembelajaran menurut Leshin, *et.al* terdiri atas 4 jenis. Diantaranya adalah; Media berbasis Manusia, Media berbasis Cetakan, Media berbasis Visual dan Media berbasis Audiovisual.

Media berbasis Manusia adalah pesan yang disampaikan langsung oleh Guru, Tutor atau Instruktur. Media berbasis Cetakan adalah pesan yang disajikan dalam bentuk cetak seperti Buku,

Panduan, Petunjuk, dsb. Media berbasis Visual adalah pesan yang disajikan menggunakan visualisasi atau gambar seperti Peta, Foto, *Infographic* dsb). Media berbasis Audiovisual adalah pesan yang disajikan dengan memadukan dua teknologi yakni audio dan visual seperti: Video, Film, dsb).

Mengacu pada empat taksonomi media pembelajaran yang ada, peneliti mengidentifikasi terdapat tiga media yang efektif untuk mendukung pelaksanaan *sharing session* di Komunitas. Tiga diantaranya adalah Media berbasis Manusia, Media berbasis Visual dan Media berbasis Audiovisual. Media berbasis Manusia yang akan diwujudkan oleh keberadaan Narasumber melalui pemberian Ilustrasi Nyata, Media berbasis Visual akan diwujudkan dengan pembuatan *Infographic*, dan Media berbasis Audiovisual akan diwujudkan dengan menggunakan slide PPT dan Video. Dalam pengembangan beberapa media tersebut, peneliti mengacu pada beberapa pertimbangan dibawah ini:

- (1) efisiensi,
- (2) relevansi,
- (3) praktis,
- (4) ketersediaannya, dan
- (5) kesesuaiannya dengan metode.

d) Waktu

Alokasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Waktu dibatasi berdasarkan peran dari pelakunya (pembelajar dan pemelajar). Waktu untuk pemelajar adalah rentang yang dialokasikan untuk menyajikan materi. Sedangkan waktu untuk pembelajar adalah rentang yang dialokasikan untuk menyimak penjabaran materi dari pemelajar ditambah dengan waktu untuk menyelesaikan tugas. Pertimbangan penentuan waktu mengacu pada; (1) jumlah waktu yang tersedia dan (2) jumlah waktu yang dibutuhkan.

Setelah menjabarkan komponen-komponen strategi, dapat diketahui bahwa metode hanya salah satu bagian yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran tidak luput dari peran ketiga subkomponen strategi lainnya, yakni Urutan Kegiatan, Media dan Waktu.

Setelah mengetahui komponen-komponen pendukung pelaksanaan *sharing session*, perancang mengidentifikasi teori pembelajaran yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan *sharing sessionnya*. Perancang menyadari bahwa *sharing sessionnya* yang dihasilkannya hanya mengandung satu topik pembelajaran tertentu dan hanya dapat diaplikasikan pada satu kali pelaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu, perancang akan menggunakan sebuah teori pembelajaran yang bersifat

preskriptif dan mikro. Teori pembelajaran tersebut adalah *nine events of instruction* menurut Gagne.

4. Events of Instruction

Menurut Gagne, Briggs dan Wager (1992) pembelajaran terkait dengan upaya ‘menghidupkan’ kemampuan dan kondisi internal peserta didik melalui suatu perangkat eksternal, seperti pernyataan mereka yang mengutip pendapat Gagne (1977-1985)

“instruction consists of a set events external to the learner designed to support the internal processes of learning.”

Bagi mereka, *events of instruction* terkait dengan pembelajaran yang bersifat mikro, untuk setiap satu bahasan atau satu kali pertemuan di dalam kelas, atau satu kegiatan pembelajaran. *Events of instruction* bersifat preskriptif karena memandu guru atau disainer untuk melaksanakan kegiatan tertentu dalam rangka ‘menghidupkan’ kondisi internal seseorang terkait materi ajar tertentu.⁹ Mengacu pada dua karakteristik di atas, perancang melihat adanya kesamaan tujuan antara teori pembelajaran *nine events of instruction* dengan desain *sharing session* yang akan dihasilkan. Keduanya mengacu pada proses pembelajaran untuk satu kali pertemuan di dalam kelas dan bertujuan

⁹ Dewi S. Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana, 2013) hlm. 333

untuk memandu guru/narasumber dalam ‘menghidupkan’ kondisi internal pembelajar.

Dalam upayanya ‘menghidupkan’ kondisi internal seorang pembelajar, terdiri atas sembilan komponen. Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing komponennya: ¹⁰

Tabel 2.3
Komponen *Events of Instruction*

Komponen	Deskripsi
<i>Gaining Attention</i>	Menyadarkan/menarik perhatian pembelajar sebelum memulai proses pembelajaran.
<i>Informing Learner of the Objective</i>	Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada pembelajar.
<i>Stimulating Recall of Prerequisite Learning</i>	Jika diperlukan, materi yang telah berlalu disegarkan kembali agar siswa lebih mudah mencari kaitannya dengan materi yang akan ia pelajari.
<i>Presenting the Stimulus Material</i>	Menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
<i>Providing Learning Guidance</i>	Memberikan petunjuk atau panduan pembelajaran kepada pembelajar.
<i>Eliciting the Performance</i>	Memberikan kesempatan pembelajar untuk berlatih.
<i>Providing Feedback about Performance Correctness</i>	Memberitahukan kesalahan atau kekeliruan serta memberi contoh yang benar.
<i>Assessing the Performance</i>	Memberikan pertanyaan untuk mengukur pemahaman pembelajar atas materi yang telah disajikan.
<i>Enhancing Retention and Transfer</i>	Memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk mengaplikasikan pemahamannya dalam kehidupan sehari

¹⁰ *ibid.*, hlm. 264

	hari.
--	-------

Dalam pengembangan desain *sharing session*, perancang akan mengacu pada sembilan komponen diatas. Beberapa komponen akan dilaksanakan sebagaimana perannya namun beberapa diantaranya juga akan dimodifikasi untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di komunitas. Berdasarkan sembilan komponen tersebut, perancang akan membaginya sesuai dengan urutan kegiatan instruksional yakni Tahap Pendahuluan, Penyajian dan Penutup sebagai berikut:

Tabel 2.4

Klasifikasi Komponen *Events of Instruction* dengan Urutan Kegiatan Instruksional

Aspek Penilaian	Indikator
Tahap Pendahuluan	<i>Gaining Attention</i>
	<i>Informing Learner of the Objective</i>
	<i>Stimulating Recall of Prerequisite Learning</i>
Tahap Penyajian	<i>Presenting the Stimulus Material</i>
	<i>Providing Learning Guidance</i>
	<i>Eliciting the Performance</i>
	<i>Providing Feedback about Performance Correctness</i>
Tahap Penutup T	<i>Assessing the Performance</i>
	<i>Enhancing Retention</i>
	<i>Enhancing Transfer</i>

Tabel di atas akan digunakan perancang sebagai acuan dalam memilih metode instruksional dalam desain *sharing session*. Setelah

mengetahui berbagai komponen dalam desain pembelajaran, langkah selanjutnya yang akan dilakukan perancang adalah memilih model desain yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangannya. Berikut merupakan penjabaran lebih lanjut terkait beberapa model dari desain pembelajaran.

C. Kajian *Knowledge Sharing*

1. Pengertian *Knowledge Sharing*

Mengawali penjabaran terkait *knowledge sharing*, berikut merupakan beberapa pengertian *knowledge sharing* menurut para ahli.

Lee (2001) menyatakan:

“knowledge sharing is an activity which knowledge from one person, team, or institution transfer or spread to another team, group or institution”.¹¹

Dalam pernyataan ini *knowledge sharing* dipahami sebagai sebuah upaya berbagi pengetahuan dari satu pihak kepada pihak lainnya. Di mana pihak tersebut dapat dikategorikan sebagai perorangan, kelompok maupun lembaga atau organisasi. D’Aspremont, Bhaffacharya dan Grard-Varet (1998) menambahkan

*“knowledge sharing is the process that managed through various modes of communication and collaboration which distribute knowledge to members in the right time, place and form”*¹²

¹¹ Farkhondeh Hassandoust dan Mehdy Farzaneh, *loc.cit.*

¹² *Ibid.*

yang berarti *knowledge sharing* dapat dikelola dengan berbagai model komunikasi dan kolaborasi, sehingga proses penyampaian pengetahuan kepada pengguna dapat terjadi pada waktu, tempat, dan bentuk yang tepat. Cummings (2004) memberikan gambaran dari tujuan pelaksanaan *knowledge sharing* yaitu

*“knowledge sharing refers to the provision of task information and know-how to help others and to collaborate with others to solve problems, develop new ideas, or implement policies or procedures”*¹³

atau proses berbagi pengetahuan yang mengacu pada penyediaan informasi tugas dan pengetahuan untuk memecahkan masalah, mengembangkan ide-ide baru, atau menerapkan kebijakan atau prosedur.

Maka mengacu pada berbagai pengertian yang telah diungkapkan di atas, *knowledge sharing* dapat disimpulkan sebagai upaya berbagi. Baik berbagi dalam informasi, pengetahuan hingga pengalaman dari satu pihak kepada pihak lain yang membutuhkan. Pada pelaksanaannya *knowledge sharing* dapat dikelola dengan berbagai model untuk menyesuaikan kebutuhan dari para penggunanya.

Terlepas dari tujuan pelaksanaan *knowledge sharing* baik secara perorangan, kelompok atau organisasi, tujuan utama dari pelaksanaannya adalah memfasilitasi terjadinya pertukaran informasi yang merupakan

¹³ Sheng Wang dan Raymond A. Noe, 2010, *Knowledge Sharing: A Review and Directions for Future Research*, hlm. 117, *Journal Homepage*: http://www.ucdenver.edu/academics/colleges/CLAS/Centers/writing/Documents/HR_Management.pdf diakses pada 24 Maret 2016 pukul 10:08

perwujudan dari *knowledge management*. Sebelum mengetahui lebih dalam tentang *knowledge sharing*, perlu diketahui terlebih dahulu sejarah awal penyelenggaraannya. Sejarah ini diawali dari kemunculan *knowledge management* yang melahirkan beragam intervensi lain sebagai upayanya dalam mengelola pengetahuan suatu lembaga atau organisasi. Berikut merupakan penjabarannya.

2. *Knowledge Sharing* sebagai Inti dari *Knowledge Management*

Dalam beberapa kesempatan sudah dijabarkan, mengapa *knowledge sharing* dapat dikatakan sebagai inti dari *knowledge management* mengacu pada pernyataan yang disampaikan oleh Ramanujan dan Kesh (2004)

“argue that the only method of capturing tacit knowledge is through efficient communicative interaction and sharing”.

Pernyataan ini menyatakan bahwa satu-satunya metode yang efisien untuk menyampaikan *tacit knowledge* adalah melalui berbagi dan interaksi yang komunikatif. Oleh sebab itu, *knowledge sharing* dipilih sebagai salah satu metode yang dipercaya untuk menyelenggarakan praktik *knowledge management* baik pada lembaga atau organisasi hingga komunitas dan kelompok masyarakat dalam lingkup yang lebih kecil.

Mengawali penjabaran terkait *knowledge sharing*, berikut merupakan beberapa pengertian *knowledge sharing* menurut para ahli. Lee (2001) menyatakan

“knowledge sharing is an activity which knowledge from one person, team, or institution transfer or spread to another team, group or institution”.

Knowledge sharing menurut Lee merupakan sebuah upaya berbagai pengetahuan dari satu pihak kepada pihak lainnya. Di mana pihak tersebut dapat dikategorikan sebagai perorangan, kelompok maupun lembaga atau organisasi. D’Aspremont, Bhattacharya, dan Grand-Varet (1998) menambahkan bahwa

“knowledge sharing is the process that managed through various modes of communication and collaboration which distribute knowledge to members in the right time, place and form”

yang berarti *knowledge sharing* dapat dikelola dengan berbagai model komunikasi dan kolaborasi, sehingga proses penyampaian pengetahuan kepada pengguna dapat terjadi pada waktu, tempat dan bentuk yang tepat. Cummings (2004) memberikan gambaran dari tujuan pelaksanaan *knowledge sharing* yaitu

“knowledge sharing refers to the provision of task information and know-how to help others and to collaborate with others to solve problems, develop new ideas, or implement policies or procedures”

yang artinya proses berbagi pengetahuan mengacu pada penyediaan informasi tugas dan pengetahuan untuk memecahkan masalah, mengembangkan ide-ide baru, atau menerapkan kebijakan atau prosedur.

Maka mengacu pada berbagai pengertian yang telah diungkapkan diatas, *knowledge sharing* dapat disimpulkan sebagai upaya berbagi. Baik

berbagi dalam informasi, pengetahuan hingga pengalaman dari satu pihak kepada pihak lain yang membutuhkan. *Knowledge sharing* dapat dikelola dengan berbagai model untuk menyesuaikan kebutuhan dari para penggunanya. Dan tujuan utama dari keberadaan *knowledge sharing* adalah pemecahan masalah. Maka jika penerapan *knowledge sharing* belum mampu mengatasi permasalahan yang terjadi antar penggunanya, maka upaya tersebut mungkin belum sesuai dengan karakteristik pelaksanaan *knowledge sharing*.

3. Karakteristik *Knowledge Sharing*

Modal keberhasilan suatu organisasi terletak pada kemampuan untuk merencanakan dan melaksanakan strategi, di mana kemampuan ini sangat bergantung pada pengetahuan tenaga kerja organisasi tersebut. Mengacu pada upaya berbagi pengetahuan antar tenaga kerja, Nosek (2004) mengusulkan bahwa ada tiga kategori pengetahuan yang harus dipahami sebelum dibagikan, antara lain:¹⁴

- a. **Static Knowledge**, terdiri dari fakta atau informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya. Orang yang memiliki pengetahuan ini harus menyampaikannya secara utuh kepada pihak lain yang membutuhkan sehingga tidak terjadi kesalahpahaman makna.

¹⁴ Peter Ac Smith, 2005, *Knowledge Sharing and Strategic Capital*, Emerald Group Publishing Vol 12. No. 6, hlm. 563, *Journal Homepage*: <http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/09696470510626766> diakses pada 24 Maret 2016 pukul 11:09

b. *Dynamic Knowledge*, terdiri dari opini atau informasi yang dapat berubah kapan saja. Penyampaian pengetahuan ini berkaitan dengan keinginan si pemilik pengetahuan untuk berbagi, dengan kata lain dia dapat menyampaikan pengetahuannya tentang suatu konten secara sistematis dan menyeluruh, atau hanya menyampaikannya secara acak dan mendasar.

c. *Static or Dynamic Knowledge*, terdiri dari fakta dan opini dari pemilik pengetahuan. Di mana proses penyampaian pengetahuan ini akan menyesuaikan dengan pihak yang membutuhkan informasi. Dengan kata lain, pemilik pengetahuan akan mengidentifikasi terlebih dahulu siapa penerima informasi, barulah kemudian dia menentukan konten seperti apa yang akan disampaikan.

Mengacu pada proses pembelajaran di komunitas, di mana materi yang disajikan oleh penyaji lebih banyak berorientasi pada opini dan pengalaman dirinya sendiri. Lebih lanjut, penyaji materi akan menyesuaikan kembali informasi yang akan disajikan setelah mengetahui sasaran atau pendengarnya. Maka dari tiga karakteristik *knowledge sharing* yang ada, terdapat dua karakteristik yang diidentifikasi sesuai dengan proses pembelajaran di komunitas di antaranya adalah *dynamic knowledge* dan *static or dynamic knowledge*.

4. Prosedur Pelaksanaan *Sane Session* di Komunitas Sane Step

Pelaksanaan *sane session* sebagai salah satu agenda rutin komunitas Sane Step dilaksanakan setiap satu bulan sekali. *Sane session* biasanya dilaksanakan dalam jangka waktu pelaksanaan dua sampai tiga jam. Untuk mendukung pelaksanaannya, terdapat tim yang bertanggung jawab. Dalam Komunitas Sane Step, tim tersebut dikenal dengan istilah *Inner Circle Family*. *Inner Circle Family*, terdiri atas delapan orang dengan pembagian tugas yang berbeda-beda.

Tugas tim penyelenggara dibedakan atas waktu pelaksanaannya yaitu: sebelum dan sesudah *sane session* berlangsung. Berikut merupakan tugas yang dilakukan tim penyelenggara sebelum *sane session* berlangsung yaitu: menentukan topik, narasumber, waktu, dan tempat kegiatan. Sedangkan berikut merupakan tugas tim penyelenggara yang dilakukan ketika *sane session* berlangsung di antaranya adalah membuka acara, meminta identitas anggota yang hadir, mendokumentasikan kegiatan, hingga mengelola konsumsi.

Tugas tim penyelenggara juga dibedakan berdasarkan sifatnya yaitu: mandiri dan bersama. Tugas tim penyelenggara yang dilakukan secara mandiri adalah menghubungi narasumber, membuat *flyer* dan memastikan tempat. Sedangkan tugas tim penyelenggara yang dilakukan secara bersama adalah menentukan topik, narasumber dan tempat.

Tugas bersama ini biasanya diwujudkan tim penyelenggara dengan meluangkan waktunya untuk berkumpul di suatu tempat. Dua minggu setelah pertemuan, tim penyelenggara akan berdiskusi kembali. Diskusi ini biasanya dilakukan terlebih dahulu di forum diskusi *online* (*Whatsapp Group*) yang selanjutnya ditentukan, perlu diadakan pertemuan atau cukup dibahas melalui forum diskusi *online* saja. Di dalam diskusi tersebut biasanya didapatkan tindak lanjut dari pembagian tugas dari masing-masing tim penyelenggara, tindak lanjut tersebut meliputi kepastian narasumber yang akan berbagi dan lokasi yang menjadi tempat keberlangsungan *sane session*. Maka upaya tindak lanjut setelah diperolehnya kepastian tersebut adalah pembuatan *flyer* dan promo *sane session* kepada seluruh anggota.

Setelah dua minggu berlalu, tibalah pada hari penyelenggaraan *sane session*. Persiapan menjelang kegiatan biasanya dilakukan H-1 jam acara diselenggarakan, persiapan tersebut diwujudkan dengan mengecek *sound system*, menata letak duduk anggota, menyiapkan *Laptop*, dan *LCD* sebagai media berbagi, menyiapkan meja konsumsi hingga menjamu narasumber dan anggota yang sudah hadir. Setelah semua persiapan dilakukan, *sane session* pun dimulai. *Sane session* biasanya diawali dengan pembukaan oleh salah satu perwakilan dari tim penyelenggara kemudian dilanjutkan dengan sesi berbagi oleh Narasumber. Sesi berbagi yang dipandu oleh Narasumber biasanya berlangsung kurang lebih dua

jam, selama waktu tersebut Narasumber menyajikan materi dengan bantuan *slide powerpoint*.

Setelah dua jam berlalu, sesi berbagi diikuti dengan sesi tanya jawab antara Narasumber dengan anggota. Pada sesi ini tidak jarang ditemukan, anggota yang bercerita tentang pengalamannya terkait materi yang disajikan. Setelah semua pertanyaan terjawab dan cerita dari anggota diperdengarkan, acara selanjutnya adalah pemberian kesimpulan dari Narasumber. Setelah pemberian kesimpulan oleh Narasumber, *sane session* ditutup dengan memberikan donasi seikhlasnya dan mempersilakan peserta untuk menikmati konsumsi yang tersedia.

D. Kajian Komunitas

1. Pengertian Komunitas

Kata komunitas berasal dari bahasa Latin *communire* atau *communia* yang berarti memperkuat. Dari kata ini, terbentuk istilah komunitas yang artinya persatuan, persaudaraan, atau perkumpulan dari masyarakat. Menurut KBBI, komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu; masyarakat; paguyuban.¹⁵ McMillan dan Chavis (1986) menguraikan bahwa komunitas merupakan kumpulan dari para anggota yang memiliki rasa saling memiliki, terikat, dan percaya bahwa kebutuhan

¹⁵ <http://kbbi.web.id/komunitas> diakses pada 30 Agustus 2016 pukul 19:58

satu sama lain akan terpenuhi selama mereka berkomitmen untuk terus bersama-sama. Wenger (2002) menambahkan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang saling berbagi lingkungan, perhatian, masalah, serta memiliki ketertarikan atau kegemaran yang sama terhadap suatu topik, dan dapat memperdalam pengetahuan serta keahliannya dengan saling berinteraksi secara terus menerus.

Berbeda dengan McMillan yang menekankan pada komitmen bersama sebagai upaya memenuhi kebutuhan anggota komunitas, Wenger berfokus pada proses terbentuknya komunitas di mana proses tersebut diawali dari kesamaan antaranggota sehingga berdampak pada interaksi dan ketergantungan yang positif. Adanya kesamaan antaranggota di dalam komunitas membagi komunitas dalam beberapa jenis, berikut merupakan rincian dari jenis komunitas.

2. Jenis Komunitas

Willmott 1986; Lee dan Newby 1983; dan Crow and Allen 1995) membagi komunitas berdasarkan tiga aspek yakni:¹⁶

a. Tempat

Komunitas terbentuk atas keberadaan masyarakat di lingkungan yang sama. Mulai dari lingkungan tempat tinggal, sekolah hingga pekerjaan.

