

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persoalan lingkungan hidup pada dasarnya adalah persoalan semua orang, dan sudah seyogyanya gerakan-gerakan kesadaran yang coba dibangun untuk memulihkan kondisi lingkungan kearah yang lebih baik adalah satu keharusan, dengan mengambil peran apapun yang dapat dilakukan oleh semua pihak, antara lain peran yang dilakukan oleh aktivis-aktivis lingkungan maupun mahasiswa dan berbagai pengurus RW yang melakukan kerja-kerja advokasi terhadap lingkungan.

Salah satu tugas pengurus RW ialah memberdayakan masyarakat setempat dengan melibatkan atau mengikutsertakan dalam kegiatan-kegiatan yang telah dirancang bersama. Pemberdayaan mempunyai rumusan yang berbeda-beda dalam berbagai konteks dan bidang kajian, hal ini dikarenakan belum ada definisi yang tegas mengenai konsep pemberdayaan. Pemberdayaan dapat dimaknai sebagai suatu proses menuju berdaya atau proses pemberian kekuatan/kemampuan. Masyarakat dapat diartikan sekumpulan orang yang saling berinteraksi secara kontinyu, sehingga terdapat relasi sosial yang terorganisasi.

Kedua definisi tersebut bila digabungkan dapat dimaknai suatu proses pemberian kekuatan/kemampuan kepada sekumpulan orang yang saling berinteraksi sehingga menjadi relasi sosial yang terorganisasi. Pemaknaan

pemberdayaan masyarakat menurut Madekhan Ali (2007:86) yang mendefinisikan pemberdayaan masyarakat yaitu :

“Pemberdayaan masyarakat sebagai sebuah bentuk partisipasi untuk membebaskan diri mereka sendiri dari ketergantungan mental maupun fisik. Partisipasi masyarakat menjadi satu elemen pokok dalam strategi pemberdayaan dan pembangunan masyarakat, dengan alasan: *pertama*, partisipasi masyarakat merupakan satu perangkat ampuh untuk memobilisasi sumber daya lokal, mengorganisir serta membuka tenaga, kearifan, dan kreativitas masyarakat. *Kedua*, partisipasi masyarakat juga membantu upaya identifikasi terhadap kebutuhan masyarakat”.

Mengacu pada pengertian dan teori para ahli diatas, dalam penelitian ini pemberdayaan dapat diartikan sebagai upaya untuk meningkatkan daya atau kekuatan pada masyarakat dengan cara memberi dorongan, peluang, kesempatan, dan perlindungan dengan tidak mengatur dan mengendalikan kegiatan masyarakat yang diberdayakan untuk mengembangkan potensinya sehingga masyarakat tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan mengaktualisasikan diri atau berpartisipasi melalui berbagai aktivitas.

Tujuan yang ingin dicapai dari pemberdayaan masyarakat yang dirumuskan dalam 3 (tiga) bidang yaitu ekonomi, politik, dan sosial budaya :

“Kegiatan pemberdayaan harus dilaksanakan secara menyeluruh mencakup segala aspek kehidupan masyarakat untuk membebaskan kelompok masyarakat dari dominasi kekuasaan yang meliputi bidang ekonomi, politik, dan sosial budaya. Konsep pemberdayaan dibidang ekonomi adalah usaha menjadikan ekonomi yang kuat, besar, mandiri dan berdaya saing tinggi dalam mekanisme pasar yang besar dimana terdapat proses penguatan golongan ekonomi lemah. Sedang pemberdayaan dibidang politik merupakan upaya penguatan rakyat kecil dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut kehidupan berbangsa dan bernegara khususnya atau kehidupan mereka sendiri. Konsep pemberdayaan masyarakat dibidang sosial budaya merupakan upaya penguatan rakyat kecil

melalui peningkatan, penguatan, dan penegakan nilai-nilai, gagasan dan norma-norma, serta mendorong terwujudnya organisasi sosial yang mampu memberi kontrol terhadap perlakuan-perlakuan politik dan ekonomi yang jauh dari moralitas”.

Salah satu yang menjadi kajian penelitian ini adalah Pengurus RW 06 Kebon Kosong yang beralamat di Kemayoran Gempol, Jl. Swadaya IV, Kelurahan Kebon Kosong, Kecamatan Kemayoran, Jakarta Pusat. Pengurus RW 06 ini memiliki kestrukturannya yang cukup baik, hanya saja peneliti melihat pengurus RW yang tercantum dalam kestrukturannya itu masih kurang memahami dan menguasai bagaimana memberdayakan serta melibatkan masyarakat dalam kegiatan-kegiatan mereka. Hal ini disebabkan karena kurangnya pembekalan pengetahuan tentang pemberdayaan masyarakat.

Untuk menjalankan suatu organisasi dibutuhkan masyarakat yang baik dan terkoordinir guna mencapai tujuan serta hasil yang optimal. Pemberdayaan masyarakat menitikberatkan pada faktor manusia didalam melaksanakan aktivitasnya. Karena pengurus RW merupakan salah satu penentu keberhasilan sebuah organisasi maka harus memiliki semangat untuk membangun partisipasi masyarakat RW 06 lainnya. Untuk mencapai tujuan seperti itu pengurus RW harus mampu berupaya meningkatkan partisipasi atau keterlibatan masyarakat RW 06.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu kader Ibu PKK RW 06 Kebon Kosong Ibu Titi Safriya dikemukakan bahwa mereka masih kesulitan dalam mengajak masyarakat RW 06 untuk berpartisipasi

dalam kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh pengurus RW. Terdapat beberapa kasus yang telah diobservasi oleh peneliti tentang kurang optimalnya dalam memberdayakan masyarakat yang menyebabkan beberapa masalah yang akhirnya berdampak pada kerja tim yang kurang baik.

Dewasa ini terdapat suatu pembelajarn dengan menggunakan media alam bebas yang biasa disebut *Outbound*. Kegiatan *Outbound* sendiri bertujuan menumbuhkan dan menciptakan suasana saling mendorong, mendukung serta motivasi dalam sebuah kelompok. Selain mengembangkan kemampuan apresiasi atau kreativitas dan penghargaan terhadap perbedaan dalam sebuah kelompok juga memberikan kontribusi memupuk jiwa kepemimpinan, kemandirian, keberanian, percaya diri, tanggung jawab dan empati yang merupakan nilai dasar yang harus dimiliki setiap orang khususnya didalam menjalankan suatu organisasi.

Sisi menarik dari metode pembelajaran *Outbound* adalah permainan sebagai bentuk penyampaiannya. Dalam permainan *skills*, individu tidak hanya ditantang berpikir cerdas namun juga memiliki kepekaan sosial. Dalam *Outbound* peserta akan lebih bnayak dituntut mengembangkan kemampuan *ESQ* (*Emotional and Spiritual Quotient*). Metode *Outbound* memungkinkan peserta dalam aktivitasnya melakukan sentuhan-sentuhan fisik dengan latar alam yang terbuka sehingga diharapkan melahirkan kemampuan dan watak serta visi kepemimpinan yang mengandung nilai-nilai kejujuran, keterbukaan,

toleransi, kepekaan yang mendalam, kecerdasan serta rasa kebersamaan dalam hubungan antar peserta yang serasi dan dinamis.

Outbound adalah kegiatan di alam terbuka. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Oleh karena itu, Kimpraswil menyatakan bahwa *outbound* adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam rangka melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi secara lebih baik lagi¹.