Suatu daerah atau tempat menjadi salah satu pemicu terbentuknya

¹⁶ Smith, M. K. (2001) 'Community' in *the encyclopedia of informal education*, <http://www.infed.org/community/community.htm> diakses pada 1 September 2016 pukul 18:32

komunitas. Tingginya intensitas pertemuan antar satu individu di lingkungan yang sama, memicu timbulnya kesamaan, rasa percaya hingga ketergantungan yang positif di antara mereka.

b. Daya tarik

Komunitas terbentuk atas kesamaan daya tarik di antara anggotanya. Daya tarik yang dimaksud di sini, dapat dimaknai sebagai keminatan atau orientasi tertentu yang dimiliki oleh setiap individu seperti; seks, hobi, dan lain sebagainya. Terbentuknya komunitas atas dasar daya tarik memungkinkan adanya perbedaan pada diri anggotanya. Perbedaan tersebut di antaranya adalah perbedaan latar belakang kehidupan, riwayat pendidikan, usia, ras atau suku, agama, dan lain sebagainya.

c. Persamaan

Komunitas terbentuk atas persamaan pada berbagai aspek dalam kehidupan. Mulai dari agama, hobi, pekerjaan hingga lingkungan tempat tinggal. Keberadaan komunitas ini sering kali dimaknai sebagai perkumpulan yang memaksa, karena ketidakmampuan individu untuk lari dari persamaan maka salah satu upayanya untuk bertahan dalam persamaan tersebut adalah dengan mengikuti berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas.

3. Komunitas Sane Step

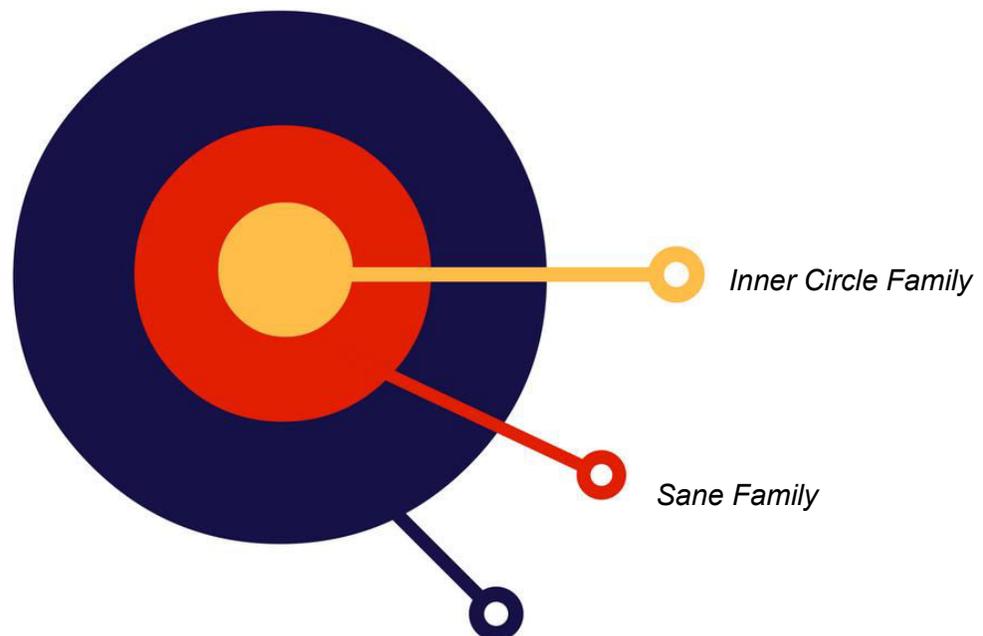
Sane Step merupakan suatu komunitas yang bergerak di bidang sosial, memiliki visi untuk menyehatkan jiwa sehingga berdampak pada kehidupan yang waras dan bahagia. Beranggotakan masyarakat Indonesia yang berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda; mulai dari pekerjaan, riwayat pendidikan, hingga kepada kebutuhan serta pencapaiannya dalam kehidupan. Oleh sebab itu, Sane Step diklasifikasikan masuk pada jenis komunitas yang terbentuk atas dasar daya tarik, karena selain tidak memiliki segmentasi bagi siapapun yang ingin turut bergabung di dalamnya, landasan utama terbentuknya komunitas ini adalah adanya kesamaan orientasi pada diri anggota.

Sane Step berdiri sejak awal tahun 2015, tepatnya pada bulan Januari. Gagasan untuk mendirikan komunitas ini dicetuskan oleh seorang penulis yang juga berprofesi sebagai meditator bernama Adjie Silarus. Adjie mengatakan bahwa gagasannya tersebut berawal dari keprihatinannya terhadap tingginya tingkat kejahatan, angka perceraian, dan bunuh diri di Indonesia. Di mana tiga indikator di atas menunjukkan adanya ketidakharmonisan hubungan antar sesama manusia. Oleh sebab itu, komunitas Sane Step dibentuk sebagai upaya pencegahan dari permasalahan yang sering kali terjadi saat ini. Meski mungkin tidak dapat menyelesaikan ketiga permasalahan di atas secara bersamaan, fokus utama dari keberadaan komunitas ini adalah membangun hubungan yang

baik antar sesama manusia sehingga berdampak pada kehidupan yang damai dan bahagia.

Dalam upaya mencapai tujuannya, Sane Step memiliki berbagai kegiatan di antaranya adalah *sit happen* (sesi meditasi), *sane session* (sesi berbagi), *share your sane steps*, dan berkunjung ke wilayah bencana dengan tujuan mendonasikan sumbangan sukarela yang terkumpul pada setiap pertemuan. Dari tiga kegiatan yang ada, salah satu kegiatan yang rutin diselenggarakan setiap bulannya adalah *sane session*. Penetapan pelaksanaan *sane session* setiap bulan bukan tanpa tujuan, sebab tujuan dari pelaksanaan *sane session* merujuk pada pemecahan masalah melalui pemberian solusi dari perspektif masing-masing anggota.

4. Klasifikasi Anggota Sane Step



Sanehood

Ilustrasi 2.3

Klasifikasi Anggota Sane Step

Terdapat tiga klasifikasi anggota pada komunitas Sane Step, merujuk pada ilustrasi di atas berikut merupakan penjabarannya:

- a. ***Inner Circle Family*** terdiri atas pendiri dan kerabatnya yang berperan sebagai tim penyelenggara dari berbagai kegiatan di komunitas.
- b. ***Sane Family*** terdiri atas anggota yang berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan di komunitas.
- c. ***Sanehood*** terdiri atas anggota yang hanya berpartisipasi aktif pada satu kegiatan di komunitas (*sane session*).

Maka berdasarkan klasifikasi tersebut, desain *sharing session* ini merujuk pada kebutuhan *sane family* dan *sanehood*. Sedangkan produk dari penelitian, berupa desain *sharing session* akan diberikan kepada *inner circle family* sebagai panduan dalam menyelenggarakan kegiatan *sharing session* yang lebih terencana.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkenaan dengan *knowledge sharing* dalam upaya mewujudkan proses belajar secara merata dan menyeluruh pernah dilakukan oleh Noor Raidah Malikhah dari Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2015. Penelitian berjudul “Pengembangan

Sharing Session Program untuk Dosen di Universitas Siswa Bangsa Internasional (USBI)” tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah program *sharing session* program untuk dosen di USBI. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif dengan menjelaskan secara sistematis mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi hingga evaluasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan penyebaran kuesioner dan wawancara dengan melibatkan delapan responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan program telah memberikan kesempatan belajar bagi seluruh dosen USBI.

Begitu pula Adnan Amri dari Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang melakukan penelitian berjudul “Program *Knowledge Sharing* bagi Guru di SMPIT Al-Muchtar kota Bekasi”. Tujuan penelitian Adnan Amri adalah menghasilkan program *knowledge sharing* yang diberi nama program *Quality Meeting* dan merupakan bentuk dari penerapan *Knowledge Management* yang membantu terciptanya kegiatan berbagi pengetahuan antar sesama guru. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD (*Research and Development*) yakni metode penelitian dan pengembangan dengan memodifikasi alur ADDIE. Penelitian ini melibatkan delapan responden dan tiga orang ahli di antaranya adalah ahli media, pembelajaran, dan kinerja. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang sama sebagaimana penelitian Noor Raidah, di mana tahapan dari program ini telah

memberikan kesempatan terjadinya proses berbagi pengetahuan yang terstruktur.

Berbeda dengan dua peneliti sebelumnya yang lebih menekankan pada pemerataan kesempatan belajar bagi seluruh karyawan di organisasi atau lembaga. Penelitian ini menekankan pada perwujudan teori belajar sepanjang hayat, di mana pemerataan proses belajar seharusnya tidak hanya didapat pada pendidikan formal maupun organisasi dan lembaga melainkan juga pendidikan nonformal seperti komunitas dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menjadi acuan bagi penyelenggaraan *sharing session* khususnya pada level komunitas.

F. Kerangka Berpikir

Kegiatan mendesain atau merancang pembelajaran merupakan bagian fundamental yang menjadi tanggung jawab setiap penyelenggara proses belajar, baik desainer pembelajaran maupun pembelajar itu sendiri. Sebab dalam pelaksanaannya, rangkaian desain ini tidak berdiri sendiri-sendiri melainkan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Kegiatan mendesain atau merancang pembelajaran diklasifikasikan pada beberapa aspek di antaranya adalah Desain Sistem Pembelajaran, Desain Pesan, Strategi Pembelajaran, dan Karakteristik Pembelajar.

Mengacu pada beberapa aspek desain yang ada, perancang berfokus pada desain sistem pembelajaran. Di mana kegiatan mendesain sistem pembelajaran saat ini lebih banyak diwujudkan pada pendidikan formal, sedangkan kebutuhan belajar tidak berhenti pada pendidikan formal saja. Lebih lanjut perancang menemukan fakta dari pelaksanaan kegiatan *sharing session* di komunitas yang sering kali berlangsung tanpa perencanaan yang matang. Hal tersebut memicu keinginan perancang untuk turut memberikan kontribusi dengan mendesain *sharing session* bagi sebuah komunitas.

Kegiatan mendesain *sharing session* ini akan dilakukan dengan mengadaptasi model *knowledge creation* Nonaka sebagai acuan dalam pengembangannya. Sebagaimana langkah-langkah pada model *knowledge creation* Nonaka, kegiatan mendesain *sharing session* ini akan diawali dengan *enlarging individual knowledge*. Di mana proses ini akan diwujudkan dengan mengidentifikasi kebutuhan dari peserta terkait pelaksanaan *sharing session*. Selanjutnya diikuti dengan mewawacarai tim penyelenggara terkait persiapan yang biasanya dilakukan sebelum *sharing session* berlangsung.

Setelah melalui tahapan analisis, tahapan selanjutnya adalah *conceptualization*. Pada tahap *conceptualization*, kegiatan yang dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan upaya tindak lanjut yang relevan, menentukan konten yang sesuai dengan karakteristik penyelenggara, juga bagaimana menyajikan konten tersebut sehingga dapat

dengan mudah dipahami dan diaplikasikan oleh penyelenggara pada *sane session*.

Memasuki tahap ketiga, yakni tahap *crystalization*. Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah melengkapi semua komponen yang dibutuhkan mulai dari pendahuluan, isi hingga penutup kemudian dilanjutkan dengan menata konten sesuai dengan tempatnya masing-masing. Setelah tahap pengembangan dilalui, maka tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap *justification*, kegiatan yang dilakukan adalah pemberian instrumen evaluasi kepada para ahli untuk mengukur kemanfaatan desain yang dihasilkan. Kemudian diikuti dengan melakukan ujicoba desain kepada para peserta.

Setelah melalui kelima tahap dilakukan, perancang akan memberikan kesimpulan secara menyeluruh terkait rangkaian kegiatan yang dilakukan. Perancang juga akan menyertakan hasil akhir dari penelitian ini berupa desain *sane session* dan memberikannya kepada tim penyelenggara Komunitas Sane Step Jakarta.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR DESAIN

A. Strategi Desain

1. Tujuan Desain

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan anggota Komunitas Sane Step dan ditujukan kepada Tim Penyelenggara Komunitas Sane Step selaku penyelenggara dari *Sane Session*. Adapun tujuan khusus penelitian adalah mendeskripsikan tahapan desain yang didasarkan pada model *knowledge creation* Nonaka sebagai berikut:

- a. Tahap *Enlarging Individual Knowledge*
- b. Tahap *Sharing Tacit Knowledge*
- c. Tahap *Conceptualization - Crystallization*
- d. Tahap *Justification*

2. Metode Desain

Penelitian ini disajikan dengan metode deskriptif yang mengacu pada model *knowledge creation* Nonaka. Metode deskriptif dipilih perancang karena penelitian ini tidak hanya berorientasi pada hasil akhir dari desain *sharing session* untuk komunitas Sane Step, melainkan juga menjelaskan bagaimana tahapan-tahapan untuk menghasilkan desain tersebut. Sedangkan model *knowledge creation* Nonaka dipilih perancang

karena merupakan model yang menjelaskan secara rinci tentang proses penciptaan pengetahuan. Selain itu, kelebihan model ini adalah adanya ruang untuk memodifikasi subkomponen yang ada pada masing-masing tahapan. Artinya, perancang mampu menyesuaikan komponen-komponen di dalam tahapan desain pembelajaran dengan desain *sharing session* di komunitas.

Terdapat lima tahapan yang akan dilakukan perancang dalam pengembangannya. Kelima tahapan tersebut meliputi:

a. Tahap *Enlarging Individual Knowledge*

Analisis Kebutuhan Peserta

b. Tahap *Sharing Tacit Knowledge*

Analisis Kebutuhan Tim Penyelenggara

c. Tahap *Conceptualization*

- 1) Merumuskan Topik
- 2) Merumuskan Tujuan (Umum dan Khusus)
- 3) Menentukan Metode
- 4) Menentukan Media
- 5) Menentukan Tindak Lanjut

d. Tahap *Crystalization*

- 1) Membuat Landasan Desain
- 2) Membuat Rancangan Desain
- 3) Membuat Jabaran Materi
- 4) Membuat Garis Besar Isi Media

5) Membuat *Feedback Questionnaire*

e. Tahap *Justification*

- 1) *Review* Desain oleh Pengkaji
- 2) Revisi berdasarkan Saran dari Pengkaji
- 3) Uji Coba Desain kepada Peserta
- 4) Revisi berdasarkan Saran dari Peserta

3. Pengkaji dan Responden

Dalam pengembangannya, penelitian ini melibatkan beberapa pengkaji antara lain:

a. Pengkaji

- 1) Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan dosen dari Jurusan Teknologi Pendidikan UNJ. Keberadaan ahli desain pembelajaran akan berperan dalam menilai kualitas desain secara menyeluruh berdasarkan lima tahapan desain yang telah dilakukan perancang (Menentukan Topik, Tujuan, Metode, Media, dan Tindak Lanjut) dan menyeleksi metode yang tepat untuk *sane session* berdasarkan *nine events of instructions*.

- 2) Ahli Materi

Ahli Materi yang dilibatkan dalam penelitian ini terdiri atas dua orang. Ahli materi yang pertama merupakan seorang Praktisi di

bidang Kesehatan Mental sedangkan yang kedua adalah seseorang yang ditetapkan sebagai Narasumber pada topik *sane session*. Keberadaan kedua pengkaji ini akan berperan untuk menilai kesesuaian materi dengan kategori pengetahuan *sharing session*, kesesuaian topik dengan karakteristik komunitas Sane Step dan kesesuaian topik dengan kapasitas Narasumber (khusus untuk Narasumber).

b. Responden

1) Tim Penyelenggara

Tim penyelenggara akan dilibatkan pada tahap analisis, untuk mengetahui pola perencanaan *sane session* sebelumnya dan kebutuhannya akan pelaksanaan *sane session* berikutnya.

2) Peserta

Keterlibatan peserta dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yang pertama adalah keterlibatannya pada tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan *sane session* berikutnya. Sedangkan yang kedua adalah keterlibatannya pada tahap implementasi untuk mengukur sejauh mana kebutuhan tersebut telah terpenuhi.

Peserta yang dilibatkan pada penelitian berjumlah lima orang pada tahap analisis dan lima orang pada tahap implementasi. Adapun peserta yang dilibatkan merupakan anggota komunitas Sane Step.

4. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas empat jenis, antara lain adalah Wawancara, Penyebaran Kuesioner, dan Penilaian Rubrik. Pada penelitian ini, instrumen-instrumen tersebut dibedakan berdasarkan waktu pelaksanaannya yakni, instrumen Pra Desain dan Pasca Desain. Berikut merupakan penjabarannya:

Tabel 3.1
Instrumen Penelitian

Waktu	Teknik Pengambilan Data	Instrumen	Subjek
Pra Desain	Wawancara	Pedoman Wawancara terhadap perencanaan <i>Sane Session</i> sebelumnya	Tim Penyelenggara
	Penyebaran Kuesioner	Kuesioner Analisis Kebutuhan terhadap pelaksanaan <i>Sane Session</i> berikutnya	Peserta
Pasca Desain	Penilaian Rubrik	Penilaian Rubrik terkait Desain <i>Sane Session</i> .	Ahli Desain Pembelajaran
		Penilaian Rubrik terkait Topik pada Desain <i>Sane Session</i> .	Ahli Materi
		Penilaian Rubrik terkait Topik dan Kapasitas Narasumber dengan Desain <i>Sane Session</i> .	Narasumber
	Penyebaran <i>Feedback Questionnaire</i>	Penyebaran <i>Feedback Questionnaire</i> untuk melihat respon dari Peserta terkait pelaksanaan Desain <i>Sane Session</i> .	Peserta

B. Prosedur Desain

Desain *sharing session* yang dihasilkan mengacu pada model *knowledge creation* Nonaka. Berikut merupakan deskripsi dari setiap tahapan

pengembangannya yang telah disesuaikan dengan pelaksanaan *sane session*:

1. *Enlarging Individuals Knowledge*

Tahap ini diwujudkan dengan menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan kepada Peserta, untuk mengetahui kebutuhan Peserta terhadap pelaksanaan *sharing session*. Responden yang dilibatkan pada tahap ini berjumlah 10 orang. Perihal yang ditanyakan didalam kuesioner analisis kebutuhan Peserta berkaitan dengan topik, tujuan, metode, media hingga tindak lanjut.

2. *Sharing Tacit Knowledge*

Tahap ini diwujudkan dengan mewawancarai sejumlah tim penyelenggara untuk melihat adakah kesenjangan antara kebutuhan Peserta dengan kebutuhan tim Penyelenggara. Proses wawancara ini juga dimaksudkan untuk memverifikasi bahwa adanya *re-design* terhadap *sharing session* yang dilakukan merupakan intervensi yang dibutuhkan oleh tim penyelenggara di Komunitas Sane Step.

3. Tahap Ketiga:

a. *Conceptualization*

Diwujudkan dengan menganalisa hasil yang diperoleh pada dua tahapan sebelumnya dan kemudian mendiskusikannya dengan Tim

Penyelenggara. Tahapan ini dimaksudkan untuk memperoleh landasan dalam merumuskan topik, tujuan, metode, media, dan tindak lanjut dari pelaksanaan *sharing session*.

b. *Crystalization*

Diwujudkan dengan membuat prototipe desain serta melengkapi komponen-komponen yang dibutuhkan seperti; Membuat Jabaran Materi untuk Narasumber, Membuat GBIM untuk memudahkan Narasumber mencari atau membuat Media Pembelajaran, Membuat Media Pembelajaran yang tidak dapat dibuat oleh Narasumber, Membuat *To do List*, dan Membuat *Feedback Questionnaire*.

4. *Justification*

Diwujudkan dengan melakukan uji coba desain *sharing session* kepada pengkaji yang diikuti dengan perbaikan oleh peneliti. Pengkaji yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yaitu: Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Materi, dan Narasumber. Kegiatan uji coba kepada pengkaji dilakukan dengan memberikan penilaian rubrik pada seluruh ahli yang terlibat. Penilaian rubrik ini berisi sejumlah pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur kualitas desain *sharing session* dari tiga perspektif yang berbeda.

Setelah melakukan uji coba kepada tiga ahli, uji coba desain juga dilakukan secara sederhana dan terbatas pada waktu dan tempat yang tidak sebenarnya. Proses uji coba kepada peserta ini diwujudkan dengan memberikan *feedback questionnaire*. Pemberian *feedback questionnaire* ini bertujuan untuk mengukur respon Peserta terhadap pelaksanaan *sharing session*. Respon tersebut diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek yang mendukung pelaksanaan *sharing session* diantaranya adalah Topik, Tujuan, Metode, Media, Waktu, dan Tempat pelaksanaan..

C. Teknik Analisis Data

1. Kuesioner Analisis Kebutuhan Pra Desain

Data yang diperoleh melalui instrumen ini akan disajikan secara deskriptif melalui tabulasi data.

2. Wawancara Analisis Kebutuhan Pra Desain

Data yang diperoleh melalui instrumen ini akan disajikan secara deskriptif melalui tabulasi data.

3. Kuesioner Evaluasi Pasca Desain

Terdiri atas dua teknik evaluasi antara lain adalah penilaian rubrik dan penyebaran *feedback questionnaire*. Untuk menganalisis data dari penilaian rubrik akan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}} \times 100\%$$

Keterangan Skor Akhir:

Skor 90% – 100%	: Sangat Baik
Skor 80% – 89%	: Baik
Skor 70% – 79%	: Sedang
Skor 60% – 69%	: Perlu dibina
Skor 50% – 59%	: Perlu bantuan khusus

Contoh:

Total keseluruhan skor = 300

Jumlah skor maksimal = 500

Maka, skor akhir = $\frac{300}{500} \times 100\% = 70\%$ (Kualitas Sedang)

Sedangkan, untuk menganalisis hasil penyebaran *feedback questionnaire* akan disajikan secara deskriptif dan tabulasi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Profil Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah desain *sharing session* yang berisi urutan kegiatan, metode, media, dan waktu untuk melaksanakan *sharing session* pada komunitas Sane Step. Desain ini dikembangkan dengan mengacu pada kebutuhan peserta dan ditujukan kepada tim penyelenggara *sane session* komunitas Sane Step.

B. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan

Desain *sharing session* ini dikembangkan dengan menggunakan model *knowledge creation* Nonaka yang mana tahapannya terbagi sebagai berikut; Tahap *Enlarging Individual Knowledge*, *Sharing Tacit Knowledge*, *Concetualization & Crystalization*, dan *Justification*.

1. Tahap *Enlarging Individual Knowledge*

Hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah Analisis Kebutuhan Peserta. Hasil rekapitulasi kuesioner analisis kebutuhan peserta (terlampir pada Lampiran II), adapun hasil analisis yang diperoleh dari kebutuhan peserta sebagai berikut:

a. Rumusan Topik

Perumusan topik biasanya dilakukan secara sepihak oleh Tim Penyelenggara. Melalui kuesioner analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta sebenarnya ingin turut dilibatkan dalam hal ini. Adanya kesenjangan tersebut, menunjukkan bahwa perumusan topik *sane session* sebaiknya dirumuskan bersama-sama.

b. Rumusan Tujuan

Rumusan tujuan pelaksanaan *sane session* sudah dirumuskan oleh Tim Penyelenggara, yakni sebagai upaya untuk memudahhi pertukaran informasi, pengalaman, hingga pemmasalahan dari satu peserta kepada peserta lainnya. Sedangkan harapan dari para Peserta dalam mengikuti *sane session* adalah sebagai upayanya memperbaiki diri. Kesenjangan ini akan diatasi dengan menyesuaikan rumusan tujuan yang sudah dibentuk oleh Tim Penyelenggara dengan harapan dari peserta.

c. Rumusan Metode

Metode yang biasa digunakan pada *sane session* adalah Refleksi, Ceramah, dan Tanya Jawab. Di mana metode-metode tersebut dapat dikatakan kurang bervariasi dan monoton khususnya pada metode Ceramah. Hal ini dapat dikatakan tidak sesuai dengan kebutuhan Peserta, karena peserta ingin terlibat aktif dalam

pelaksanaan *sane session*. Oleh sebab itu, peserta memberikan masukan untuk menggunakan metode-metode yang lebih bersifat interaktif atau dua arah.

d. Rumusan Media

Media yang biasa digunakan pada pelaksanaan *sane session* adalah *Slide PPT*. Media ini dapat dikatakan tidak sesuai dengan karakteristik Peserta, karena Peserta berasal dari latar belakang yang beragam dan rentang usia yang cukup jauh. Oleh sebab itu, peserta memberikan masukan untuk menggunakan media-media yang lebih beragam dan dilengkapi dengan ilustrasi nyata.

e. Rumusan Tindak Lanjut

Pelaksanaan *sane session* biasanya berakhir tanpa latihan atau tes dalam bentuk apapun. Sedangkan proses pembelajaran ideal adalah proses pembelajaran yang memiliki alat ukur, untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran yang dilalui bermanfaat bagi Pesertanya. Ditinjau dari kapasitas Tim Penyelenggara dalam melaksanakan *sane session*, bentuk tindak lanjut yang akan digunakan sebaiknya tidak memberatkan Peserta (diwujudkan dengan pemberian kesimpulan). Hal ini berbeda dengan harapan dari Peserta yang menginginkan adanya gambaran terkait langkah-langkah dalam mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari (*to do list*). Oleh sebab itu, penetapan tindak lanjut akan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan keduanya (Tim Penyelenggara dan Peserta).

2. Tahap *Sharing Tacit Knowledge*

Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah analisis kebutuhan tim penyelenggara, hasil terlampir (pada Lampiran II). Mengacu pada hasil wawancara diketahui bahwa tim penyelenggara belum memiliki acuan apapun dalam menyelenggarakan *sane session* selama ini. Adapun berikut merupakan hasil analisis kebutuhan tim penyelenggara terhadap pelaksanaan *sane session*:

Tabel 4.1

Hasil Analisis Kebutuhan Tim Penyelenggara

Aspek	Ideal	Kondisi Aktual	Kebutuhan	Kesenjangan
Urutan Kegiatan	<p>Tahap Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Singkat 2. Relevansi 3. Pembacaan Tujuan <p>Tahap Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Uraian 5. Contoh 6. Latihan <p>Tahap Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Tes Formatif dan Umpan Balik 8. Tindak Lanjut 	<p>Tahap Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sambutan 2. Duduk Hening 3. Perkenalan 4. Penyampaian Tujuan <p>Tahap Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Uraian 6. Contoh <p>Tahap Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Tanya Jawab 8. Kesimpulan 9. Duduk Hening 	<p>Tahap Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Duduk Hening 2. Pembacaan <i>Rundown</i> 3. Perkenalan 4. Penyampaian Tujuan <p>Tahap Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Uraian dan Contoh 6. Latihan <p>Tahap Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Tanya Jawab 8. Kesimpulan 9. Duduk Hening 	<p>Tahap Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sambutan 2. Pembacaan <i>Rundown</i> <p>Tahap Penyajian</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Uraian dan Contoh disajikan dalam waktu yang bersamaan 4. Latihan
Metode	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuai antara jumlah pemelajar dengan jumlah pembelajar, • Mampu diaplikasikan pada sarana dan 	Metode yang digunakan monoton (refleksi, ceramah dan tanya jawab) dan tidak sesuai antara waktu	Metode yang digunakan sesuai dengan kapasitas Narasumber (mengacu pada tabel 4.3), mampu	Metode monoton, tidak sesuai dengan jumlah peserta, kapasitas Narasumber, dan waktu pelaksanaan <i>sane</i>

	prasara yang tersedia, <ul style="list-style-type: none"> • Mampu dilaksanakan pada waktu yang tersedia. 	pelaksanaan dan jumlah peserta. (Jumlah peserta 15 orang, waktu pelaksanaan untuk tanya jawab hanya 20 menit)	diaplikasikan pada waktu yang tersedia dan jumlah peserta <i>sane session</i> .	<i>session</i> .
Media	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuai dengan karakteristik Peserta • Praktis • Mampu diaplikasikan pada alat dan fasilitas yang tersedia • Mendukung pelaksanaan metode. 	Media yang digunakan hanya satu jenis (<i>Slide PPT</i>) dan tidak menarik bagi Peserta (Peserta tampak berdiskusi saat materi disampaikan menggunakan <i>slide PPT</i>).	Media yang digunakan mampu: <ul style="list-style-type: none"> • iaplikasikan pada sarana dan prasarana yang tersedia, • emudahkan Narasumber, • enarik Perhatian Peserta, • idak membutuhkan biaya produksi yang besar dan waktu persiapan yang lama. 	Media tidak sesuai dengan karakteristik Peserta.
Waktu	Sesuai antara jumlah waktu yang tersedia dengan jumlah waktu yang dibutuhkan.	Sesi tidak berlangsung tepat waktu.	Sesi berlangsung tepat waktu.	Sesi tidak berlangsung tepat waktu.

Beberapa hal lain yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Tim Penyelenggara adalah kapasitasnya dalam memfasilitasi pelaksanaan *sane session*, ditinjau dari sarana dan prasarana yang tersedia dapat dikatakan cukup lengkap. Sedangkan untuk menetapkan Narasumber, berikut merupakan kriteria-kriteria yang dibutuhkan oleh tim Penyelenggara:

Tabel 4.2

Kriteria Narasumber

<i>Skill</i>	<i>Knowledge</i>	<i>Attitude</i>
Mampu berbicara di depan umum	Memiliki latar belakang Psikologi atau Praktisi di bidang Kesehatan Mental.	Mampu bekerja dalam tim.
Mampu menciptakan, membuat, mengelola media belajar untuk memudahkan peserta menerima materi.	Memiliki pengalaman yang berkaitan dengan topik.	Memiliki waktu luang untuk berdiskusi.

3. Tahap *Conceptualization & Crystallitation*

3.1 Tahap *Conceptualization*

Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah rumusan pada berbagai komponen yang akan digunakan dalam *sane session* selanjutnya, komponen tersebut adalah rumusan Topik, Tujuan (umum dan khusus), Metode, Media, dan Tindak Lanjut.

a. Merumuskan Topik

Pemilihan topik *sane session* biasanya dilakukan secara sepihak oleh Tim Penyelenggara. Namun hasil analisis kebutuhan Peserta menunjukkan bahwa Peserta ingin turut dilibatkan dalam pemilihan topik *sane session* melalui teknik *voting* atau pemilihan suara terbanyak. Mengacu pada kesenjangan tersebut, diperoleh kesepakatan bahwa topik akan ditentukan bersama-sama oleh Tim Penyelenggara dan

Peserta dengan menggunakan teknik *voting* atau suara terbanyak. Tim Penyelenggara menentukan terlebih dahulu jenis-jenis topik yang akan disajikan pada *sane session*, untuk kemudian dipilih oleh Peserta.

Tiga pilihan topik yang ditentukan, di antaranya adalah: Emosional, Hubungan, dan Aktifitas. Topik yang paling banyak dipilih Peserta adalah topik Emosional. Topik emosional sendiri terdiri atas tiga subtopik di antaranya adalah:

1. Memaafkan
2. Meditasi
3. Menerima

Urutan subtopik ini diperoleh berdasarkan diskusi dengan Tim Penyelenggara. Memaafkan diidentifikasi sebagai subtopik yang menjadi landasan pembentuk dua subtopik selanjutnya. Sebab meditasi merupakan salah satu upaya tindak lanjut yang dapat dilakukan untuk mengelola marah dan penerimaan merupakan tujuan utama dari topik Emosional.

Memaafkan dalam arti luas berarti kemampuan untuk menerima semua kesalahan baik yang dilakukan oleh diri sendiri maupun orang lain. Di mana dampak yang terjadi dari ketidakmampuan dalam memaafkan adalah kemarahan. Maka untuk mengantisipasi dampak

tersebut, perancang dan tim penyelenggara sepakat untuk menyelenggarakan *sane session* dengan tema mengelola marah.

Selanjutnya, merupakan langkah untuk membuat tema mengelola marah menjadi sesuatu judul yang menarik di telinga peserta. Di antara beberapa pilihan judul yang tersedia yakni; “Bukan Marah Biasa,” “Marah Kok Bangga,” “Marah dengan Siapa?” dan “Berteman dengan Marah.” “Berteman dengan Marah” ditentukan sebagai judul yang paling menarik. Judul ini dipilih karena mengandung unsur kontradiksi dan mampu mengungkap banyak pertanyaan pada diri peserta.

Kontradiksi karena menyisipkan kata “teman” dengan marah, di mana sejatinya tidak satu pun dari kita menyebut marah sebagai “teman”. Dan mengundang banyak pertanyaan seperti “Mengapa marah harus menjadi teman?”, atau “Bagaimana bisa kemarahan menjadi teman?” dan lain sebagainya.

a. Merumuskan Tujuan Instruksional Umum dan Khusus

Setelah menetapkan Judul sesi, langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan instruksional. Tujuan Instruksional untuk sesi berjudul “Berteman dengan Marah” ini akan dibedakan menjadi dua yakni Tujuan Instruksional Umum dan Tujuan Instruksional Khusus.

Untuk memudahkan perumusan kedua tujuan tersebut, berikut merupakan formula yang digunakan perancang yaitu: formula ABCD. Formula ABCD dipilih oleh perancang karena mengandung empat komponen yang mudah diidentifikasi. Berikut merupakan komponen komponen tersebut:

Audience : Pembelajar atau Peserta

Behaviour : Perilaku spesifik yang ingin dicapai

Condition : Keadaan yang harus diciptakan untuk mencapai *behaviour*

Degree : Kriteria yang menunjukkan keberhasilan belajar

Maka mengacu pada komponen-komponen diatas, berikut merupakan rumusan tujuan yang diperoleh:

Tujuan Instruksional Umum:

Setelah mengaplikasikan tiga tujuan instruksional khusus dalam kehidupan sehari hari, Peserta mampu mengelola marah dengan perilaku yang positif.

Tujuan Instruksional Khusus:

- 1) Setelah Narasumber menjelaskan tentang asal usul marah, peserta mampu mengatakan proses marah yang biasa dialaminya.
- 2) Setelah Narasumber menjelaskan tentang jenis marah, peserta mampu mengasumsikan pemicu-pemicu marahnya.

- 3) Setelah Narasumber menjelaskan tentang solusi marah, peserta mampu mengasumsikan solusi dari pemicu-pemicu marahnya.

Setelah menentukan topik dan tujuan untuk sharing session, berikut merupakan acuan yang digunakan perancang dalam menentukan langkah selanjutnya:

Tabel 4.3

Klasifikasi TIK dan Ragam Pengetahuan

TIK	Pokok Bahasan	Ragam Pengetahuan	Metode	Media
Peserta mampu menjelaskan proses marah yang biasa dialaminya	Asal Usul Marah	Prosedur	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Listening Role</i> • <i>Spot Challenge</i> 	<i>Video</i>
Peserta mampu mengasumsikan pemicu-pemicu marahnya	Jenis Marah	Prinsip	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Listening Role</i> • <i>Spot Challenge</i> 	<i>Infographic</i>
Peserta mampu mengasumsikan solusi dari pemicu kemarahannya	Solusi Marah	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Analogies</i> • <i>Practice Solution</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Video</i> • <i>Ilustrasi Nyata</i>

b. Menentukan Metode Instruksional

Setelah menentukan Tujuan Instruksional Umum dan Khusus, langkah selanjutnya adalah menentukan metode instruksional. Pemilihan metode untuk sesi berjudul Berteman dengan Marah dilakukan dengan mengacu pada rumusan Tujuan Instruksional Khusus

yang telah ditetapkan. Mengacu pada pertimbangan tersebut, maka proses pembelajaran akan beorientasi pada proses belajar aktif atau proses belajar yang melibatkan partisipasi aktif seluruh Peserta. Selain mengacu pada tujuan instruksional, adapun pertimbangan-pertimbangan lain yang menjadi acuan dalam menentukan metode sebagai berikut:

Tabel 4.4
Landasan Pemilihan Metode

Dimensi	Pertimbangan	Solusi
Peserta	Rentang usia yang cukup jauh	Metode yang variatif untuk menjembatani perbedaan usia dan latar belakang antar peserta.
	Perbedaan latar belakang	
Sarana	Ruangan tertutup	Metode yang interaktif untuk tetap menjaga konsentrasi peserta meski dalam ruangan tertutup.
Waktu	Waktu terbatas (3 X 60 menit)	Metode yang efektif dalam arti mampu dilaksanakan dalam waktu singkat dan tidak membutuhkan waktu persiapan yang panjang.

Mengacu pada pertimbangan-pertimbangan di atas, perancang menentukan sepuluh metode yang sesuai dengan topik Berteman dengan Marah. Berikut merupakan penjabarannya:

1) *Reflection Role*

Merupakan metode untuk mengawali sesi. Metode refleksi ini dipilih perancang atas permintaan dari tim penyelenggara komunitas Sane Step yang mengatakan bahwa ciri dari kegiatan-kegiatan yang dilangsungkan oleh Sane Step adalah duduk hening. Oleh sebab itu, metode refleksi ini dikhususkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Selain itu, relevansi dari penggunaan metode ini dalam topik “Berteman dengan Marah” adalah sebagai pengingat kepada peserta untuk berhenti sejenak dan merenungkan kembali apa yang menjadi penyebab kemarahan sebelum akhirnya memutuskan untuk tetap meluapkan kemarahan atau tidak. Karena sesaat setelah kita mengetahui penyebab dari kemarahan, mungkin rasa ingin meluapkan kemarahan tersebut sudah hilang atau lenyap.

2) *Twitter Introduction*

Merupakan metode perkenalan yang dipilih perancang karena bersifat informatif dan efisien. Wujud informatif dan efisien dari metode ini adalah peserta diimbau untuk mendeskripsikan dirinya secara utuh hanya dalam 140 karakter (huruf). Metode ini akan

diwujudkan dengan cara peserta diimbau untuk menuliskan deskripsi dirinya dalam 140 karakter dalam waktu satu menit, pada perangkat elektronik apapun yang dimiliki (disarankan *handphone* yang mampu secara langsung mendeteksi jumlah karakter seperti *Messages*, *Facebook*, *Twitter*, dsb) kemudian membacakannya secara bergiliran.

3) *Listening Role*

Merupakan metode penyajian materi yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah setiap akhir dari pelaksanaan metode ini akan mengundang peserta untuk memberikan poin setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan yang disampaikan oleh Narasumber.

4) *Spot Challenge*

Merupakan metode penyajian materi yang dipilih perancang karena bersifat interaktif dan spontan. Wujud interaktif dari metode ini adalah mengajak peserta untuk terlibat aktif dalam berpendapat atau bercerita, sedangkan wujud spontan dari metode ini adalah karena waktu pelaksanaannya yang tidak terduga. Dalam arti, Narasumber dapat kapan saja menunjuk seorang Peserta untuk menjawab pertanyaan darinya.

5) *Sharing Session*

Merupakan metode yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah peserta diberikan kesempatan untuk menjelaskan atau menceritakan tentang manfaat dari latihan yang telah ia lalui.

6) *Press Conference*

Merupakan metode tanya jawab yang dipilih perancang karena bersifat interaktif dan sistematis. Wujud interaktif dan sistematis dari metode ini adalah peserta diberikan kesempatan untuk bertanya, dengan cara mengklasifikasikan jenis pertanyaannya terlebih dahulu terhadap fokus pertanyaan yang telah ditetapkan oleh Narasumber.

7) *Practice Solution*

Merupakan metode penutup yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah karena Narasumber akan mempraktikkan secara langsung satu bentuk solusi untuk mengelola marah yang mudah dan mampu diaplikasikan langsung pada ruangan sesi. Karena sesaat setelah Narasumber mempraktikkan solusi tersebut, peserta akan diimbau untuk menirukan dan mempraktikkannya secara bersama-sama.

8) Analogies

Merupakan metode pada tahap penutup yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah karena Narasumber akan mengajak peserta untuk bersama-sama membayangkan indikator keberhasilan belajarnya melalui analogi-analogi sederhana dari kehidupan sehari-hari.

9) Participant Review

Merupakan metode penutup yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah karena peserta diimbau untuk memberikan tanggapan juga saran terkait pelaksanaan *sane session* melalui kuesioner.

c. Menentukan Media Instruksional

Setelah menentukan Metode Instruksional, langkah selanjutnya adalah menentukan media instruksional yang mampu mendukung pelaksanaan metode dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Penetapan media dilakukan dengan mengacu pada Karakteristik Materi, ragam Metode Instruksional, dan Tujuan Instruksional Khusus yang telah ditetapkan. Adapun pertimbangan-pertimbangan lain yang menjadi acuan dalam pemilihan media sebagai berikut:

Tabel 4.5
Landasan Pemilihan Media

Dimensi	Pertimbangan	Solusi
Peserta	Rentang usia yang cukup jauh	Media yang variatif untuk menjembatani perbedaan usia dan latar belakang antar peserta.
	Perbedaan latar belakang	
Prasarana	Ruangan tertutup	Media yang interaktif untuk tetap menjaga konsentrasi peserta meski dalam ruangan tertutup.
Sarana	Alat yang tersedia untuk Narasumber adalah (Papan Tulis dan Spidol, <i>Speaker</i> dan <i>Soundsystem</i> , <i>Screen</i> dan <i>LCD</i>)	Media yang menunjang sarana dan prasarana yang tersedia.
	Alat yang tersedia untuk Peserta adalah Kertas dan Pulpen	

Mengacu pada pertimbangan-pertimbangan di atas, perancang menentukan beberapa alternatif media. Berikut penjabarannya:

- 1) *Video* dipilih karena mampu menarik perhatian Peserta sebelum mengawali penyajian materi. Media video digunakan untuk menjelaskan dua subjudul, yaitu “Asal Usul Marah” dan “Solusi Marah”.

- 2) *Infographic* dipilih karena mampu menyajikan informasi dengan cara yang berbeda, dengan mengombinasikan antara teks dan gambar. Dengan demikian Peserta diharapkan mampu lebih mudah memahami materi yang disampaikan. *Infographic* akan digunakan untuk menjelaskan subjudul “Jenis Marah”.
- 3) Ilustrasi Nyata dipilih karena hasil analisis kebutuhan peserta menunjukkan adanya kebutuhan tersebut. Ilustrasi nyata akan mendominasi seluruh kegiatan pada *sharing session* berjudul “Berteman dengan Marah”. Ilustrasi nyata berisi penjabaran tentang suatu pokok bahasan yang disajikan dalam bentuk cerita, dan dikutip berdasarkan pengalaman Narasumber maupun orang-orang di sekitarnya.

d. Menentukan Upaya Tindak Lanjut

Setelah menentukan Media Instruksional, langkah selanjutnya adalah menentukan upaya tindak lanjut untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pelaksanaan *sane session* sebelumnya, belum pernah ditetapkan upaya tindak lanjut. Oleh sebab itu, sesi berjudul “Berteman dengan Marah” ini merupakan sesi pertama Komunitas Sane Step yang dilengkapi dengan upaya tindak lanjut.