Kegiatan belajar di alam terbuka bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat. Kegiatan *Outbound* membentuk pola pikir yang kreatif, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. Kegiatan ini akan menambah pengalaman hidup seseorang menuju sebuah pendewasaan diri. Pengalaman dalam kegiatan *Outbound* memberikan masukan yang positif dalam perkembangan kedewasaan seseorang. Pengalaman itu mulai dari pembentukan kelompok, menghadapi bagaimana cara bekerja sama, dan menghadapi tantangan dalam memikul tanggung jawab. *Outbound* bertujuan sebagai proses terapi individu dan terapi keluarga atau kelompok yang mengalami kesenjangan. Sehingga, dapat menimbulkan rasa saling

¹ <http://www.kimpraswil.go.id/itjen/>

menghargai dalam setiap keputusan dan memahami setiap kelebihan maupun kekurangan yang ada pada dirinya dan orang lain.

Upaya pembelajaran ini terkait dengan aktivitas keilmuan Pendidikan Luar Sekolah (PLS). Peran serta PLS sebagai agen peerubahan yang memberikan paradigma baru terhadap proses pembelajaran. proses pembelajaran tidak sebatas pendidikan yang dilakukan dalam ruang lingkup formal, namun penyelenggaraan pendidikan atau pelatihan dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja.

Alam terbuka merupakan tempat yang ideal, khususnya untuk melakukan proses pembelajaran alam terbuka atau dikenal dengan “*Outbound*” berdasarkan pengalaman belajar (*experiential learning*) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. *Experiential Learning* merupakan salah satu pendekatan belajar orang dewasa didalam *Outbound* yang menggunakan media alam bebas sebagai media pembelajarannya. Kemudian pelaksanaan transfer ilmunya bersifat menyenangkan dalam bentuk permainan-permainan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Yang diterjemahkan melalui *Experiential Learning* adalah memberikan pengalaman langsung kepada peserta pelatihan dengan simulasi permainan. Peserta langsung merasakan sukses dan gagal dalam pelaksanaan tugas. Tujuan dari pembelajaran ini adalah peserta mempunyai

komitmen baru dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman dari tantangan dan permainan yang diberikan selama pelatihan diselenggarakan.

Program pelatihan *Outbound* tersebut, peserta secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan. Kombinasi berbagai aspek dari digelarnya kegiatan di alam terbuka berikut berbagai permainan interaktifnya memberikan kesempatan kepada peserta untuk terbuka terhadap serentetan stimulan, yang berujung pada perubahan pola tingkah laku dan kebiasaan sehari-hari. TransfERNYA terjadi melalui proses yang menyenangkan dan penuh kegembiraan². Secara garis besar jenis permainan yang dilakukan diantaranya adalah *ice breaking*, *teamwork challenge* dan *individual challenge*.

Untuk membantu memecahkan masalah dan mencoba memberikan kontribusi kepada masyarakat RW 06 kebon kosong, peneliti berharap dengan diadakannya pelatihan ini pengurus RW dapat membangun kerja tim dengan lebih baik lagi. Pendekatan *Experiential Learning* merupakan solusi dalam melakukan pendekatan belajar didalam pelatihan tersebut, untuk memulai cakrawala baru atau stimulus pemacu kearah yang lebih baik dengan menggunakan media alam bebas sebagai lokasi pelatihan. Sehingga dapat menumbuhkan kerjasama, keyakinan, komitmen dan loyalitas yang akan ditumbuhkan dari masing-masing peserta dapat dibangun dan hal ini

² Dadan Riskomar, Pedoman Praktis Pelaksanaan *Outdoor & Fun Games Activities*, Jakarta: PT. Mandar Utama Tiga Books Division, 2004), h.8.

diharapkan menjadi pemicu untuk meningkatkan pemberdayaan masyarakat. Peneliti lebih memfokuskan penelitian dengan judul **“Peningkatan Pengetahuan Tentang Pemberdayaan Masyarakat Melalui *Outbound* dengan Pendekatan *Experiential Learning* di RW 06 Kelurahan Kebon Kosong Kemayoran Jakarta Pusat”**

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, masalah tersebut berkaitan dengan hubungan antara kegiatan *Outbound* dengan menggunakan pendekatan *Experiential Learning* dalam meningkatkan pengetahuan memberdayakan masyarakat. Beberapa masalah yang dapat peneliti identifikasi adalah :

1. Terdapat indikasi bahwa rendahnya pemahaman pengurus RW 06 dalam memberdayakan masyarakat, sehingga mempengaruhi kurangnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan-kegiatan.
2. Pengetahuan dan pengalaman pengurus RW 06 tentang cara memberdayakan masyarakat masih kurang. Hal ini dipengaruhi oleh masih kurangnya kegiatan pengembangan sumber daya manusia yang diberikan kepada pengurus RW 06 untuk meningkatkan partisipasi masyarakat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari kondisi tersebut dan mengingat keterbatasan peneliti dalam waktu, biaya, dan tenaga, penelitian ini dibatasi hanya pada sebuah sub kegiatan yaitu *Outbound* dan disini peneliti memberikan pengalaman langsung kepada peserta kegiatan melalui sebuah pendekatan yang terkenal dengan sebutan *Experiential Learning*. Peneliti juga memfokuskan diri pada peningkatan pengetahuan tentang pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan *Outbound* dengan pendekatan *Experiential Learning*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah kegiatan *Outbound* dengan pendekatan *Experiential Learning* dapat meningkatkan pengetahuan tentang pemberdayaan masyarakat pada pengurus RW 06?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah :

a. Bagi Masyarakat

1. Meningkatkan wawasan pengurus RW 06 tentang pemberdayaan masyarakat sehingga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat RW 06 untuk aktif dalam kegiatan-kegiatan.
2. Terjalin hubungan intra dan ekstra personal yang baik dengan seluruh masyarakat RW 06.

3. Menambah pemahaman kepada pengurus RW 06 terhadap manfaat ilmu yang diberikan didalam pelatihan.

b. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.
2. Memperoleh tambahan wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar yang nyata dalam melakukan penelitian dibidang pelatihan.
3. Terjalin kerjasama yang baik antara peneliti dengan pihak masyarakat.

c. Bagi Institusi Pendidikan

1. Sebagai bahan informasi dan referensi dalam menilai keberhasilan program kegiatan khususnya dalam pelatihan dengan metode *Outbound* dengan menggunakan pendekatan *Experiential Learning*.
2. Membangun *networking* untuk mengembangkan program Tri Dharma Perguruan Tinggi.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Hakikat Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan ialah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu : indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

2. Tingkat Pengetahuan

Benjamin Bloom (1956), seorang ahli pendidikan, membuat klasifikasi (*taxonomy*) pertanyaan-pertanyaan yang dapat dipakai untuk merangsang proses berfikir pada manusia. Menurut *Bloom* kecakapan berfikir pada manusia dapat dibagi dalam 6 kategori yaitu :

- a. Tahu (*Knowledge*). Mencakup keterampilan mengingat kembali faktor-faktor yang pernah dipelajari.
- b. Memahami (*Comprehension*). Meliputi pemahaman terhadap informasi yang ada.
- c. Aplikasi (*Application*). Mencakup keterampilan menerapkan informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru.

- d. Analisis (*Analysis*). Meliputi pemilihan informasi menjadi bagian-bagian atau meneliti dan mencoba memahami struktur informasi.
- e. Sintesis (*Synthesis*). Mencakup menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menggabungkan elemen-elemen menjadi suatu pola yang tidak ada sebelumnya.
- f. Evaluasi (*Evaluation*). Meliputi pengambilan keputusan atau menyimpulkan berdasarkan kriteria-kriteria yang berlaku dimasyarakat³