Bentuk tindak lanjut yang digunakan tentunya mengacu pada rumusan Tujuan Instruksional Khusus. Namun masih terdapat pertimbangan-pertimbangan lain dalam menentukan tindak lanjut sebagai berikut:

Tabel 4.5

Landasan Pemilihan Tindak Lanjut

Dimensi	Pertimbangan	Solusi
Materi	Materi bersifat Afektif (sikap)	Bentuk tindak lanjut yang berproses (membutuhkan waktu) untuk menunjukkan hasil belajar yang maksimal.
Peserta	Peserta sudah memasuki klasifikasi pendidikan orang dewasa, yang cenderung bersifat mandiri dan bertanggung jawab.	Bentuk tindak lanjut yang tidak membebankan Peserta. Tindak lanjut yang lebih bersifat mengingatkan.

Mengacu pada pertimbangan-pertimbangan di atas, perancang menentukan dua bentuk tindak lanjut yang dapat digunakan untuk mengukur pelaksanaan sesi berjudul “Berteman dengan Marah”. Hal ini tentunya tidak terlepas dari materi yang bersifat Afektif, di mana dalam upaya mengukur ketercapaian tujuan pembelajarannya tidak dapat dilakukan dalam satu waktu tertentu. Melainkan secara berkala untuk melihat adanya perubahan perilaku pada diri Peserta.

Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing bentuk tindak lanjut tersebut:

- 1) *To do List*, berisi indikator-indikator keberhasilan belajar Peserta.
- 2) *Feedback Questionnaire*, berisi pertanyaan untuk menghitung respon positif Peserta terhadap sesi yang telah dilaksanakan.

3.2 Tahap *Crystalitation*

Hasil yang diperoleh pada tahap ini terdiri atas enam bagian, antara lain: Landasan Desain, Rancangan Desain, Jabaran Materi, Garis Besar Isi Media, *To do List*, dan *Feedback Questionnaire*. Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing tahap:

a. Landasan Desain

Berisi tentang kesepakatan yang diperoleh dari kesenjangan antara pelaksanaan *sane session* sebelumnya dan hasil analisis kebutuhan peserta. Landasan Desain terdiri atas lima bagian, yaitu Perumusan Judul, Tujuan Instruksional Umum dan Khusus, Metode Instruksional, Media Instruksional, dan Tindak Lanjut.

b. Rancangan Desain

Berisi tentang aspek-aspek yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan sesi. Rancangan desain terdiri atas delapan aspek yaitu Judul Sesi, Tujuan Instruksional Umum dan Khusus, Waktu Pelaksanaan, Estimasi Peserta, Tempat Pelaksanaan, Setting Ruangan, hingga Desain Kegiatan.

c. Jabaran Materi

Berisi tentang tiga pokok bahasan yang disajikan pada sesi “Berteman dengan Marah”. Jabaran Materi dilengkapi dengan subpokok bahasan serta komponen pendukung penyajian materi.

d. Garis Besar Isi Media

Berisi tentang media yang akan digunakan untuk mendukung pelaksanaan metode dan ketercapaian tujuan instruksional. Garis Besar Isi Media dilengkapi dengan kandungan materi dan bentuk latihan yang akan dilakukan.

e. To Do List

Berisi tentang langkah-langkah untuk membantu Peserta dalam mengaplikasikan materi yang telah disajikan oleh Narasumber.

f. Feedback Questionnaire

Berisi tentang pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui respon positif Peserta terhadap desain *sane session* yang telah dihasilkan.

4. Tahap *Justification***a. Hasil *Review***

Hasil *review* kepada ahli dilakukan kepada tiga orang yang terdiri atas seorang Ahli Desain Pembelajaran, seorang Ahli Materi, dan Narasumber terhadap Desain *Sane Session* yang telah dihasilkan.

Review kepada Ahli Materi dan Narasumber dilakukan pada tanggal 4 Mei 2017 sedangkan kepada Ahli Desain Pembelajaran dilakukan pada tanggal 9 Mei 2017. Sehingga menghasilkan rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Rekapitulasi *Expert Review*

Responden	Nilai Rata-Rata
Ahli Desain Pembelajaran	89,75
Ahli Materi	94
Narasumber	94
Rata-Rata Keseluruhan	93%

Skala yang digunakan dalam instrumen adalah skala persentase dari 59 % - 100%, dengan rincian sebagai berikut:

90% – 100% : Sangat Baik

80% – 89% : Baik

70% – 79% : Sedang

60% – 69% : Perlu dibina

50% – 59% : Perlu bantuan khusus

Dengan melihat perhitungan di atas, maka hasil nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah **93%**. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, secara keseluruhan memperlihatkan bahwa Desain *Sane Session* untuk

Komunitas Sane Step yang dihasilkan memiliki kualitas yang dapat diklasifikasikan **sangat baik**.

Tabel 4.7
Masukan Ahli Desain Pembelajaran

Ahli Desain Pembelajaran	Perbaikan
1. Rumusan Tujuan Instruksional Khusus dari pokok bahasan “Asal Usul Marah” belum menjelaskan capaian pembelajaran yang jelas bagi Peserta.	1. Perancang mengubah Tujuan Instruksional Khusus menjadi “Peserta mampu menjelaskan proses Marah yang biasa dilaluinya”.
2. Metode yang menarik perhatian Peserta pada tahap pendahuluan hanya <i>Twitter Introduction</i> .	2. Metode <i>Reflection Role</i> akan tetap dilakukan pada awal dan akhir sesi sebagai wujud karakteristik dari Komunitas Sane Step. Supaya lebih menarik perhatian Peserta sebagaimana masukan dari Ahli Desain Pembelajaran, Perancang akan menambahkan deskripsi tentang manfaat pelaksanaan metode <i>Reflection Role</i> sebelum metode dilakukan.
3. Estimasi waktu pada metode <i>Listening Role</i> pada tahap penyajian terlalu singkat.	3. Mengingat waktu pelaksanaan yang terbatas, estimasi waktu yang ditetapkan untuk menyajikan materi pada setiap pokok bahasan masing-masing 10 menit. Namun sebagaimana masukan dari Ahli Desain Pembelajaran, Perancang memutuskan untuk berdiskusi dengan Narasumber untuk menetapkan waktu kembali. Dan diperoleh waktu pelaksanaan yang berbeda-beda pada setiap pokok bahasannya, karena disesuaikan dengan kedalaman materi yang ingin disampaikan. Berikut merupakan waktu pelaksanaan yang diperoleh: <ul style="list-style-type: none"> • Pokok bahasan Asal Usul Marah – 10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Pokok bahasan Jenis Marah – 15 Menit • Pokok bahasan Solusi Marah – 5 Menit
4. Metode <i>Press Conference</i> mungkin tidak mampu mengukur keberhasilan belajar peserta secara menyeluruh, karena tidak semua peserta akan mengajukan pertanyaan.	4. Untuk merangsang Peserta dalam bertanya, Perancang dan Narasumber sepakat untuk memberikan <i>reward</i> yakni: Berkonsultasi secara personal dengan Narasumber setelah sesi berakhir.
5. Metode <i>Analogies</i> belum mampu digunakan untuk memperkuat pemahaman belajar seluruh peserta, karena peserta berasal dari latar belakang yang beragam.	5. Untuk menjembatani perbedaan latar belakang peserta, Perancang menyampaikan kepada Narasumber untuk menggunakan analogi yang juga beragam (lebih dari satu), tidak spesifik pada suatu latar belakang tertentu dan bersifat umum (dapat dipahami semua usia).
6. Estimasi waktu pelaksanaan untuk metode <i>practice solution</i> terlalu singkat.	7. Estimasi waktu untuk pelaksanaan metode <i>Practice Solution</i> yang ditetapkan sebelumnya adalah 5 Menit. Sebagaimana masukan dari Ahli Desain Pembelajaran, Perancang memutuskan untuk menambah waktu pelaksanaan menjadi 10 Menit, dengan pertimbangan seluruh peserta mampu mempraktikkan solusi secara bersama-sama dalam beberapa pengulangan (3-5 kali). Mengingat bentuk solusi yang akan dilakukan adalah bernapas dengan teknik <i>Belly Breathing</i> . Sebuah teknik yang mungkin belum dikenali oleh banyak Peserta, maka penambahan waktu ini diharapkan mampu menambah pengalaman Peserta terhadap solusi yang diberikan.

Tabel 4.8
Masukan dari Ahli Materi

Ahli Materi	Perbaikan
Hanya satu pokok bahasan yang memiliki teori dan mampu dipertanggung jawabkan kebenarannya.	Perancang berdiskusi dengan Narasumber terkait masukan dari Ahli Materi. Kemudian perancang memberikan alternatif pilihan kepada Narasumber untuk mencari teori yang relevan dengan materi atau memaksimalkannya dengan rangkuman opini dari berbagai sumber.

Tabel 4.9
Masukan dari Narasumber

Narasumber	Perbaikan
<i>Background</i> Narasumber adalah Praktisi di bidang Kesehatan Mental secara umum, tidak spesifik pada pengelolaan marah saja.	Perancang berdiskusi dengan Narasumber untuk lebih mendalami tentang topik pengelolaan marah.
Narasumber merupakan seorang <i>public speaker</i> . Narasumber sudah terbiasa mencari, membuat atau mengolah materinya sendiri namun media yang digunakan terbatas. (Video dan Ms. <i>Powerpoint</i>)	Perancang membantu Narasumber dalam mengembangkan media <i>Infographic</i> .

b. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari para Pengkaji. Perancang melakukan Uji coba lapangan guna menerima

masuk dari para Peserta. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 27 Mei 2017 (hasil uji coba terlampir pada lampiran III). Uji coba lapangan ini dilakukan dengan menciptakan situasi sebagaimana desain yang telah dihasilkan dengan jumlah peserta sebanyak lima orang. Berdasarkan hasil *feedback questionnaire*, uji coba desain memberikan respon positif dari peserta sebanyak 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan uji coba *sane session* sudah masuk pada klasifikasi desain yang **baik**.

Adapun hasil analisis pada komponen *sharing session* yang meliputi: topik, narasumber, urutan kegiatan, media, waktu dan tempat pelaksanaan. Berikut hasil yang diperoleh:

1) Topik

Dari lima orang peserta uji coba, empat peserta menyukai sesi Berteman dengan Marah. Tiga peserta ingin membagikan manfaat dari sesi kepada orang-orang disekitarnya. Empat peserta ingin mengaplikasikan manfaat sesi pada kehidupan sehari-hari.

2) Narasumber

Seluruh Peserta menyukai cara Narasumber menyajikan materi. Tiga di antaranya menyukai Narasumber karena memiliki penyampaian yang baik. Sedangkan dua di antaranya menyukai narasumber karena memiliki kisah yang menarik.

3) Urutan Kegiatan

Dari enam kegiatan yang dilalui pada sesi, berikut merupakan urutan kegiatan dari yang paling disukai Peserta:

- a) Perkenalan dan Latihan
- b) Duduk hening awal, Berbagi cerita Praktek solusi
- c) Duduk hening akhir

4) Media

Dari lima media yang digunakan pada sesi, berikut merupakan urutan media yang paling disukai Peserta:

- a) Ilustrasi Nyata dan Video
- b) *Infographic*
- c) *Backsound*
- d) *Slide PPT*

5) Waktu

Dari lima peserta uji coba, empat di antaranya menyatakan waktu pelaksanaan sesi sudah cukup sedangkan satu di antaranya menyatakan waktu pelaksanaan sesi terlalu lama.

6) Tempat Pelaksanaan

Dari lima peserta uji coba, tiga di antaranya menyatakan bahwa tempat pelaksanaan sangat nyaman. Sedangkan dua di antaranya menyatakan tempat pelaksanaan nyaman.

Setelah memperoleh hasil analisis di atas, perancang kembali melakukan perbaikan untuk pelaksanaan *sane session* yang lebih baik lagi.

5. Tahap Evaluasi

Pada Tahap ini, perancang kembali melakukan perbaikan dengan mengacu pada masukan dari Peserta. Berikut ini merupakan tabel yang berisi masukan dari Peserta yang diikuti dengan upaya perbaikan dari Perancang:

Tabel 4.10
Masukan dari Peserta

Masukan	Perbaikan
Duduk hening sebaiknya disajikan pada awal sesi saja.	Hasil diskusi antara Perancang dengan Tim Penyelenggara duduk hening pada akhir sesi akan dihapuskan.
Terlalu banyak prosedur kegiatan yang harus dilalui sebelum masuk pada Latihan.	Perancang akan menyederhanakan kegiatan <i>ice breaking</i> sebelum memasuki Latihan. <i>Ice breaking</i> hanya akan diwujudkan dengan hanya menyebutkan nama teman di sisi kanan dan kirinya.
Video diperbanyak.	Perancang menyampaikan masukan kepada Narasumber. Narasumber menyanggapi untuk menambah video. Video akan digunakan untuk menyajikan subtopik solusi marah.
Penyampaian kesimpulan singkat saja, perbanyak praktik solusi.	Perancang akan menyederhanakan komponen-komponen pada kesimpulan, dan berdiskusi dengan Narasumber untuk menambah praktik solusi.

B. Kelebihan dan Kekurangan Desain

1. Kelebihan Desain

Berikut adalah beberapa kelebihan desain yang telah dikembangkan:

- a. Landasan desain menunjukkan kesenjangan-kesenjangan yang perlu diperbaiki.
- b. Rancangan desain disusun secara detail menggunakan tabel yang memudahkan tim penyelenggara dan narasumber untuk memahami isinya.
- c. Metode desain yang digunakan sangat beragam, mampu menjadi referensi bagi Tim Penyelenggara dan Narasumber untuk pelaksanaan *sane session* selanjutnya.
- d. *Layout* yang digunakan sesuai dengan karakteristik tim penyelenggara.
- e. Desain *sane session* dipresentasikan secara langsung oleh Perancang kepada pengguna (Tim Penyelenggara dan Narasumber), sehingga mampu mencegah terjadinya perbedaan persepsi.

2. Kekurangan Desain

Berikut adalah beberapa kekurangan produk yang telah dikembangkan:

- a. Hanya melakukan empat tahapan dari lima tahapan pada *knowledge creation* Nonaka.

- b. Hanya merancang satu topik *sane session*.
- c. Pelaksanaan uji coba yang kurang maksimal, sehingga berdampak pada kekhawatiran Perancang apabila terdapat estimasi waktu yang tidak sesuai.

C. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Desain *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step ini telah dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan dari model *knowledge sharing* Nonaka yang di dalamnya melalui langkah berikut: langkah *Enlarging Individual Knowledge*, *Sharing Tacit Knowledge*, *Conceptualization* – *Crystalization* dan *Justification*. Namun tidak dapat dimungkiri bahwa desain yang dihasilkan ini masih memiliki keterbatasan-keterbatasan walaupun telah dilakukan berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan. Di bawah ini akan dijelaskan wujud keterbatasan-keterbatasan yang ditemui perancang dalam proses pengembangan desain.

Keterbatasan pertama adalah pada tahap *sharing tacit knowledge*. Di mana perancang menemukan adanya kesenjangan kebutuhan di antara Peserta dan Tim Penyelenggara terhadap pelaksanaan *sharing session* berikutnya. Sehingga langkah yang dilakukan perancang adalah memadukan kedua kebutuhan tersebut pada desain *sharing session* yang akan dihasilkan.

Keterbatasan kedua adalah pada saat memasuki tahap *conceptualization*, saat perancang ingin mendiskusikan topik dengan

Narasumber. Karena pada awalnya Narasumber ingin menentukan sendiri topik yang akan disajikan pada saat sesi berlangsung. Sehingga langkah yang dilakukan perancang adalah menyampaikan maksud dan tujuan dari perancangan *sharing session* ini, yakni untuk menyelenggarakan *sharing session* yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Keterbatasan ketiga adalah pada tahap *Crystalization*, saat perancang ingin mendiskusikan media apa saja yang akan digunakan oleh Narasumber dalam menyajikan materi. Narasumber mengungkapkan keterbatasannya dalam mengembangkan media-media belajar, di mana Narasumber hanya mampu membuat *slide powerpoint* dan mencari video yang relevan dengan materi. Sehingga langkah yang dilakukan perancang adalah membantu Narasumber dengan membuat media *Infographic* untuk pokok bahasan “Jenis Marah”. Selain itu untuk menyamakan persepsi isi materi pada media yang disajikan, perancang membuat Garis Besar Isi Media.

Keterbatasan keempat adalah pada tahap *Justification*. Di mana Perancang harus menciptakan situasi sebagaimana yang telah dirancang untuk *sharing session*. Mulai dari kriteria ruangan, alat-alat yang diperlukan, peserta uji coba hingga kesediaan waktu Narasumber untuk melakukan uji coba. Karena sulitnya menemukan ruangan dengan kriteria yang sama, maka ruangan yang digunakan tidak sepenuhnya sama.

Keterbatasan kelima, masih pada tahap yang sama yakni *Justification*. Di mana Perancang seharusnya mampu melihat ketepatan waktu yang

ditetapkan dengan waktu pelaksanaan. Namun karena jumlah peserta uji coba yang terbatas maka Perancang tidak mampu melihat ketepatannya. Sehingga langkah yang dilakukan perancang hanya melihat ketepatan waktu berdasarkan jumlah peserta yang tersedia dengan harapan *treatment* yang sama dapat dilakukan pada pelaksanaan *sane session* yang sebenarnya.

Perancang menyadari begitu banyak keterbatasan dalam proses pengembangan desain yang dilakukan, oleh sebab itu Perancang berharap pengembangan desain serupa dapat terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas desain yang dihasilkan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah desain *sharing session* dengan topik “Berteman dengan Marah” untuk Komunitas Sane Step. Desain ini dilengkapi dengan Landasan Pelaksanaan, Garis Besar Isi Pelaksanaan, dan Garis Besar Isi Media. Di mana dalam pengembangannya, desain telah mengikuti prosedur pengembangan yang mengacu pada model *Knowledge Creation* oleh Nonaka melalui lima tahap berikut:

1. Tahap *Enlarging Individual Knowledge*

Pada tahap ini perancang melakukan analisis Kebutuhan kepada Peserta. Kegiatan ini diperoleh dengan membagikan kuesioner analisis kebutuhan. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah perspektif pelaksanaan *sharing session* menurut para peserta.

2. Tahap *Sharing Tacit Knowledge*

Pada tahap ini perancang melakukan analisis kebutuhan kepada Tim Penyelenggara. Kegiatan ini diperoleh dengan melakukan wawancara kepada sejumlah tim Penyelenggara. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah kesenjangan-kesenjangan yang harus diperbaiki dalam pengembangan desain selanjutnya.

3. Tahap Ketiga

a. *Conceptualization*

Mulai dari merumuskan tujuan umum dan khusus, merancang strategi pembelajaran dan membuat evaluasi untuk mengukur keberhasilan desain yang telah dihasilkan dengan mengacu pada hasil analisis dan diskusi dengan Tim Penyelenggara. Hasil yang diperoleh dari tahap desain adalah rumusan Topik, Tujuan Umum dan Khusus, Metode, Media, dan Tindak Lanjut untuk pelaksanaan *Sane Session*.

b. *Crystalization*

Pada tahap ini perancang melengkapi semua kebutuhan untuk mendukung pelaksanaan *sharing session*, antara lain adalah membuat Landasan Desain, Garis Besar Isi Pelaksanaan, Jabaran Materi, dan Garis Besar Isi Media. Pengembangannya dilakukan untuk memudahkan Pengguna (Tim Penyelenggara dan Narasumber) dalam merealisasikan *sharing session* yang sesungguhnya. Hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan ini selain dari keempat komponen di atas adalah media-media pembelajaran yang dibutuhkan, *rundown* kegiatan serta alat pendukung lain seperti *time keeping* dan kertas *post it*.

4. Tahap *Justification*

Pada tahap ini perancang meminta masukan dari para ahli terkait desain yang telah dihasilkan, penilaian ini dilakukan oleh tiga ahli dengan kapasitas yang berbeda, antara lain Ahli Desain Pembelajaran, Ahli Materi, dan Narasumber. Berdasarkan hasil *review* dari para ahli secara umum Desain *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step dinilai **Sangat Baik**. Namun masih terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki untuk pelaksanaan *sane session* yang sesuai dengan desain yang telah dihasilkan. Oleh sebab itu, perancang melakukan perbaikan yang mengacu pada saran para ahli sebelum melakukan uji coba desain kepada Peserta. Setelah melakukan perbaikan, uji coba desain kepada Peserta dilakukan dengan mengamati ketepatan desain dengan pelaksanaan yang sesungguhnya. Kegiatan uji coba kepada Peserta diakhiri dengan penyebaran *feedback questionnaire* kepada Peserta. Berdasarkan hasil penyebaran *feedback questionnaire* tingkat kepuasan peserta mencapai 80% atau berada dalam indikator **baik**.

Desain yang sudah di-*review* oleh para ahli dan diuji coba kepada pengguna, memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil *review* dari para ahli secara umum Desain *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step dinilai **sangat baik**.

- b. Berdasarkan hasil uji coba kepada Peserta secara umum Desain *Sharing Session* yang dikembangkan telah dinilai **baik**.

Desain *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step dikembangkan dengan mengacu pada empat Subkomponen Strategi menurut M. Atwi Suparman. Komponen ini dipilih perancang karena mewakili esensi dari pelaksanaan *sane session* di Komunitas Sane Step. Di mana esensi dari pelaksanaan *sane session* di Komunitas Sane Step adalah menjadi wadah untuk pertukaran informasi, pengalaman hingga permasalahan. Bukan semata-mata untuk mencapai keterampilan tertentu sebagaimana esensi dari pelaksanaan pelatihan. Hal ini pula yang menjadi alasan mengapa perancang tidak mengacu pada model pengembangan pelatihan dalam mengembangkan *sharing session*, karena adanya perbedaan esensi di antara keduanya.