B. Hakikat Pemberdayaan Masyarakat

1. Pengertian Pemberdayaan

Sejarah pemberdayaan berasal dari kata “*empowerment*” dan “*empower*” yang diterjemahkan dalam bahasa indonesia menjadi pemberdayaan dan memberdayakan, menurut *Merriam Webster* dan *Oxford English Dictionery* (dalam priyono dan pranarka, 1996 : 3) mengandung dua pengertian yaitu : pengertian pertama adalah *to give power or authority to*, dan pengertian kedua adalah *to give ability to or enable*. Dalam pengertian pertama diartikan sebagai memberi kekuasaan, mengalihkan kekuatan atau mendelegasikan otoritas ke pihak lain. Sedang dalam pengertian kedua, diartikan sebagai upaya untuk memberikan kemampuan atau keberdayaan. Jadi dapat disimpulkan pengertian pemberdayaan masyarakat adalah suatu upaya atau proses menumbuhkan kemampuan masyarakat dalam menggali,

³ A. Sonny, Keraf, *Ilmu Pengetahuan sebuah tinjauan filosofis*, (Yogyakarta : Penerbit Kanisius, 2001), h. 20.

mengatasi, memelihara, melindungi dan meningkatkan kesejahteraan mereka sendiri. Adapun definisi pemberdayaan Menurut Para Ahli sebagai berikut⁴ :

- a. *Robinson* (1994) menjelaskan bahwa pemberdayaan adalah suatu proses pribadi dan sosial, suatu pembesaran kemampuan pribadi, kompetensi, kreatifitas dan kebebasan bertindak.
- b. *Ife* (1995) mengemukakan bahwa pemberdayaan mengacu pada kata “*empowerment*”, yang berarti memberi daya, memberi *power* (kuasa), kekuatan, kepada pihak yang kurang berdaya.
- c. *Payne* (1997) menjelaskan bahwa pemberdayaan pada hakikatnya bertujuan untuk membantu masyarakat mendapatkan daya, kekuatan dan kemampuan untuk mengambil keputusan dan tindakan yang akan dilakukan dan berhubungan dengan diri masyarakat.

Tujuan utama dalam pemberdayaan masyarakat yaitu

mengembangkan kemampuan masyarakat, mengubah perilaku masyarakat, dan mengorganisir diri masyarakat. Kemampuan masyarakat yang dapat dikembangkan tentunya banyak sekali seperti kemampuan untuk berusaha, kemampuan dalam pertanian dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.

Perilaku masyarakat yang perlu diubah tentunya perilaku yang merugikan masyarakat atau yang menghambat peningkatan kesejahteraan masyarakat. Pengorganisasian masyarakat dapat dijelaskan sebagai suatu upaya masyarakat untuk saling mengatur dalam mengelola kegiatan atau program yang mereka kembangkan. Disini masyarakat dapat membentuk panitia kerja, melakukan pembagian tugas, saling mengawasi, merencanakan kegiatan, dan lain-lain.

2. Prinsip-prinsip Pemberdayaan Masyarakat

⁴ Soetomo. *Pemberdayaan Masyarakat*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011), h. 37.

Untuk melakukan pemberdayaan masyarakat secara umum dapat diwujudkan dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar pendampingan masyarakat, sebagai berikut:

- a. Belajar dari Masyarakat. Prinsip yang paling mendasar adalah prinsip bahwa untuk melakukan pemberdayaan masyarakat adalah dari, oleh, dan untuk masyarakat. Ini berarti, dibangun pada pengakuan serta kepercayaan akan dinilai dan relevansi pengetahuan tradisional masyarakat serta kemampuan masyarakat untuk memecahkan masalah-masalahnya sendiri.
- b. Pendampingan sebagai Fasilitator. Masyarakat sebagai pelaku konsekuensi dari prinsip pertama adalah perlunya pendampingan menyadari perannya sebagai fasilitator dan bukannya sebagai pelaku atau guru. Untuk itu, perlu sikap rendah hati serta ketersediaan untuk belajar dari masyarakat dan menempatkan warga masyarakat sebagai narasumber utama dalam memahami keadaan masyarakat. Bahkan dalam penerapannya masyarakat dibiarkan mendominasi kegiatan. Kalaupun pada awalnya peran pendamping lebih besar, harus diusahakan agar secara bertahap peran itu bisa berkurang dengan mengalihkan prakarsa kegiatan-kegiatan pada warga masyarakat itu sendiri.
- c. Saling Belajar. Saling berbagi pengalaman salah satu prinsip dasar pendampingan untuk pemberdayaan masyarakat adalah pengakuan

akan pengalaman dan pengetahuan tradisional masyarakat. Hal ini bukanlah berarti bahwa masyarakat selamanya benar dan harus dibiarkan tidak berubah. Kenyataan objektif telah membuktikan bahwa dalam banyak hal perkembangan pengalaman dan pengetahuan tradisioanal masyarakat tidak sempat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi dan tidak lagi dapat memecahkan masalah-masalah yang berkembang. Namun sebaliknya, telah terbukti pula bahwa pengetahuan modern dan inovasi dari luar yang diperkenalkan oleh orang luar tidak juga memecahkan masalah mereka.

3. Pelaksanaan Pemberdayaan Masyarakat.

Upaya memberdayakan masyarakat tersebut dapat dilihat dari tiga sisi, yaitu⁵ : **pertama**, menciptakan suasana atau iklim yang memungkinkan potensi masyarakat berkembang (*enabling*). Disini titik tolaknya adalah pengenalan bahwa setiap manusia, setiap masyarakat, memiliki potensi yang dapat dikembangkan. Artinya, tidak ada masyarakat yang sama sekali tanpa daya, karena jika demikian akan sudah punah. Pemberdayaan adalah upaya untuk membangun daya itu, dengan mendorong, memotivasikan, dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimilikinya serta berupaya untuk mengembangkannya. **Kedua**, memperkuat potensi atau daya yang

⁵ Gunawan Sumodiningrat. *Strategi Pemberdayaan Masyarakat dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah*. 2004.

dimiliki masyarakat (*empowering*). Dalam rangka ini diperlukan langkah-langkah lebih positif, selain dari hanya menciptakan iklim dan suasana. Perkuatan ini meliputi langkah-langkah nyata, dan menyangkut penyediaan berbagai masukan (*input*), serta pembukaan akses ke dalam berbagai peluang (*opportunities*) yang akan membuat masyarakat menjadi berdaya. **Ketiga**, memberdayakan mengandung pula arti melindungi. Dalam proses pemberdayaan harus dicegah yang lemah menjadi bertambah lemah, oleh karena kekurangberdayaan dalam menghadapi yang kuat. Oleh karena itu, perlindungan dan pemihakan kepada yang lemah amat mendasar sifatnya dalam konsep pemberdayaan masyarakat. Melindungi tidak berarti mengisolasi atau menutupi dari interaksi, karena hal itu justru akan mengerdilkan yang kecil dan melunglaikan yang lemah. Melindungi harus dilihat sebagai upaya untuk mencegah terjadinya persaingan yang tidak seimbang serta eksploitasi yang kuat atas yang lemah. Pemberdayaan masyarakat bukan membuat masyarakat menjadi makin tergantung pada berbagai program pemberian (*charity*). Pendekatan utama dalam konsep pemberdayaan adalah bahwa masyarakat tidak dijadikan objek dari berbagai proyek pembangunan, tetapi merupakan subjek dari upaya pembangunannya sendiri.

4. Praktek Pemberdayaan Masyarakat

Pemberdayaan masyarakat dapat dilakukan dengan proses pemberdayaan kolekif untuk menentang pemegang kekuasaan melalui

kesadaran berpolitik. Masyarakat dapat dibangkitkan pemahamannya akan kekuatan yang sebenarnya mereka miliki. Masyarakat tidak hanya sebagai penerima program, sementara mereka tidak mengetahui tujuan dari program tersebut. Masyarakat juga dapat berperan sebagai pembuat keputusan sendiri. Dengan cara ini orang akan mampu mengambil tindakan sendiri untuk menentang unsur tekanan, yang didalamnya dapat memecahkan hubungan antara subjek dan objek untuk kemudian membentuk esensi partisipasi yang sungguh-sungguh.