B. Implikasi

Pengembangan desain *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step ini secara umum dapat memudahkan Tim Penyelenggara dan Narasumber dalam melaksanakan *sane session*. Desain ini memberikan implikasi kepada Tim Penyelenggara, untuk melakukan persiapan jelang pelaksanaan *sane session* seperti menyiapkan ruangan kegiatan, melengkapi alat-alat yang dibutuhkan Narasumber dan Peserta. Desain ini memberikan implikasi kepada Narasumber, untuk melakukan

persiapan jelang pelaksanaan sane session seperti menyiapkan materi yang sesuai dengan topik dan membuat atau mengembangkan media pembelajaran.

Desain Sharing Session untuk Komunitas Sane Step ini, juga memberikan implikasi terhadap Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan maupun mahasiswa lainnya. Implikasi tersebut adalah dapat melihat pentingnya perencanaan proses pembelajaran, baik dalam lembaga formal maupun nonformal. Di mana setiap perencanaan pembelajarannya seharusnya mampu dikembangkan berdasarkan keperluan atau kebutuhan penggunanya. Pembuatan desain *sharing session* untuk Komunitas Sane Step ini diharapkan dapat menjadi acuan atau pertimbangan dalam pembuatan desain pembelajaran selanjutnya.

C. Saran

Saran dalam pembuatan desain ini adalah sebagai berikut:

1. Lakukan analisis kebutuhan dan karakteristik Peserta secara mendetail.
2. Diskusikan konsep desain dengan para ahli di bidangnya, (Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Media)
3. Berikan pengantar atau referensi lain untuk mendukung Narasumber yang akan menyajikan materi.
4. Lakukan uji coba desain kepada peserta yang sebanding dengan untuk mendapatkan masukan terhadap desain yang telah dihasilkan.

Saran pengembang kepada mahasiswa yang ingin merancang desain pembelajaran khususnya pada pendidikan nonformal:

1. Perkaya sumber-sumber referensi pelaksanaan pembelajaran untuk pendidikan nonformal,
2. Perhatikan pengguna langsung dan tidak langsung dari desain yang dihasilkan. Pengguna langsung (orang yang mengaplikasikan desain, contoh: Narasumber/Tim Penyelenggara), pengguna tidak langsung (orang yang merasakan dampak dari desain, contoh: Peserta)
3. Perhitungkan kembali hambatan yang akan ditemukan pada saat ujicoba.

DAFTAR PUSTAKA

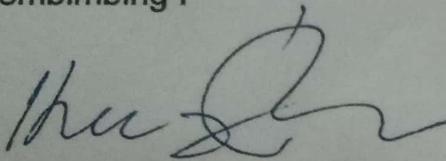
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hassandoust Farkhondeh, Mehdy Farzaneh Kazerouni. *Journal of Knowledge Management, Economics and Information Technology*. Journal Homepage: www.scientificpapers.org diakses pada 22 Maret 2016 pukul 13.04 WIB.
- Lumbantobing, Paul. 2011. *Manajemen Knowledge Sharing Berbasis Komunitas*. Bandung: KMSI.
- Noe Raymond A, Sheng Wang. 2010. *Knowledge Sharing: A review and Directions for Future Research*. Journal Homepage: www.elsevier.com/locate/humres diakses pada 24 Maret 2016 pukul 10.08 WIB.
- Nonaka, Ikujiro. 1994. *A Dynamic Theory of Organizational Knowledge Creation*. Tokyo: Organization Science.
- Petrides, Lisa A dan Thad R. Nodine, *Knowledge Management in Education: Defining the Landscape*, The Institute for the Study of KM in Education, hlm. 4, Journal Homepage: <http://www.iskme.org/publications/km-education-defining-landscape-0> diakses pada 22 Maret pukul 15.03 WIB.
- Powers, Vicki. 2006. IBM's KM Strategy, KM World. Journal Homepage: www.kmworld.com/Articles/Editorial/Features/IBMs-KM-strategy-16907.aspx diakses pada 6 Maret 2016 pukul 17:48 WIB.
- Prawiradilaga, Dewi S. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Silberman, Mel & Elaine Biech. 2015. *Active Training Handbook*. Kanada: Wiley Inc.
- Smith, M. K. (2001) 'Community' in *the Encyclopedia of Informal Education*. Journal Homepage: <http://infed.org/mobi/community/> diakses pada 1 September 2016 pukul 18.32 WIB.

Smith, Peter A.C. 2005. *Knowledge Sharing and Strategic Capital*. *Journal Homepage*: www.emeraldinsight.com/0969-6474.htm diakses pada 24 Maret 2016 pukul 11.09 WIB.

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

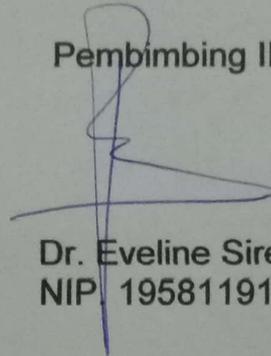
Judul Skripsi : *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step dengan Model *Knowledge Creation Nonaka*
 Nama Mahasiswa : Nuril Athaya
 Nomor Registrasi : 1215125746
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tanggal Ujian : 21 Juli 2017

Pembimbing I



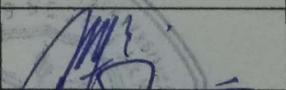
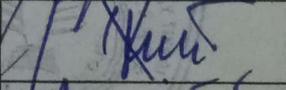
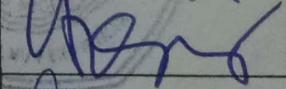
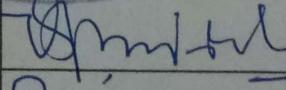
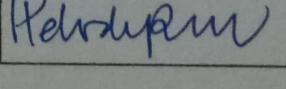
Drs. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd.
 NIP. 19740311 200212 1 001

Pembimbing II



Dr. Eveline Siregar, M.Pd.
 NIP. 19581191 98602 001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggung Jawab)*		18/8-2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		18/8-2017
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. (Ketua Penguji)***		14/08/2017
Dra. Dewi Salma Prawiradilaga, M.Sc.Ed. (Anggota)****		07/08/2017
Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M. (Anggota)*****		08/08/2017

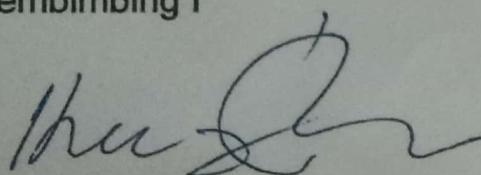
Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

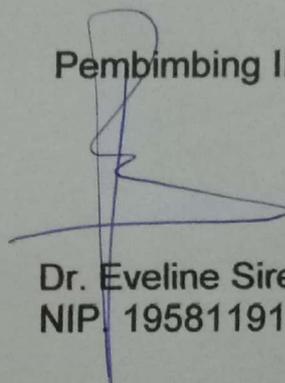
Judul Skripsi : *Sharing Session* untuk Komunitas Sane Step dengan Model *Knowledge Creation Nonaka*
 Nama Mahasiswa : Nuril Athaya
 Nomor Registrasi : 1215125746
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tanggal Ujian : 21 Juli 2017

Pembimbing I



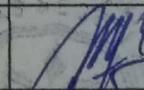
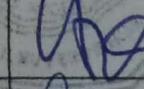
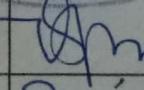
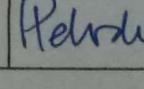
Drs. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd.
 NIP. 19740311 200212 1 001

Pembimbing II



Dr. Eveline Siregar, M.Pd.
 NIP. 19581191 98602 001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggung Jawab)*		18/8-2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		18/8-2017
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. (Ketua Penguji)***		14/08/2017
Dra. Dewi Salma Prawiradilaga, M.Sc.Ed. (Anggota)****		07/08/2017
Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M. (Anggota)*****		08/08/2017

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nuril Athaya

No. Registrasi : 1215125746

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "***Sharing Session untuk Komunitas Sane Step dengan Model Knowledge Creation Nonaka***" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Oktober 2016 - Juni 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Juli 2017

Yang membuat pernyataan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nuril Athaya, lahir Bekasi, 12 September 1994.

Anak pertama dari dua bersaudara pasangan

Bapak Ganjar Purwanto dan Ibu Fauzia Sjoekri

ini bertempat tinggal di Villa Jatirasa, Jatiasih,

Bekasi. Menempuh pendidikan di SD Islam Al-

Fajar, SMP Islam Al-Fajar, dan lulus dari SMA

Negeri 11 Bekasi pada tahun 2012. Kemudian

pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan S1 pada program studi

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Sejak kecil gemar

membaca dan menulis sehingga memiliki cita-cita sebagai penulis.

Senang berbagi karena suka sekali bercerita apa pun kepada orang-orang

di sekitar. Serta senang pula bersosialisasi, terbukti dengan mengikuti

sebuah komunitas yang bergerak di bidang sosial yang berfokus pada

kesehatan mental manusia yang bernama Sane Step sejak tahun 2015.

LAMPIRAN I

(Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Peserta dan
Tim Penyelenggara)

Lampiran I – Kisi Kisi Instrumen Analisis Pra-Desain

Tabel 1.1

Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta

Aspek Penilaian	Indikator	Butir	Teknik Pengambilan Data	Alat Instrumen
Karakteristik pembelajar	Mengetahui profil peserta	Bagian I Butir 1-4	Kuesioner	Angket
	Mengukur antusiasme peserta	Bagian II	Kuesioner	Angket
Kemampuan atau kompetensi pembelajar	Mengukur kemampuan peserta dalam mengaplikasikan tujuan pelaksanaan	Bagian IV butir 10	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 11	Kuesioner	Angket
Kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki pembelajar	Mengetahui tujuan <i>sane session</i> pada topik yang diinginkan peserta	Bagian IV butir 9	Kuesioner	Angket
Kondisi yang dibutuhkan oleh pembelajar	Mengetahui kegiatan pembuka yang diinginkan peserta	Bagian IV butir 1	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 2	Kuesioner	Angket
	Mengetahui topik <i>sane session</i> yang diinginkan peserta	Bagian IV butir 6	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 7	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 8	Kuesioner	Angket
	Mengetahui tokoh narasumber yang diinginkan peserta	Bagian IV butir 12	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 13	Kuesioner	Angket
	Mengetahui metode untuk menyajikan materi	Bagian IV butir 3	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 14	Kuesioner	Angket

Lampiran I – Kisi Kisi Instrumen Analisis Pra-Desain

		Bagian III	Kuesioner	Angket
	Mengetahui jenis metode berlatih yang diinginkan peserta	Bagian IV butir 19	Kuesioner	Angket
	Menentukan jenis media	Bagian IV butir 15	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 16	Kuesioner	Angket
	Menentukan waktu pelaksanaan sane session	Bagian IV butir 17	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 5	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 18	Kuesioner	Angket
Indikator pengukur keberhasilan proses belajar	Mengetahui kegiatan penutup yang diinginkan oleh peserta	Bagian IV butir 4	Kuesioner	Angket
		Bagian IV butir 20	Kuesioner	Angket

Tabel 1.2

Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Tim Penyelenggara

Aspek Penilaian	Dimensi	Indikator	Butir	Teknik Pengambilan Data	Alat Instrumen	Sumber Data
Karakteristik Tim Penyelenggara	Profil Tim Penyelenggara	Mengetahui profil penyelenggara dan hubungannya dengan merancang <i>sane session</i> selama ini	1, 2, 3	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
Kondisi yang dibutuhkan Tim Penyelenggara	Pendahuluan	Mengetahui bentuk kegiatan awal seperti apa yang diinginkan penyelenggara pada <i>sane session</i>	5	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
		Mengetahui tujuan pelaksanaan <i>sane session</i>	4	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Penyajian	Mengetahui karakteristik konten <i>sane session</i>	6	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
		Mengetahui cara penyajian materi pada <i>sane session</i>	7	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
		Mengetahui kapasitas penyelenggara untuk mendukung penyajian materi	8	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
		Mengetahui bentuk latihan seperti apa yang mampu difasilitasi penyelenggara	9	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Penutup	Mengetahui bentuk kegiatan penutup seperti apa yang	10	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara

Lampiran I – Kisi Kisi Instrumen Analisis Pra-Desain

		diinginkan penyelenggara pada <i>sane session</i>				
		Mengetahui kapasitas penyelenggara untuk mengukur keberhasilan <i>sane session</i>	11	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
Metode	Jumlah peserta	Mengetahui jumlah peserta <i>sane session</i>	12	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Kriteria Narasumber	Mengetahui kriteria narasumber untuk <i>sane session</i>	13	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Alat dan Fasilitas	Mengetahui kapasitas sarana untuk <i>sane session</i>	14	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
		Mengetahui kapasitas sarana untuk <i>sane session</i>	20	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Biaya	Mengetahui kapasitas biaya yang dimiliki untuk satu kali pelaksanaan <i>sane session</i>	15	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Waktu	Mengetahui jumlah waktu yang dialokasikan untuk menyajikan materi	16	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
Media	Efisiensi	Mengetahui kriteria media yang efisien untuk <i>sane session</i>	17	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Relevansi	Mengetahui kriteria media yang relevan untuk <i>sane session</i>	18	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
	Praktis	Mengetahui kriteria media yang praktis bagi penyelenggara	19	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara

Lampiran I – Kisi Kisi Instrumen Analisis Pra-Desain

	Ketersediaan	Mengetahui kapasitas sarana untuk <i>sane session</i>	20	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
Waktu	Jumlah waktu yang tersedia	Mengetahui kapasitas tim penyelenggara dalam menyelenggarakan <i>sane session</i> (satuan bulan)	21	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
		Mengetahui hari yang tepat untuk melaksanakan <i>sane session</i>	22, 23	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara
		Mengetahui jumlah waktu yang dimiliki untuk satu kali sesi	24	Wawancara	Pedoman Wawancara	Tim Penyelenggara

Tabel 1.3
Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Tim Penyelenggara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bertanya terkait profil pengguna (mengacu pada usia, dan aktifitas sehari-hari)	
2	Bagaimana prosedur menyelenggarakan <i>sharing session</i> selama ini?	
3	Apakah ada acuan tertentu untuk merancang <i>sane session</i> selama ini?	
4	Apa tujuan pelaksanaan <i>sane session</i> ?	
5	Kegiatan awal seperti apa yang diinginkan pada <i>Sane Session</i> ? (pilihan jawaban: penjelasan singkat tentang GBIM, perkenalan, pembacaan profil Narasumber, dsb)	
6	Apa jenis konten yang Anda inginkan pada <i>sane session</i> ?	
7	Bagaimana materi pada <i>sane session</i> biasanya disajikan? (alternatif jawaban: satu arah, dua arah, praktek)	
8	Apa bentuk fasilitas yang dapat Anda berikan untuk mendukung Narasumber dalam menyajikan materi?	
9	Jika pada pelaksanaan <i>sane session</i> , akan dilakukan kegiatan berlatih. Apa saja alat pendukung yang mampu Anda fasilitasi?	
10	Kegiatan penutup seperti apa yang Anda inginkan pada <i>sane session</i> ? (alternatif jawaban: kesimpulan, <i>to do list</i> , tips, dsb)	
11	Apa bentuk tindak lanjut yang akan Anda lakukan untuk mengukur keberhasilan <i>sane session</i> ?	
12	Berapa jumlah rata-rata peserta <i>sane session</i> ?	
13	Adakah kriteria khusus untuk menjadi narasumber <i>sane session</i> ?	
14	Dimana acara <i>sane session</i> biasanya dilaksanakan?	
15	Berapa jumlah biaya yang dialokasikan untuk satu kali pelaksanaan <i>sane session</i> ? (optional)	
16	Berapa jumlah waktu yang dialokasikan bagi narasumber untuk berbagi/menyajikan materi?	
17	Apa kriteria media yang efisien untuk <i>sane</i>	

Lampiran I – Kisi Kisi Instrumen Analisis Pra-Desain

	<i>session?</i>	
18	Apa kriteria media yang relevan untuk <i>sane session?</i>	
19	Apa kriteria media yang praktis untuk <i>sane session?</i>	
20	Apa saja sarana atau alat pendukung yang tersedia untuk <i>sane session?</i>	
21	Berapa batas minimal pelaksanaan <i>sane session</i> dalam satu bulan?	
22	Apa hari yang tepat untuk melaksanakan <i>sane session?</i>	
23	Pukul berapa sebaiknya <i>sane session</i> dilangsungkan?	
24	Berapa jumlah waktu yang dimiliki untuk satu kali pelaksanaan <i>sane session?</i>	

LAMPIRAN II

(Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain)

Lampiran II – Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain

Tabel 2.1
Catatan Anekdote Sane Session

Tanggal Pelaksanaan	: 3/12/2016	Waktu	: 09.00 – 12.00
Tempat Pelaksanaan	: Tower SCTV Lt. 19 Senayan – Jakarta Selatan		
Topik	: Melepaskan Kecanduan		
Narasumber	: Adjie Silarus		
Jumlah Peserta	: 12 orang		
Jumlah Penyelenggara	: 5 orang	Total peserta	: 17 orang

Waktu	Peristiwa
09.16	<i>Sane session</i> dijadwalkan akan dimulai pada pukul 09.00, namun pelaksanaannya mengalami kemunduran hingga 16 menit.
09.22	Pendahuluan - Sambutan <i>Sane session</i> dibuka oleh Adjie Silarus selaku pendiri komunitas Sane Step juga yang bertugas sebagai Narasumber hari ini. Beberapa peserta yang hadir menunjukkan raut wajah kecewa, namun diantaranya ada juga yang tersenyum seolah semuanya baik-baik saja. Mengapa hal ini terjadi? Karena Narasumber yang seharusnya berbagi hari ini bukanlah Adjie Silarus, melainkan Adi Kurniawan seorang perwakilan dari yayasan Permata Hati Kita. Adjie Silarus pun menjelaskan alasan ketidak hadiran Adi Kurniawan dalam <i>sane session</i> kali ini, dalam penjelasannya Adjie Silarus mengatakan bahwa Adi Kurniawan berhalangan hadir karena penyakit hepatitisnya yang kambuh pagi tadi sehingga tidak memungkinkan baginya untuk hadir hari ini. Sesaat setelah pernyataan tersebut disampaikan, raut wajah ceria mula tampak kembali dari para peserta yang hadir dan Adjie pun memulai sesinya.
09.24	Pendahuluan - Duduk Hening Adjie selalu memulai sesinya dengan duduk hening selama kurang lebih dua menit. Kegiatan duduk hening ini dipandu oleh Adjie dengan menghimbau kepada seluruh peserta untuk mencari posisi duduk yang nyaman, kemudian membetulkan posisi duduk dengan menegakkan tulang belakang, menutup mata perlahan dan hening. Selama keheningan tersebut Adjie memutarakan alunan musik meditasi untuk membantu peserta dalam memaknai keheningannya. Beberapa peserta tampak tidak nyaman melakukannya, mungkin karena ini merupakan kali pertamanya mengikuti <i>sane session</i> . Tapi tidak untuk peserta yang sudah pernah mengikuti <i>sane session</i> sebelumnya, karena mereka tampak begitu nyaman seolah sedang menikmati keheningannya sendiri.
09.35	Pendahuluan - Perkenalan Duduk hening berakhir, ditandai oleh alunan musik meditasi yang berhenti dan berganti dengan <i>slide powerpoint</i> yang tampak pada layar. Satu dua peserta tampak masih menikmati keheningannya, sedangkan beberapa peserta lainnya sudah mulai membetulkan posisi duduk dan mengarahkan matanya pada layar. Adjie berdiri dari posisi duduknya, dan kembali menyapa seluruh peserta yang hadir. Adjie membiarkan <i>slide</i> pertamanya dinikmati begitu saja oleh peserta tanpa penjabaran darinya. Adjie memilih untuk melakukan perkenalan terlebih dahulu kepada seluruh peserta yang hadir dengan cara menanyakan nama, aktifitas sehari-hari, dan tujuan kehadirannya pada sesi ini. Proses perkenalan dimulai dari Adjie, kemudian diikuti dari peserta di baris paling kanan dan terus berlanjut ke kiri. Semua peserta mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, bahkan dari tiga pertanyaan yang diajukan tidak sedikit diantara mereka memiliki kesamaan. Khususnya adalah kesamaan pada tujuan keberadaan mereka pada <i>sane session</i> hari ini, di mana tidak sedikit dari yang menjawab adalah

Lampiran II – Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain

10.04	<p>keinginannya untuk melepaskan kecanduan.</p> <p>Penyajian - Slide Pertama (Tujuan)</p> <p>Adjie menekan tombol pada <i>pointernya</i> dan membacakan apa yang tertera pada <i>slide</i> pertamanya. Slide pertama tersebut berisi judul topik hari ini yang berada di bagian tengah, diikuti nama dan kegiatan komunitas di bagian kiri dan kanan bawah <i>slide</i>. Setelah membacakan judul topik yang tertera pada Slide, Adjie juga menjelaskan mengapa topik ini perlu dipelajari. Adalah karena setiap dari kita memiliki kecanduannya masing-masing, namun ada diantara kita yang ingin mengakuinya atau sekedar menikmatinya begitu saja. Kecanduan adalah sesuatu yang harus kita akui terlebih dahulu keberadaannya, untuk kemudian bisa kita obati secara perlahan. Kenapa kecanduan harus dilepaskan? Karena segala sesuatu yang menyebabkan kecanduan dalam diri, pasti tidak baik adanya. Respon yang tampak dari Peserta ketika slide pertama ditampilkan tidak terlalu berarti, beberapa diantara mereka masih ada yang tampak sibuk dengan gadgetnya. Namun seketika respon tersebut berubah, sesaat setelah Adjie menyampaikan tujuan dari mempelajari topik sesi hari ini. Sebagian besar dari Peserta tampak menyimak dengan mengangguk anggukan kepalanya adapula yang langsung meletakkan gadgetnya dan menatap Adjie.</p>
10.20	<p>Penyajian - Slide Kedua (Definisi)</p> <p>Adjie kembali menekan tombol <i>pointernya</i> dan mulai membacakan <i>slide</i> keduanya. <i>Slide</i> kedua tersebut berisi definisi kecanduan yang diperolehnya dari beberapa Ahli Psikologi. Setelah menyampaikan definisi-definisi dari para Ahli tersebut, Adjie menyimpulkan pendapatnya sendiri terkait definisi kecanduan secara lebih umum. Peserta terlihat tidak begitu antusias pada saat penjelasan dari Adjie dimulai, hal tersebut diwujudkan dengan menyibukkan diri pada gadget masing-masing atau sibuk berbincang dengan teman di sebelahnya. Namun adapula Peserta yang tampak setia mendengarkan dengan menatap Adjie.</p>
10.56	<p>Penyajian - Slide Ketiga (Hubungan sebab-akibat)</p> <p>Adjie kembali menekan tombol <i>pointernya</i> dan mulai membacakan <i>slide</i> ketiganya. “Apapun mudah sekali menjadi candu bagi kita”, merupakan pernyataan Adjie untuk mengawali penjelasannya. Kemudian Adjie melanjutkan penjelasannya terkait mengapa kecanduan begitu mudah dialami oleh Manusia. “Manusia merupakan makhluk yang paling konsumtif, dengan tingkat kepuasan yang tidak terbatas dan tingkat kebahagiaan yang sangat beragam. Sebagai contoh, ada yang berbahagia hanya karena makan dengan indomie, namun adapula yang baru bisa bahagia setelah makan nasi padang. Mereka kecanduan atas hal yang membuat mereka bahagia, sehingga mereka mengkonsumsi hal tersebut lebih banyak dari orang lain. Apakah itu kecanduan? Ya, itu adalah kecanduan. Apakah hal tersebut merugikan dirinya? Ya, tentu saja. Sebab, tidak ada rasa candu yang positif. Karena segala sesuatu yang sudah masuk pada kategori candu pastilah tidak baik adanya.” Respon yang ditunjukkan peserta sesuai pernyataan tersebut mulai beragam, ada yang terlihat mengangguk-angguk kepalanya seakan menyetujui pernyataan dari Adjie. Adapula yang sibuk mendiskusikannya dengan teman di sebelahnya. Dan beberapa peserta lainnya yang tidak memberikan respon apa-apa.</p>
11.18	<p>Penyajian – Slide keempat (Gejala)</p> <p>Adjie kembali menekan <i>pointernya</i> dan mulai membacakan <i>slide</i> keempat. <i>Slide</i> keempat tersebut berisi diagram tentang bagaimana proses kecanduan berawal. Melalui bantuan diagram tersebut, Adjie mengungkapkan apa saja gejala-gejala yang terjadi sebelum rasa candu bermula hingga gejala yang tampak setelah candu tersebut terbentuk kemudian sulit untuk dilepaskan. Dalam proses menjelaskan, Adjie lebih banyak menyoroti layar dan sesekali menatap peserta yang ada di hadapannya. Oleh sebab itu, respon yang ditimbulkan peserta kembali beragam. Ada peserta yang masih mengikuti Adjie dengan tatapan penuh pertanyaan. Ada peserta yang sesekali menatap Adjie kemudian mengalihkan perhatiannya ke luar ruangan. Dan adapula peserta yang terlihat menaruh tangan dibawah kepalanya seolah mengindikasikan rasa kantuk yang sedang dialaminya.</p>

Lampiran II – Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain

<p>12.02</p>	<p>Penyajian – Slide kelima (Solusi) <i>Slide</i> kelima dimulai, <i>slide</i> ini berisi tentang solusi yang dapat dilalui untuk mencegah terbentuknya rasa candu terhadap sesuatu. Adjie memulai penjabarannya dengan kalimat “Tidak ada seseorang atau sesuatu apapun yang dapat membantu kita melepaskan candu, selain keinginan kita sendiri.” Pada <i>slide</i> ini Adjie kembali menekankan bahwa “setiap dari kita memiliki alternatif pilihan yang sangat beragam untuk mengatasi kecanduan, namun tidak satupun alternatif tersebut dapat terlihat apabila keinginan untuk memusnahkannya belum terbentuk”. Untuk memperjelas penjabarannya terkait solusi kecanduan, Adjie menceritakan salah satu wujud kecanduan dari masa lalunya. “Saya dulunya kecanduan menonton film porno. Saya menyadari awal dari kebiasaan ini adalah saat saya kuliah dan nge-kost bersama empat orang teman. Menonton film porno menjadi suatu kegiatan rutin yang kita jalani setiap malam hari menjelang tidur. Setelah saya lulus, dan kembali pulang ke rumah saya masih melanjutkan kecanduan ini. Namun rasanya ada yang berbeda, saya merasakan tidak ada <i>euphoria</i> yang sama seperti saat dahulu saya menontonnya bersama teman-teman di kost-an. Sayapun menyadari kecanduan menonton film porno saya ini mulai berkurang bahkan berhenti saat saya mulai sibuk bekerja.” Adjie menyatakan bahwa solusi dari setiap kecanduan yang dialami sangat beraneka ragam, oleh sebab itu jangan terpaku pada satu jenis solusi yang diberikan oleh orang lain dan ciptakanlah solusimu sendiri. Respon Peserta selama Adjie bercerita kembali beragam, ada Peserta yang terlihat tertawa sampai menutupi mulut dengan kedua tangannya. Atau menoleh kepada teman sebelahnya kemudian tertawa bersama. Adapula Peserta yang tersenyum kecil sambil mengangguk-anggukan kepalanya. Adapula Peserta yang tampak kaget saat mendengar cerita Adjie dan adapula Peserta yang tampak bosan dengan menoleh keluar jendela.</p>
<p>12.32</p>	<p>Penutup – Slide keenam (Tanya Jawab) Adjie mempersilahkan peserta yang ingin bertanya. Seolah tidak ingin menyia-nyiakan kesempatan, lima orang peserta pun mengajukan pertanyaan kepada Adjie. Kelima pertanyaan pun tersampaikan dan terjawab oleh Adjie. Tampak beberapa Peserta sangat antusias dalam mengajukan pertanyaan, namun adapula Peserta yang memilih untuk menunduk ke bawah malu-malu. Beberapa Peserta lainnya, tampak menikmati sesi tanya jawab dengan mendengarkan tanya jawab dari Peserta kepada Adjie.</p>
<p>13.10</p>	<p>Penutup – Slide ketujuh (Kesimpulan) Adjie kembali menekan pointernya dan membacakan tulisan yang tertera pada layar, yakni “Kesimpulan”. <i>Slide</i> tersebut berisi <i>point-point</i> penting dari penjelasannya hari ini. Respon positif dari Peserta ketika pembacaan kesimpulan berlangsung tampak menurun,</p>
<p>13.20</p>	<p>Penutup – Duduk Hening & Pengumuman Adjie mengakhiri sesi dengan kembali melakukan duduk hening selama kurang lebih dua menit. Adjie memandu peserta dan memutarakan alunan musik meditasi. Setelah dua menit berlalu, Adjie mempersilahkan peserta untuk membuka matanya secara perlahan. Kemudian membacakan pengumuman yang berisi tentang donasi seikhlasnya untuk kegiatan sosial dan terdapat <i>snack</i> yang dapat dinikmati di meja konsumsi. <i>Sane session</i> berakhir. Tidak seperti waktu yang telah dijadwalkan sebelumnya, <i>sane session</i> mengalami kemunduran waktu sebanyak satu jam duapuluh menit.</p>

Lampiran II – Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain

Tabel2.2

Hasil Analisis Kebutuhan Peserta

No	Aspek	Hasil Analisis	Jawaban		(%)	Kesimpulan
			f	n		
1	Bentuk Pendahuluan	Penjelasan singkat terkait isi materi	7	10	70	Perkenalan
		Perkenalan	2			
		Profil narasumber	1			
2	Komponen Perkenalan	Biodata diri	8	10	80	Biodata Diri
		Pengalaman	2			
		Permasalahan	0			
3	Metode secara keseluruhan	Dua arah	7	10	70	Dua arah
		Praktek	3			
		Satu arah	0			
4	Bentuk Penutup	<i>To do list</i>	6	10	60	To do list
		<i>Review</i>	3			
		Tips	1			
5	Frekuensi Pelaksanaan	Satu bulan sekali	9	10	90	Satu bulan sekali
		Dua minggu sekali	1			
		Satu minggu sekali	0			
6	Teknik penentuan topik	<i>Voting</i>	7	10	70	<i>Voting</i>
		Musyawaharah	3			
		Gilir	0			
7	Jenis topik	Kebutuhan sanehood	6	10	60	Kebutuhan sanehood
		Situasi Terkini	4			
		Ketersediaan Narasumber	0			
8	Judul topik	Emosional	8	10	80	Emosional
		Aktifitas	2			
		Hubungan	0			
9	Tujuan	Memperbaiki diri	6	10	60	Memperbaiki diri
		Menambah wawasan	2			
		Memecahkan masalah	2			
10	Kemungkinan membagikan kembali topik yang diperoleh	Akan dicoba	70	10	70	Akan dicoba
		Ya	2			
		Tidak	1			
11	Kemungkinan mengaplikasikan topik dalam kehidupan sehari-hari	Akan dicoba	8	10	80	Akan dicoba
		Ya	2			
		Tidak	0			
12	Narasumber	Sanehood	8	10	80	Sanehood
		Professional	1			
		Idola	1			
13	Kriteria Narasumber	Memiliki cerita yang menarik	6	10	60	Memiliki cerita yang menarik
		Penyampaian baik	3			
		Cerdas	1			
14	Metode penyampaian	Dua arah	9	10	90	Dua arah
		Praktek	1			

Lampiran II – Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain

	Narasumber	Satu arah	0			
15	Media	Ilustrasi nyata	6	10	60	Ilustrasi nyata
		Powerpoint	2			
		Video	2			
16	Kriteria Media	<i>Representative</i>	6	10	60	<i>Representative</i>
		Menarik	4			
		Fleksibel	0			
17	Waktu pelaksanaan	Sabtu	10	10	90	Sabtu
		Minggu	0			
		Hari Libur	0			
18	Waktu pelaksanaan	Pagi	8	10	70	Pagi
		Siang	2			
		Sore	0			
19	Bentuk tindak lanjut	Berlatih bersama-sama	6	10	60	Berlatih bersama-sama
		Berlatih sendiri	4			
		Berlatih bersama seorang teman	0			
20	Bentuk tindak lanjut	Sesi serupa dengan frekuensi lebih banyak	7	10	70	Sesi serupa dengan frekuensi yang lebih banyak
		Sane session via Whatsapp Group	3			
		Sane session via Email	0			

Tabel 2.3
Hasil Analisis Kebutuhan Tim Penyelenggara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bertanya terkait profil pengguna (mengacu pada usia, dan aktifitas sehari-hari)	Rata-rata pengguna berusia 30 – 35 tahun. Sudah berkeluarga. Laki-laki berjumlah 2 orang dan Perempuan berjumlah 6 orang. Latar belakang pengguna sangat beragam, namun tidak satupun yang berasal dari latar belakang pendidikan maupun kependidikan, diantaranya adalah Psikologi, Kimia, Perhotelan, Kehutanan, Manajemen, dan Tata boga. Aktifitas sehari-hari pengguna juga cukup beragam, mulai dari Wiraswasta, <i>Chef</i> , Kayawan Swasta hingga Ibu rumah tangga.
2	Bagaimana prosedur menyelenggarakan <i>sharing session</i> selama ini?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiskusi setelah <i>sane session</i> berakhir. 2. Menentukan tanggal pelaksanaan, menentukan topik, dan mencari narasumber. 3. H-14 menetapkan tempat, dan membuat <i>flyer</i>. H-1 jam datang keruang sesi, melakukan persiapan secara menyeluruh.
3	Apakah ada acuan tertentu untuk merancang <i>sane session</i> selama ini?	Tidak ada acuan dalam pelaksanaan <i>sane session</i> , hanya mengikuti segelintir komunitas yang pada umumnya menjadikan <i>sharing session</i> sebagai agenda rutin komunitasnya.

Lampiran II – Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain

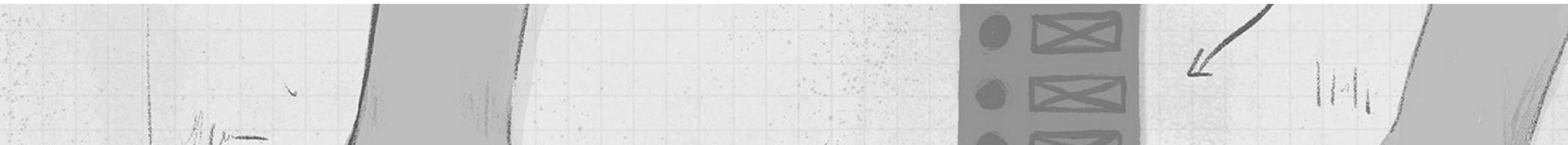
4	Apa tujuan pelaksanaan <i>sane session</i> ?	Menjadi wadah untuk memperbaiki relasi atau hubungan antar sesama.
5	Kegiatan pendahuluan seperti apa yang diinginkan pada Sane Session? (pilihan jawaban: Deskripsi singkat isi materi, perkenalan, pembacaan profil Narasumber, dsb)	Jika memungkinkan keseluruhannya perlu dilakukan, akan tetapi yang terpenting adalah duduk hening. Karena duduk hening merupakan ciri dari pelaksanaan <i>sane session</i> .
6	Apa jenis konten yang Anda inginkan pada <i>sane session</i> ?	Apapun konten yang mengarah kepada kesehatan mental.
7	Bagaimana materi pada <i>sane session</i> biasanya disajikan?	Materi disampaikan dengan metode ceramah, peserta diperbolehkan untuk bertanya hanya pada sesi tanya jawab.
8	Apa bentuk fasilitas yang dapat Anda berikan untuk mendukung Narasumber dalam menyajikan materi?	<i>Laptop, LCD Projector, Pointer, Papan Tulis, Flowchart, Spidol.</i>
9	Jika pada pelaksanaan <i>sane session</i> , akan dilakukan kegiatan berlatih. Apa saja alat pendukung yang mampu Anda fasilitasi?	Kertas dan Pulpen.
10	Kegiatan penutup seperti apa yang Anda inginkan pada <i>sane session</i> ? (alternatif jawaban: kesimpulan, <i>to do list</i> , tips, dsb)	Kesimpulan.
11	Apa bentuk tindak lanjut yang akan Anda lakukan untuk mengukur keberhasilan <i>sane session</i> ?	Sejauh ini, kami belum pernah melakukan tindak lanjut dalam bentuk apapun kepada peserta.
12	Berapa jumlah rata-rata peserta <i>sane session</i> ?	15 orang.
13	Adakah kriteria khusus untuk menjadi narasumber <i>sane session</i> ?	Berlatar belakang Psikolog atau Praktisi di bidang kesehatan mental, memiliki pengalaman yang berkaitan dengan topik. Mampu berbicara didepan umum, mampu menyiapkan media belajarnya sendiri. Memiliki waktu luang untuk berdiskusi, mampu bekerja dalam tim.
14	Dimana acara <i>sane session</i> biasanya dilaksanakan?	Karena bekerja sama dengan liputan 6 SCTV, maka kebanyakan menggunakan tempat dari SCTV. Baik itu di Gd. Emtek Cikini maupun di Tower SCTV Lt. 19 Senayan. Ada kemungkinan untuk berganti lokasi, akan tetapi lokasi yang digunakan harus <i>free</i> (karena tidak ada biaya yang dialokasikan secara khusus untuk penyewaan tempat)
15	Berapa jumlah biaya yang dialokasikan untuk satu kali pelaksanaan <i>sane session</i> ? (optional)	Tidak ada <i>budget</i> yang dialokasikan secara khusus, karena komunitas <i>sane step</i> merupakan komunitas sosial sehingga sebisa mungkin tidak perlu ada biaya yang dikeluarkan untuk pelaksanaan. Akan tetapi bila diperlukan, biasanya biaya banyak dikeluarkan untuk konsumsi.
16	Berapa jumlah waktu yang dialokasikan bagi narasumber untuk berbagi/menyajikan materi?	2 Jam
17	Apa kriteria media yang efisien untuk <i>sane session</i> ?	Media yang dalam pelaksanaannya tidak membutuhkan alat khusus, sehingga tim penyelenggara tidak perlu

Lampiran II – Hasil Rekapitulasi Data Pra-Desain

		mengeluarkan sejumlah biaya.
18	Apa kriteria media yang relevan untuk <i>sane session</i> ?	Media apa saja yang mempermudah Narasumber dalam menyajikan materi, dengan harapan peserta dapat lebih memahami materi.
19	Apa kriteria media yang praktis untuk <i>sane session</i> ?	Media yang mampu diaplikasikan pada sarana dan prasarana yang tersedia, dan tidak membutuhkan banyak waktu dalam persiapannya.
20	Apa saja sarana atau alat pendukung yang tersedia untuk <i>sane session</i> ?	Karpet - Bangku – Meja. Papan Tulis - Spidol. <i>LCD Projector – Active Speaker.</i> <i>Microphone - Soundsystem.</i>
21	Berapa batas minimal pelaksanaan <i>sane session</i> dalam satu bulan?	Maksimal 2 kali sebulan.
22	Apa hari yang tepat untuk melaksanakan <i>sane session</i> ?	Hari apa saja sesuai dengan ketersediaan narasumber dan hasil survei kepada peserta.
23	Pukul berapa sebaiknya <i>sane session</i> dilangsungkan?	Biasanya kita langsung pukul 09.00-12.00, Tapi sejauh ini tidak ada kriteria jam tertentu untuk pelaksanaan. Akan lebih baik jika waktu ditentukan berdasarkan hasil survey peserta.
24	Berapa jumlah waktu yang dimiliki untuk satu kali pelaksanaan <i>sane session</i> ?	3 jam.

LAMPIRAN III

(Rancangan Desain Pra dan Pasca Review Ahli)



pengantar

Peran sane session di dalam Komunitas Sane Step adalah menjadi wadah untuk saling berbagi informasi, pengalaman, permasalahan atau solusi dari Narasumber kepada Peserta maupun dari Peserta kepada Peserta lainnya.

Dari awal berdiri hingga saat ini, pelaksanaan sane session sudah memasuki tahun yang kedua. Namun perkembangannya hingga saat ini, belum banyak menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan dari pelaksanaan sane session dari dua tahun sebelumnya. Ditinjau dari urutan kegiatan, metode, media serta waktu yang digunakan mampu dikatakan monoton dan berulang. Setelah melakukan wawancara kepada beberapa tim penyelenggara, diperoleh penjelasan bahwa **“tidak adanya acuan dalam pelaksanaan sane session serta kurangnya waktu persiapan”** merupakan kendala dalam menyelenggarakan sane session selama ini.

Oleh sebab itu, keberadaan desain sane session dengan topik Berteman dengan Marah diharapkan mampu menjadi solusi dari kendala yang dihadapi oleh tim penyelenggara. Desain ini dilengkapi dengan Landasan Desain yang terdiri atas 5 aspek (yaitu: Topik, Tujuan, Metode, Media, dan

petunjuk

Desain sane session ini ditujukan kepada Tim Penyelenggara sane session dari Komunitas Sane Step. Juga kepada Narasumber sane session sebagai pedoman dalam menyelenggarakan sane session dengan topik Berteman dengan marah.

Desain sane session dengan topik Berteman dengan Marah ini dibuat dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan peserta (anggota komunitas Sane Step) yang dilakukan perancang pada Januari 2016. Desain ini dapat digunakan sebagaimana adanya, maupun dilakukan penambahan sesuai dengan kebutuhan. Batas waktu penggunaan desain ini tidak terbatas, selama kebutuhan peserta mampu direalisasikan didalamnya. Artinya, tim penyelenggara harus meninjau kebutuhan peserta secara berkala guna memastikan bahwa desain yang digunakan masih layak untuk digunakan atau tidak.

Demikian desain ini dibuat, semoga mampu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh pengguna.

Jakarta, 18 Mei 2017

Nuril Athaya

Pemilihan topik sane session biasanya dilakukan secara sepihak oleh Tim Penyelenggara, namun hasil analisis kebutuhan Peserta menunjukkan bahwa Peserta ingin turut dilibatkan dalam pemilihan topik sane session melalui teknik voting atau pemilihan suara terbanyak. Mengacu pada kesenjangan tersebut, diperoleh kesepakatan bahwa pemilihan topik akan melibatkan seluruh Peserta dengan menggunakan teknik voting.