Proses pemberdayaan mengandung dua kecenderungan. Pertama, proses pemberdayaan yang menekankan pada proses memberikan atau mengalihkan sebagian kekuatan, kemampuan kepada masyarakat agar individu yang bersangkutan menjadi lebih berdaya. Masyarakat yang tidak berdaya diberi ilmu pengetahuan, kesempatan bertindak, sehingga mereka merasa mampu dan merasa pantas untuk dilibatkan. Kedua, menekankan pada proses menstimulasi, mendorong, atau memotivasi agar individu mempunyai kemampuan atau keberdayaan untuk menentukan apa yang menjadi pilihan hidupnya melalui proses dialog. Kedua kecenderungan ini saling terkait kadangkala keduanya bertukar posisi dalam prosesnya.

Menurut Wrihatnolo dan Dwijowijoto (2007) pemberdayaan merupakan sebuah proses sehingga mencakup tahapan-tahapan tertentu, yaitu

penyadaran, *capacity building*, dan pendayaan⁶. Tahap pertama penyadaran merupakan tahap dimana target yang hendak diberdayakan diberi “pencerahan” dalam bentuk pemberian penyadaraan bahwa mereka mempunyai hak untuk mencapai “sesuatu”. Misalnya pemberian pengetahuan yang bersifat, *kognisi*, *belief*, dan *healing*. Intinya target dibuat mengerti bahwa mereka perlu berdaya yang dimulai dari dalam diri mereka sendiri.

Tahap kedua yaitu “*capacity building*” atau memampukan atau *enabling*. Target harus mempunyai kemampuan terlebih dahulu sebelum mereka diberikan daya atau kuasa. Memampukan manusia misalnya *training* (pelatihan), *workshop*, dan seminar.

Tahap ketiga adalah pemberian daya atau “*empowerment*” dalam makna sempit. Target diberikan daya, kekuasaan, otoritas, atau peluang sesuai dengan kapasitas kecakapan yang telah dimiliki.

C. Hakikat Pengurus Rukun Warga

1. Pengertian

Pengurus Rukun Warga (RW) adalah anggota masyarakat desa/kelurahan yang memiliki pengetahuan, kemauan dan kemampuan menggerakkan masyarakat berpartisipasi dalam pemberdayaan masyarakat dan pembangunan partisipatif. Adapun arti penting pengurus RW yaitu sebagai berikut.

⁶ Bayu Sutoyo, *Pemberdayaan Masyarakat Desa*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 2004), h.30.

- a. Sebagai motivator
- b. Penghubung antara program dengan masyarakat
- c. Panutan yang dipercaya oleh masyarakat
- d. Orang yang melakukan transformasi di lingkungannya
- e. Pelopor pembaharuan dan pemecah masalah di desanya
- f. Pejuang hak-hak masyarakat yang tanpa pamrih

2. Persyaratan menjadi Pengurus RW

Syarat menjadi Pengurus RW diantaranya adalah :

- a. Berasal dari masyarakat setempat,
- b. Tinggal di desa tersebut,
- c. Tidak sering meninggalkan tempat untuk waktu yang lama
- d. Diterima oleh masyarakat setempat
- e. Masih cukup waktu bekerja untuk masyarakat disamping mencari nafkah lain.
- f. Bisa membaca dan menulis

3. Tugas Pengurus RW

Tugas- tugas pengurus RW yaitu sebagai berikut :