Dari tiga pilihan topik yang tersedia yakni: Emosional, Hubungan, dan Aktifitas. Topik yang paling banyak dipilih Peserta adalah topik Emosional. Topik emosional sendiri terdiri atas tiga subtopik diantaranya adalah:

1. Memaafkan
2. Meditasi
3. Menerima

Memaafkan diidentifikasi sebagai subtopik yang menjadi landasan pembentuk dua subtopik selanjutnya, sebab meditasi merupakan upaya tindak lanjut yang dapat dilakukan untuk mengatasi kemarahan dan penerimaan merupakan tujuan utama dari topik Emosional.

Memaafkan dalam arti luas berarti kemampuan untuk menerima semua kesalahan, baik yang dilakukan oleh diri sendiri maupun orang lain. Di mana dampak yang terjadi dari ketidakmampuan dalam memaafkan adalah kemarahan. Maka untuk mengantisipasi dampak tersebut, tema yang disepakati untuk sane session adalah mengelola marah.

Setelah tema disepakati, selanjutnya adalah menentukan judul yang menarik bagi peserta. Diantara beberapa pilihan yang tersedia, "Berteman dengan Marah" merupakan judul terpilih. Judul ini diperoleh karena mengandung unsur kontradiksi dan diprediksi mampu mengundang banyak pertanyaan pada diri Peserta. Kontradiksi karena menyisipkan kata "teman" dengan marah, dimana sejatinya tidak satupun dari kita menyebut marah sebagai "teman" dan mengundang banyak pertanyaan seperti: "Mengapa marah harus menjadi teman?". Atau "Bagaimana bisa kemarahan menjadi teman?" dan lain sebagainya.

judul,

Berteman dengan Marah

Asal Usul Marah

Jenis Marah

Solusi Marah

Rumusan tujuan pembelajaran akan mengacu pada judul yang telah ditetapkan, yaitu: Berteman dengan Marah. Tujuan pembelajaran untuk sesi tersebut, akan dibedakan menjadi dua yaitu: Tujuan Pembelajaran Umum dan Tujuan Pembelajaran Khusus. Tujuan Pembelajaran Umum adalah capaian keseluruhan yang akan dimiliki peserta setelah mengikuti sesi. Sedangkan tujuan pembelajaran khusus adalah capaian-capaian yang harus dimiliki peserta untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran umum.

Untuk mampu menghasilkan tujuan pembelajaran yang baik, berikut merupakan komponen-komponen yang harus terkandung didalamnya: Audience (Peserta), Behaviour (Perilaku spesifik yang ingin dicapai), Condition (Kondisi yang harus diciptakan untuk mencapai behaviour) dan Degree (Kriteria yang menunjukkan keberhasilan belajar).

Maka, mengacu pada komponen-komponen diatas. Berikut merupakan rumusan tujuan yang diperoleh:

Tujuan Instruksional Umum

Setelah mengaplikasikan tiga tujuan instruksional khusus dalam kehidupan sehari hari, Peserta mampu mengelola marah dengan perilaku yang positif.

Tujuan Instruksional Khusus

- Setelah Narasumber menjelaskan tentang asal usul marah, peserta mampu mengatakan proses marah yang biasa dialaminya.
- Setelah Narasumber menjelaskan tentang jenis marah, peserta mampu mengasumsikan pemicu-pemicu marahnya
- Setelah Narasumber menjelaskan tentang solusi marah, peserta mampu mengasumsikan solusi dari pemicu-pemicu marahnya.

tujuan,

Peserta mampu mengelola marah dengan perilaku yang positif.

1. Peserta mampu mengatakan proses marah yang biasa dialaminya.
2. Peserta mampu mengasumsikan pemicu-pemicu marahnya.
3. Peserta mampu mengasumsikan solusi dari pemicu-pemicu

Pemilihan metode untuk Judul sesi Berteman dengan Marah dilakukan dengan mengacu pada capaian tujuan yang telah ditetapkan. Selain mengacu pada tujuan pembelajaran, adapun pertimbangan-pertimbangan lain yang menjadi acuan dalam menentukan metode sebagai berikut:

Dimensi	Pertimbangan	Solusi
Peserta	Rentang usia cukup jauh Perbedaan latar belakang	Metode yang variatif untuk menjembatani perbedaan usia dan latar belakang antar peserta.
Prasarana	Ruangan tertutup	Metode yang interaktif untuk tetap menjaga konsentrasi peserta meski dalam ruangan tertutup. hanya 3 X 60 Menit
Waktu	Waktu terbatas hanya 3 X 60 Menit	Metode yang efektif dalam arti mampu dilaksanakan dalam waktu singkat dan tidak membutuhkan waktu persiapan yang panjang.

metode,

Mengacu pada pertimbangan pemilihan metode, perancang memberikan sepuluh metode alternatif sebagai berikut:

Reflection Role

Sharing Session

Listening Role

Practice Solution

Twitter Introduction

Press Conference

Spot Challenge

Analogies

Ice Breaking

Participant Review

metode (1)

Jenis

Deskripsi

Reflection Role

Merupakan metode yang digunakan untuk mengawali sesi. Metode refleksi ini dipilih perancang atas permintaan dari tim penyelenggara komunitas Sane Step yang mengatakan bahwa ciri dari kegiatan-kegiatan yang dilangsungkan oleh Sane Step adalah duduk hening. Selain sebagai ciri, penggunaan metode ini dalam topik Berteman dengan Marah berperan sebagai pengingat bagi peserta untuk senantiasa berhenti sejenak dan mempertimbangkan kembali penyebab kemarahan, sebelum melampiaskannya pada sesuatu/orang.

Twitter Introduction

Merupakan metode perkenalan yang dipilih perancang karena bersifat informatif dan efisien. Wujud informatif dan efisien dari metode ini adalah karena prosedur pelaksanaannya yang melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta dan dapat dilakukan dalam waktu singkat. Metode ini akan diwujudkan dengan cara peserta diberikan waktu satu menit untuk menuliskan deskripsi dirinya dalam 140 karakter, pada perangkat elektronik apapun yang dimiliki (disarankan handphone yang mampu secara langsung mendeteksi jumlah karakter seperti Messages, Facebook, Twitter, dsb). Kemudiannya membacakannya secara bergiliran.

Listening Role

Merupakan metode penyajian materi yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah setiap akhir dari pelaksanaan metode ini akan mengundang peserta untuk memberikan poin setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan yang telah disampaikan oleh Narasumber.

Spot Challenge

Merupakan metode penyajian materi yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah waktu pelaksanaannya yang tidak terduga dan dimaksudkan untuk menggali cerita, pengalaman, pendapat atau perspektif dari peserta terkait materi yang sedang disajikan.

Sharing Sessions

Merupakan metode yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah peserta diberikan kesempatan untuk menjelaskan atau menceritakan tentang manfaat dari latihan yang telah ia lalui.

metode (2)

Jenis

Deskripsi

Press Conference

Merupakan metode tanya jawab yang dipilih perancang karena bersifat interaktif dan sistematis. Wujud interaktif dan sistematis dari metode ini adalah peserta diberikan kesempatan untuk bertanya, dengan cara mengklasifikasikan terlebih dahulu jenis pertanyaannya pada fokus pertanyaan yang telah ditetapkan. "Misal: Sesi tanya jawab dibagi atas beberapa fokus diantaranya: Asal Usul Marah, Jenis-Jenis Marah dan Solusi Marah. Peserta A ingin mengajukan pertanyaan yang berfokus pada asal usul marah, dengan pertanyaan sebagai berikut: Apakah marah selalu berawal dari kekecewaan terhadap espektasi yang terlalu besar? Jika ya, apa kunci untuk menjauhkan diri dari ekspektasi yang terlalu tinggi?"

Practice Solution

Merupakan metode penutup yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah Narasumber akan mempraktekan secara langsung satu bentuk solusi untuk mengelola marah yang mudah dan mampu diaplikasikan secara langsung pada ruangan sesi. Karena sesaat setelah Narasumber mempraktekan solusi tersebut, peserta akan dihimbau untuk menirukan dan mempraktekannya secara bersama-sama.

Analogies

Merupakan metode penutup yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah karena Narasumber akan melibatkan peserta untuk membayangkan indikator-indikator keberhasilan belajar melalui analogi-analogi sederhana dari kehidupan sehari-hari. Misal: "Marah itu seperti ruang tamu. Apa saja hal yang biasanya kamu temukan diruang tamu mu?" tanya Narasumber kepada peserta. Peserta menjawab: "TV, sofa dan cemilan khas rumah". Narasumber melanjutkan: "Suatu hari, cemilan khas rumahmu sedang habis, tapi kamu memutuskan untuk tetap di ruang tamu. Tentunya ada yang berbeda dari situasi ruang tamu mu hari itu, membuat kamu merasa tidak nyaman hingga ingin meluapkan kemarahan. Mengapa begitu? Karena ekspektasimu terlalu besar terhadap ruang tamu. Bayangkan, hanya karena tidak ada cemilan, bukan berarti ruang tamu tidak lagi berarti bukan? Sebab masih ada sofa dan TV yang mampu kamu nikmati."

Participant Review

Merupakan metode penutup yang dipilih perancang karena bersifat interaktif. Wujud interaktif dari metode ini adalah karena peserta dihimbau untuk memberikan tanggapan juga saran terkait pelaksanaan sane session melalui kuesioner.

Pemilihan media dilakukan dengan memerhatikan pelaksanaan metode dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun pertimbangan-pertimbangan lain yang menjadi acuan dalam pemilihan media, sebagai berikut:

Dimensi	Pertimbangan	Solusi
Peserta	Rentang usia cukup jauh Perbedaan latar belakang	Media yang variatif untuk menjembatani perbedaan usia dan latar belakang antar peserta.
Prasarana	Ruangan tertutup	Media yang interaktif untuk tetap menjaga konsentrasi peserta meski dalam ruangan tertutup.
Sarana	Alat yang tersedia untuk Narasumber adalah (Papan Tulis dan Spidol, Speaker dan Soundsystem, Screen dan LCD) Alat yang tersedia untuk Peserta adalah Kertas dan Pulpen	Media yang menunjang sarana dan prasarana yang tersedia.

media,

Mengacu pada pertimbangan pemilihan media, perancang memberikan tiga alternatif media sebagai berikut:

1. Video untuk menjelaskan topik Asal Usul Marah
2. Infographic untuk menjelaskan topik Jenis Marah
3. Video untuk menjelaskan topik Solusi Marah

Upaya tindak lanjut digunakan untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Bentuk tindak lanjut yang akan digunakan pada sane session ditentukan dengan mengacu pada rumusan tujuan pembelajaran. Adapun pertimbangan-pertimbangan lain dalam menentukan tindak lanjut sebagai berikut:

Dimensi	Pertimbangan	Solusi
Materi	Materi bersifat Afektif (sikap)	Bentuk tindak lanjut yang tidak berorientasi pada hasil melainkan proses.
Peserta	Peserta sudah memasuki klasifikasi pendidikan orang dewasa, yang cenderung bersifat mandiri dan bertanggung jawab.	Bentuk tindak lanjut yang tidak membebani Peserta. Memberikan kesempatan kepada Peserta untuk mengukur sendiri ketercapaian belajarnya.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan berikut, dihasilkan 2 bentuk tindak lanjut yakni:

- To do List, yang berisi indikator-indikator keberhasilan belajar Peserta.
- Feedback Questionnaire, yang berisi pertanyaan untuk menghitung respon positif Peserta terhadap sesi yang telah dilaksanakan.

* Kedua bentuk tindak lanjut terlampir.

tindak lanjut,

To do List

untuk mengukur keberhasilan belajar Peserta secara mandiri.

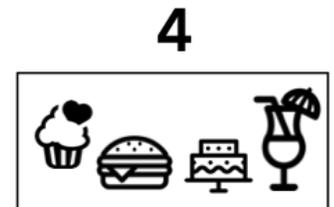
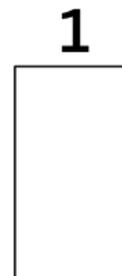
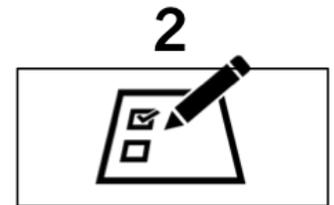
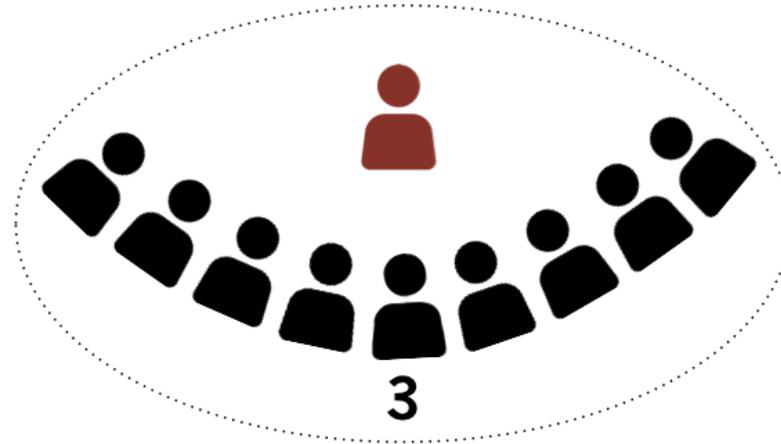
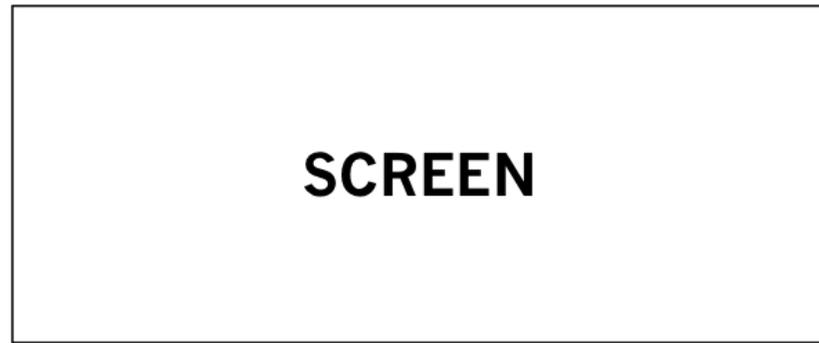
Feedback Questionnaire

untuk mengukur keberhasilan Pelaksanaan Sane Session.

Garis Besar Isi Sharing Session

Judul Sesi	: Berteman dengan Marah.
Tujuan Umum	: Peserta mampu mengelola marah dengan perilaku yang positif.
Tujuan Khusus	<ul style="list-style-type: none">- Peserta mampu mengatakan proses marah yang biasa dialaminya.- Peserta mampu mengasumsikan pemicu-pemicu marahnya.- Peserta mampu mengasumsikan solusi dari pemicu-pemicu marahnya.
Waktu Pelaksanaan	: 3 X 60 menit.
Estimasi Peserta	: ± 15 orang.
Tempat Pelaksanaan	: Gd. EMTEK Jl. RP Suroso no. 18 - Cikini, Jakarta Pusat.
Setting	<ul style="list-style-type: none">- Kursi Peserta dibuat secara melingkar.- Cahaya lampu yang digunakan hanya dibagian Peserta berada.- Tampak depan layar <i>projector</i> dan papan tulis sebagai media untuk menyampaikan konten.- Tampak belakang meja konsumsi dan pintu masuk.- Tampak kanan meja absensi dan dinding kaca yang menampilkan pemandangan luar gedung.- Tampak kiri dinding kosong.

Setting Ruangan :



Keterangan:

1. Pintu masuk
2. Meja Absensi
3. Tempat duduk Sanehood
4. Meja Konsumsi

Urutan Kegiatan Sharing Session: Berteman dengan Marah

Urutan Kegiatan	Metode	Teknik	Media	Alat	Waktu	Pelaksana
PENDAHULUAN						
Penjelasan Garis Besar Isi Materi	<i>Listening Role</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perwakilan dari Tim Penyelenggara membuka acara dengan salam dan pembacaan <i>rundown</i> kegiatan. 2. Setelah membacakan <i>rundown</i> kegiatan, peserta diberikan kesempatan untuk menyepakati bersama <i>rundown</i> kegiatan yang akan dilakukan. 3. Akhir dari kegiatan ini adalah diperolehnya <i>rundown</i> kegiatan yang telah disepakati bersama. 		Narasumber: <i>Microphone, Soundsystem dan Speaker.</i>	10 min	Tim Penyelenggara, Narasumber dan Peserta.
	<i>Reflection Role</i>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Melakukan duduk hening bersama. 	Musik pengantar duduk hening		2 min	
Perkenalan	<i>Twitter Introduction</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim penyelenggara memperkenalkan Narasumber. 2. Narasumber membacakan prosedur perkenalan yakni sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing peserta dihimbau untuk mendeskripsikan dirinya hanya dalam 140 Karakter. 2. Deskripsi tersebut ditulis di <i>gadget</i> mereka masing-masing dengan menggunakan aplikasi <i>twitter</i> atau sms. 3. Batas waktu menulis 1 menit. 4. Peserta membacakan hasil deskripsi tentang dirinya secara satu persatu maksimal dalam waktu 1 menit. 5. Setiap akhir dari perkenalan yang dilakukan oleh peserta harus diapresiasi dengan tepuk tangan yang meriah oleh sesama peserta lainnya. 		Narasumber: <i>Microphone, Soundsystem.</i> Peserta: <i>Gadget dan Aplikasi Twitter atau SMS.</i>	20min	
Penjelasan Relevansi Isi Materi dan Tujuan Instruksional	<i>Listening Role</i>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Narasumber menjelaskan relevansi pemicu marah dengan tujuan sane session hari ini. 			5 min	Narasumber

PENYAJIAN

Uraian dan Contoh	<i>Listening Role</i>	1. Narasumber menayangkan sebuah video yang menjelaskan asal usul marah.	<i>Video</i>	Narasumber: <i>LCD, Laptop, Speaker, Microphone dan Soundsystem</i>	10min	Narasumber dan Peserta		
	<i>Spot Challenge</i>	2. Narasumber menggali beberapa ilustrasi marah dari beberapa peserta yang hadir.	Ilustrasi Nyata		5min			
	<i>Listening Role</i>	3. Narasumber mengklasifikasikan beberapa ilustrasi marah tersebut ke dalam jenis marah.	<i>Infographic</i>		15min			
		4. Narasumber memberikan beberapa solusi untuk beberapa wujud marah yang disampaikan Peserta.	<i>Video</i>		5min			
Latihan	<i>Games & Spot Challenge</i>	5. Narasumber mengajak Peserta untuk berlatih, sebelumnya ia menjelaskan terlebih dahulu aturan dalam berlatih sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta akan diberikan 2 buah post it (kuning dan biru) beserta alat tulisnya. 2. Peserta dihimbau untuk menuliskan hal yang menjadi pemicu marahnya pada post it berwarna kuning. Kemudian beberapa hal yang selama ini menjadi solusinya pada post it berwarna biru dan menuliskannya pada punggung teman kanan. 3. Sebelum menulis pada punggung teman kanan, peserta harus meminta izin terlebih dahulu dengan menyebutkan profil dari teman kanannya. (min. 2 dari informasi yang ia peroleh dari sesi perkenalan) 4. Setiap Peserta diberikan waktu untuk menulis pemicu marah beserta solusinya masing-masing 5 menit. 		Narasumber: <i>Microphone dan Soundsystem.</i>	5min	Narasumber		
		6. Peserta mengidentifikasi pemicu marah.			Peserta: <i>Post It dan Pulpen.</i>		5min	Peserta
		7. Peserta mengidentifikasi solusi marah.					5min	
	<i>Listening Role</i>	8. Narasumber menjelaskan makna dari latihan yang baru saja dilakukan.	Ilustrasi Nyata	Narasumber: <i>Microphone dan Soundsystem.</i>	5min	Narasumber		
		9. Narasumber menghimbau kepada setiap peserta untuk berbagi. Diikuti dengan prosedur berbagi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta hanya boleh menceritakan satu pemicu marah beserta solusinya. 2. Setiap Peserta memiliki waktu untuk berbagi cerita maksimal 3 menit. 3. Setiap akhir dari kesempatan berbagi akan diapresiasi dengan tepuk tangan. 			3min			
	<i>Sharing Session</i>	10. Peserta berbagi cerita serta pengalamannya tentang mengelola marah.			45min			

PENUTUP

Tanya Jawab	<i>Press Conference</i>	<ol style="list-style-type: none"> Narasumber membuka sesi tanya jawab, bagi seluruh peserta yang ingin bertanya atau menceritakan pengalamannya terkait sesi dipersilahkan. Diikuti dengan prosedur bertanya sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> Narasumber membacakan 3 fokus pada sesi tanya jawab diantaranya adalah: Asal Usul Marah, Jenis Marah dan Solusi Marah Peserta dihimbau untuk mengklasifikasikan terlebih dahulu fokus pertanyaan pada salah satu fokus yang tersedia. Peserta mengajukan pertanyaan. Narasumber menjawab pertanyaan. 		Narasumber: <i>Microphone, Soundsystem dan Speaker.</i>	20min	
Kesimpulan	<i>Listening Role</i>	<ol style="list-style-type: none"> Narasumber menyimpulkan sesi dengan memberikan penekanan pada: <ul style="list-style-type: none"> Pemahaman Asal Usul Marah, Jenis, dan Solusi Marah. Pentingnya untuk menjalankan <i>to do list</i>. Memberikan satu contoh solusi untuk mengelola marah. 	Slide PPT	Narasumber: <i>Microphone, Soundsystem dan Speaker.</i>	5min	
	<i>Practice Solution</i>	<ol style="list-style-type: none"> Narasumber mempraktekan cara untuk mengaplikasikan solusi tersebut. Narasumber menghimbau kepada seluruh peserta untuk mempraktekan solusi secara bersama-sama. 			10min	
Tindak Lanjut	<i>Analogies</i>	<ol style="list-style-type: none"> Narasumber memberikan indikator-indikator keberhasilan untuk mengukur keberhasilan peserta dalam mengaplikasikan materi. 	Gambar		10min	
	<i>Listening Role</i>	<ol style="list-style-type: none"> Tim Penyelenggara memberikan beberapa pengumuman diantaranya: <ol style="list-style-type: none"> Mengisi <i>Feedback Questionnaire</i> Pengumpulan Donasi Menikmati <i>Potluck</i> 		Narasumber: <i>Microphone, Soundsystem.</i>	3min	
	<i>Participant Review</i>	<ol style="list-style-type: none"> Peserta mengisi <i>Feedback Questionnaire</i> 		Peserta: <i>Feedback Questionnaire dan Pulpen.</i>	2min	

JENIS MARAH

Terdiri atas 3 jenis pelampiasan marah kita.
"Apa jenis marah yang biasa Anda alami?"

MARAH KEPADA DIRI SENDIRI

Sosok pemberani, namun tidak cukup percaya diri, tertutup dan cenderung penyendiri.

*berani mengakui kesalahan

PEMBCU

- Takut mengungkapkan kemarahan pada orang lain.
- Terbiasa memendam sendiri semua permasalahan.
- Takut mengecewakan orang lain.

MARAH KEPADA ORANG LAIN



Sosok pemberani, sangat percaya diri, dan cenderung tidak sabar.

*berani menunjukkan kemarahan

Bentuk kemarahan:
Mendiamkan, Berkata kasar,
Berbicara dengan nada tinggi,
Memukul, dsb.

PEMBCU

- Memiliki ekspektasi yang berlebihan terhadap orang lain.
- Selalu merasa diri sendiri lebih baik dari orang lain.
- Menganggap orang lain sebagai ancaman.

Infographic

Merupakan salah satu media yang digunakan perancang dalam sharing session. Media Infographic ini berisi pokok bahasan tentang Jenis Marah.

MARAH KEPADA LINGKUNGAN

Sosok pengutuk,
tanpa target kemarahan yang jelas.
Mudah tersulut amarah tapi mudah pula meredanya.

- PEMBCU -

Merasa berbeda dari lingkungan.
Kehilangan kepercayaan dari lingkungan.
Merasa tidak puas dengan pencapaian lingkungan.

Garis Besar Isi Media

Judul	: Berteman dengan Marah
Pengkaji Materi	: Daurie Bintang & Adjie Silarus
Deskripsi Singkat	: Desain ini akan membahas tentang Asal Usul Marah, Jenis Marah dan Solusi Marah
Tujuan Pembelajaran Umum	: Peserta mampu mengelola marah dengan perilaku yang positif

No.	Tujuan Instruksional Khusus	Jenis Media	Uraian Materi	Daftar Pustaka
1	Peserta mampu mengatakan proses marah yang biasa dialaminya	Video	<p>Video berjudul The Science of Anger Berdurasi 02:38 menit Terbagi atas 3 bagian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menit pertama menjelaskan tentang proses awal terjadinya marah di dalam tubuh hingga berubah menjadi suatu reaksi di luar tubuh. Bagian ini didominasi oleh teori dan banyak menggunakan istilah-istilah klinis. • Menit kedua menunjukkan bukti yang menunjang teori. Bagian ini didominasi oleh ilustrasi nyata meski masih menggunakan istilah-istilah klinis. • Memasuki menit ketiga, menyebutkan kegiatan yang bisa dilakukan ketika sedang marah. 	<p>Diunduh dari youtube dengan link: https://www.youtube.com/watch?v=d_5DU5opOFk Dipublikasikan oleh Channel: Life Noggin Dibuat oleh: Life Noggin Team</p>
2	Peserta mampu mengasumsikan pemicu-pemicu marahnya	<i>Infographic</i>	<p>Infographic digunakan untuk menjelaskan jenis marah berdasarkan ciri dan pemicunya. Jenis Marah terbagi atas 3 bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Marah yang merugikan diri sendiri 2. Marah yang merugikan orang lain 3. Marah yang merugikan lingkungan sekitar 	<p>Peserta mengasumsikan pemicu - pemicu marahnya</p>
3	Peserta mampu mengasumsikan solusi dari pemicu-pemicu marahnya	Video	<p>Video berjudul How to Control Your Anger Berdurasi 02:15 menit Terbagi atas 3 bagian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambarkan situasi yang seringkali menjadi pemicu marah • Menyebutkan beberapa hal yang dibutuhkan untuk mengatasi kemarahan • Menjelaskan secara rinci 9 langkah alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi marah 	<p>Diunduh dari youtube dengan link: https://youtu.be/Oz1loPfcjRU?list=PLWJFHqZGDOY2rFtsU-oCGgf-PVue5AMx Dipublikasikan oleh Channel: How Cast Dibuat oleh: How Cast Team</p>



Topik Sesi :

Nama Narasumber :

Tanggal :

Tempat :

Terimakasih atas kesediaannya meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner dengan sepenuh hati

1. Bagaimana perasaan Anda setelah mengikuti sesi?

(silahkan membuat emoticon Anda sendiri)



Alasan:

2. Apakah Anda menyukai topik sesi hari ini?

(silahkan menjawab dengan memberikan tanda V pada salah satu kotak yang tersedia)

Alasan:

Ya

Tidak

3. Apakah Anda akan membagikan manfaat dari sesi hari ini pada orang-orang terdekat Anda?

Alasan:

Ya

Tidak

4. Apakah Anda akan mengaplikasikan manfaat dari sesi hari ini?

Alasan:

Ya

Tidak

5. Apakah Anda menyukai cara Narasumber menyajikan materi?

Alasan:

Ya

Tidak

6. Bagaimana tanggapan Anda untuk Narasumber yang berbagi hari ini? *(dipersilahkan memilih lebih dari satu tanggapan)*

- Berwawasan luas
- Kisahnya menarik
- Penyampain baik
- Professional

7. Bagian mana yang Anda sukai pada sesi ini? *(dipersilahkan memilih lebih dari satu kegiatan)*

- Duduk Hening Awal
- Perkenalan
- Penyajian Materi
- Latihan
- Berbagi Cerita
- Tanya Jawab
- Kesimpulan
- Praktek Solusi
- Duduk Hening Akhir

8. Apa media yang paling membantu Anda dalam memahami materi selama sesi berlangsung?

(dipersilahkan memilih lebih dari satu media)

- Ilustrasi Nyata
- Backsound
- Slide PPT
- Infographic
- Video

9. Bagaimana dengan waktu pelaksanaan sesi? *(dimohon untuk memilih satu iawaban saia)*

- Terlalu Lama
- Cukup
- Singkat
- Terlalu Singkat

10. Bagaimana dengan tempat pelaksanaan sesi? *(dimohon untuk memilih satu jawaban saja)*

- Sangat Nyaman
- Nyaman
- Cukup Nyaman
- Tidak Nyaman

Kritik dan Saran:

(silahkan menuliskan komentar/kritik/saran untuk perbaikan sesi selanjutnya)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN IV

(Kisi – Kisi dan Instrumen Evaluasi untuk Para
Ahli dan Peserta)

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Rubrik untuk Ahli Desain Pembelajaran

Kisi-kisi instrumen ini ditujukan kepada Ahli desain Pembelajaran. Didalam pengembangannya, kisi-kisi ini dibedakan menjadi duaantara lain: (1) Instrumen untuk mengukur kesesuaian tahap desain yang sudah dilakukan oleh perancang, (2) Instrumen untuk mengukur kesesuaian metode *sane session* berdasarkan *nine events of instructions* menurut Gagne.

Tabel 4.1
Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Tahap Desain

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Soal	Bobot	Teknik pengambilan data	Alat Instrumen	Sumber Data
Rumusan Topik	Kesesuaian dengan kebutuhan Peserta	1	2	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	Rumusan topik menarik			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
Rumusan Tujuan	TIU yang dirumuskan sistemik	2	2	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	TIK yang dirumuskan spesifik			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	TIK yang dirumuskan secara logis			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
Rumusan Metode	Seimbang antara Jumlah Peserta dan Narasumber	3	2	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	Sesuai dengan sarana dan prasarana			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	Sesuai dengan waktu yang dimiliki			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
Rumusan Media	Sesuai dengan karakteristik Peserta	4	2	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	Tidak membutuhkan alat khusus			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
				Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	Praktis			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain

Lampiran IV – Kisi Kisi dan Instrumen Evaluasi untuk Para Ahli dan Peserta

						Pembelajaran
	Mendukung pelaksanaan metode			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
Rumusan Tindak Lanjut	Sesuai dengan kebutuhan Peserta	5	2	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	Bentuk tindak lanjut tidak memberatkan Peserta			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran

Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Metode Desain Sane Session

Aspek Penilaian	Indikator	Butir Soal	Bobot	Teknik Pengambilan Data	Alat Instrumen	Sumber Data
Tahap Pendahuluan	<i>Gaining Attention</i>	1	1	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	<i>Informing Learner of the Objective</i>	2	2	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	<i>Stimulating Recall of Prerequisite Learning</i>			Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
Tahap Penyajian	<i>Presenting the Stimulus Material</i>	3	1	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	<i>Providing Learning Guidance</i>	4	1	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	<i>Eliciting the Performance</i>	5	1	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	<i>Providing Feedback about Performance Correctness</i>	6	1	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
Tahap Penutup	<i>Assessing the Performance</i>	7 dan 10	1	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran
	<i>Enhancing Retention</i>	8	1	Penilaian Rubrik	<i>Checklist</i>	Ahli Desain Pembelajaran

Tabel 4.2

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Rubrik Desain Sane Session untuk Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Butir soal	Bobot	Teknik Pengambilan Data	Alat Instrumen	Sumber Data
Kesesuaian kategori Topik dengan Karakteristik Komunitas Sane Step	<i>Static Knowledge</i> (terdiri atas fakta)	1	2	Penilaian Rubrik	Checklist	Ahli Materi
	<i>Static Dynamic Knowledge</i> (terdiri atas fakta dan opini, bersifat fleksibel)	2	2	Penilaian Rubrik	Checklist	Ahli Materi
Kesesuaian Topik dengan Karakteristik Peserta Sane Session	Daya Tarik (Topik yang disajikan berkaitan dengan kesehatan mental)	2	5	Penilaian Rubrik	Checklist	Ahli Materi
	Topik yang disajikan bersifat umum tidak mengacu pada suatu jenis aktifitas atau latar belakang tertentu)			Penilaian Rubrik	Checklist	Ahli Materi
	Topik yang disajikan tidak membutuhkan ilmu prasyarat			Penilaian Rubrik	Checklist	Ahli Materi

Lampiran IV – Kisi Kisi dan Instrumen Evaluasi untuk Para Ahli dan Peserta

Tabel 4.3
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Rubrik Desain Sane Session untuk Narasumber

Aspek Penilaian	Indikator	Butir soal	Bobot	Teknik Pengambilan Data	Alat Instrumen	Sumber Data
Kesesuaian kategori Topik dengan Karakteristik Komunitas Sane Step	<i>Static Knowledge</i> (terdiri atas fakta)	1	3	Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	<i>Static Dynamic Knowledge</i> (terdiri atas fakta dan opini, bersifat fleksibel)	2	2	Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
Kesesuaian Topik dengan Karakteristik Peserta Sane Session	Daya Tarik (Topik yang disajikan berkaitan dengan kesehatan mental)	2	5	Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	Topik yang disajikan bersifat umum tidak mengacu pada suatu jenis aktifitas atau latar belakang tertentu)			Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	Topik yang disajikan tidak membutuhkan ilmu prasyarat			Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
Kesesuaian Topik dengan Kapasitas Narasumber	Skill Terbiasa berbicara didepan umum.	4	2	Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	Mampu mencari, membuat atau mengolah media belajar yang dibutuhkan untuk membantu Peserta memahami materi			Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	Knowledge Merupakan Psikolog atau Praktisi dalam bidang Kesehatan Mental.	3	2	Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber

Lampiran IV – Kisi Kisi dan Instrumen Evaluasi untuk Para Ahli dan Peserta

	Memiliki cerita atau pengalaman yang menarik terkait Pengelolaan Marah.			Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	Attitude Mampu bekerja sama sama dengan tim penyelenggara.	5	2	Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	Bersifat terbuka dalam berpendapat maupun menyampaikan pendapat.			Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber
	Memiliki waktu luang untuk berdiskusi.			Penilaian Rubrik	Checklist	Narasumber

Tabel 4.4
Kisi – Kisi Instrumen *Feedback Questionnaire* untuk Peserta

Komponen	Indikator	Butir	Teknik Pengambilan Data	Alat Instrumen	Sumber Data
Tujuan	Mengetahui antusiasme peserta setelah mengikuti sesi	1	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta
Topik	Mengetahui kedalaman topik bagi peserta	2, 3, 4	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta
Narasumber	Mengetahui kesiapan narasumber yang berbagi	5	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta
Urutan Kegiatan	Mengetahui tahapan kegiatan yang disukai peserta	6	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta
Metode Instruksional	Mengetahui kebermanfaatan metode yang digunakan	7	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta
Media Instruksional	Mengetahui kebermanfaatan media yang digunakan	8	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta
Waktu	Mengetahui efektifitas pelaksanaan sesi	9	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta
Tempat	Mengetahui tingkat kenyamanan tempat pelaksanaan sesi	10	Penilaian Diri	Penilaian Diri Tertulis	Peserta

LAMPIRAN V

(Hasil Rekapitulasi Data Pasca Desain)

Lampiran V- Hasil Rekapitulasi Data Pasca Desain

Tabel 5.1
Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran

Unsur/Aspek	No	Indikator	Sumber Data	Bobot
			Ahli Desain Pembelajaran	
Bagian I				
Rumusan Topik	1	Sesuai dengan kebutuhan Peserta	10	2
		Rumusan topik menarik		
Rumusan Tujuan	2	TIU yang dirumuskan sistemik	9	2
		TIK yang dirumuskan spesifik		
		TIK yang dirumuskan secara logis		
Rumusan Metode	3	Seimbang antara Jumlah Peserta dan Narasumber	9	2
		Sesuai dengan sarana dan prasarana		
		Sesuai dengan waktu yang dimiliki		
Rumusan Media	4	Sesuai dengan Karakteristik Peserta	10	2
		Tidak membutuhkan alat khusus		
		Praktis		
		Mendukung pelaksanaan Metode		
Rumusan Tindak Lanjut	5	Sesuai dengan kebutuhan Peserta	10	2
		Bentuk tindak lanjut tidak memberatkan Peserta		
Bagian II				
Tahap Pendahuluan	1	Menarik perhatian	10	1
	2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	10	2
		Merangsang pengetahuan/pengalaman		
Tahap Penyajian	3	Menyajikan materi	9	1
	4	Memberikan bimbingan belajar	10	1

Lampiran V- Hasil Rekapitulasi Data Pasca Desain

	5	Memperoleh kinerja/penampilan peserta	10	1
	6	Memberikan umpan balik	10	1
Tahap Penutup	7	Menilai hasil belajar	7	0.5
	10	Menilai hasil belajar	8	0.5
	8	Memperkuat referensi belajar	8	1
	9	Memperkuat pemahaman belajar	9	1
Hasil (Skor X Bobot)			179.5	
Rata-rata			89.75	

Tabel 5.2
Hasil Review Ahli Materi

No	Unsur/Aspek	Indikator	Sumber Data	Bobot
			Ahli Materi	
1	Kesesuaian kategori Topik dengan Karakteristik Komunitas Sane Step	<i>Static Knowledge</i> (terdiri atas fakta)	8	3
		<i>Static Dynamic Knowledge</i> (terdiri atas fakta dan opini, bersifat fleksibel)	10	3
		Daya Tarik (Topik yang disajikan berkaitan dengan kesehatan mental)		
2	Kesesuaian Topik dengan Karakteristik Peserta Sane Session	Topik yang disajikan bersifat umum tidak mengacu pada suatu jenis aktifitas atau latar belakang tertentu)	10	4
		Topik yang disajikan tidak membutuhkan ilmu prasyarat		
Hasil (Skor X Bobot)			94	

Tabel 5.3
Hasil Review Narasumber

No	Aspek Penilaian	Indikator	Sumber Data	Bobot
			Narasumber	
1	Kesesuaian kategori Topik dengan Karakteristik Komunitas Sane Step	<i>Static Knowledge</i> (terdiri atas fakta)	10	1
		<i>Static Dynamic Knowledge</i> (terdiri atas fakta dan opini, bersifat fleksibel)	10	1
2	Kesesuaian Topik dengan	Daya Tarik (Topik yang disajikan berkaitan dengan kesehatan mental)	10	2

Lampiran V- Hasil Rekapitulasi Data Pasca Desain

	Karakteristik Peserta Sane Session	Topik yang disajikan bersifat umum tidak mengacu pada suatu jenis aktifitas atau latar belakang tertentu)		
		Topik yang disajikan tidak membutuhkan ilmu prasyarat		
3	Kesesuaian Topik dengan Kapasitas Narasumber	Terbiasa berbicara didepan umum.	9	2
		Mampu mencari, membuat atau mengolah media belajar yang dibutuhkan untuk membantu Peserta memahami materi		
		Merupakan Psikolog atau Praktisi dalam bidang Kesehatan Mental.	9	2
		Memiliki cerita atau pengalaman yang menarik terkait Pengelolaan Marah.		
		Mampu bekerja sama sama dengan tim penyelenggara.	9	2
		Bersifat terbuka dalam berpendapat maupun menyampaikan pendapat.		
		Memiliki waktu luang untuk berdiskusi.		
Hasil (Skor X Bobot)			94	

Tabel 4.4
Hasil Review Peserta

No	Aspek Penilaian	Peserta	Persentase
1	Respon Peserta	4 orang Peserta membuat respon baik terdiri atas senyum, tertawa dengan gigi, 1 orang Peserta membuat respon negatif dengan memberikan wajah flat.	80% Peserta memberikan respon yang Positif. 20% sisanya memberikan respon yang negatif.
2	Topik	4 orang Peserta menyukai topik 1 orang Peserta merasa tidak menyukai topik.	80% Peserta menyukai topik 20% sisanya mengatakan tidak menyukai topik.
3	Tujuan	3 orang Peserta akan menyampaikan kembali manfaat dari topik. 2 orang Peserta belum mampu menyampaikan kembali manfaat topik pada orang-orang di sekitar karena tidak cukup percaya diri.	60% Peserta akan menyampaikan kembali manfaat dari topik. 40% sisanya mengatakan belum mampu menyampaikan kembali manfaat topik pada orang-orang di sekitar karena tidak cukup percaya diri.
4		4 orang Peserta akan mengaplikasikan manfaat sesi. 1 orang belum mampu mengaplikasikan manfaat dari sesi dalam kehidupan sehari-hari.	80% Peserta akan mengaplikasikan manfaat dari sesi. 20 % Sisanya mengatakan belum mampu mengaplikasikan manfaat dari sesi dalam kehidupan sehari-hari.

Lampiran V- Hasil Rekapitulasi Data Pasca Desain

5		Kelima Peserta menyukai cara Narasumber menyampaikan materi.	100% Peserta menyukai cara Narasumber menyampaikan materi.
6	Narasumber	3 dari Peserta menjawab Narasumber memiliki penyampaian yang baik. Sedangkan 2 sisanya menjawab Narasumber memiliki kisah yang menarik.	60% Peserta mengatakan Narasumber memiliki penyampaian yang baik. 40% Sisanya mengatakan Narasumber memiliki kisah yang menarik.
7	Urutan Kegiatan	Duduk Hening Awal disukai oleh 4 orang Peserta. Perkenalan disukai oleh kelima Peserta. Latihan disukai oleh kelima Peserta. Berbagi Cerita disukai oleh 4 orang Peserta. Praktek Solusi disukai oleh 4 orang Peserta. Duduk Hening Akhir di akhir disukai oleh 2 orang Peserta.	80% Peserta menyukai Duduk hening diawal sesi. 100% Peserta menyukai Perkenalan. 100% Peserta menyukai Latihan 80% Peserta menyukai Berbagi Cerita. 80% Peserta menyukai Praktek Solusi. 40% Peserta menyukai Duduk hening diakhir sesi.
8	Media	Media Ilustrasi nyata disukai oleh kelima orang Peserta. Musik disukai oleh 2 orang Peserta. Slide PPT disukai oleh 1 orang Peserta. <i>Infographic</i> disukai oleh 4 orang Peserta. Video disukai oleh kelima orang Peserta.	100% Peserta memilih Media Ilustrasi Nyata. 40% Peserta memilih Backsound 20% Peserta memilih Slide PPT 80% Peserta memilih <i>Infographic</i> 100% Peserta memilih Video
9	Waktu	4 orang Peserta menjawab waktu pelaksanaan cukup 1 orang Peserta menjawab waktu pelaksanaan terlalu lama	80% Peserta mengatakan waktu pelaksanaan sesi cukup 20% sisanya mengatakan waktu pelaksanaan sesi terlalu lama
10	Tempat Pelaksanaan	3 orang Peserta menjawab sangat nyaman untuk tempat pelaksanaan sesi 2 orang Peserta menjawab cukup nyaman.	60% Peserta mengatakan tempat pelaksanaan sesi sangat nyaman. 40% sisanya mengatakan tempat pelaksanaan sesi cukup nyaman.