- a. Memotivasi masyarakat berpartisipasi dalam kegiatan pembangunan diwilayahnya.
- b. Membantu masyarakat dalam mengartikulasikan kebutuhan dan membantu identifikasi masalah.
- c. Mengembangkan kapasitas agar dapat menangani masalah

- d. Menyakinkan pembuat keputusan untuk mendengar, mempertimbangkan dan peka kebutuhan masyarakat. Melakukan pertemuan/musyawarah, membantu kelompok masyarakat memperoleh akses pelayanan yang dibutuhkan.⁷

D. Hakikat *Outbound*

1. Pengertian *Outbound*

Ide pemikiran di alam terbuka sebenarnya sudah dikenal sejak zaman dahulu. *Ewert* dalam buku *Djamanludin Ancok*, mengemukakan bahwa proses mencari pengalaman melalui kegiatan di alam terbuka sudah ada sejak zaman Yunani kuno dan pendidikan melalui kegiatan alam terbuka ini mulai dilakukan pada tahun 1821 saat didirikannya *Round Hill School*⁸.

Seorang pendidik berkebangsaan Jerman yang bernama **Kurt Hahn** mengembangkan sebuah konsep pendidikan berdasarkan petualangan dan memanfaatkan tantangan di alam terbuka, yang kemudian dikenal dengan istilah *outward bound*. Metode pelatihan di alam terbuka *Hahn* ditunjukkan sebagai katalis, sebagai medium perubahan dan membantu para peserta untuk lebih dapat menemukan pengenalan diri sendiri dan memahami orang lain, yang akhirnya konsep ini berkembang di seluruh dunia.

Pada tahun 1904, saat ia masih muda, *Hahn* terkena “*sunstroke*” yang cukup parah sehingga membuatnya cacat permanen, namun disinilah ia

⁷ Permendagri No 7 Tahun 2007

⁸ *Djamanludin Ancok, Outbound Manajement Training*, (Yogyakarta : UII Press : 2006)

merasakan ketegaran karena ia memiliki semangat dan keberanian untuk bertahan hidup yang sangat tinggi. Proses pemulihan diri ini dimanfaatkannya untuk mempelajari filsafat pendidikan secara lebih mendalam dan merumuskan sistem pendidikan yang hingga saat ini menjadi populer.

Salah satu prinsip hidupnya yang ia pegang teguh sejak saat itu adalah, “ketidakmampuan Anda adalah peluang Anda”, yaitu mengubah tantangan menjadi keuntungan, dengan cara selalu melakukan hal yang benar, terbaik dan bermanfaat meskipun dalam keadaan yang dirasakan sangat sesulit apapun. Filsafat pendidikan Hahn adalah perpaduan dari apa yang dianggap sebagai ide terbaik yang diambil dari berbagai sumber. Menurutnya, pendidikan adalah seperti pengobatan, metode pengobatan yang ada pada saat ini adalah hasil penemuan dan penyempurnaan dari metode-metode terdahulu, jika Anda datang ke seorang ahli bedah umum dan meminta untuk membedah usus Anda dengan cara yang terbaik dan benar, pasti dokter ahli bedah umum tersebut akan menyarankan Anda untuk datang ke ahli bedah yang lebih ahli mengenai usus.

Jadi menurut *Hahn*, tidak ada yang istimewa dan baru dari metode “temuannya”. Karena menurut *Hahn*, ia hanyalah mengumpulkan, merumuskan kemudian mengemasnya dengan cara yang dianggapnya paling sesuai dengan pengalaman atau proses hidupnya pada masa itu. Beliau menganggap, lebih baik meminjam sebuah ide atau metode yang

sudah teruji dan terbukti ketimbang harus mencari dan bereksperimen dengan metode baru.

Kunci keberhasilan *Hahn* adalah, ia berhasil merangkum, mengambil dan menggabungkan ide dan metode terbaik dari tiap pakar pendidikan di dunia, menjadi suatu metode edukasi yang sangat unik. *Hahn* memiliki keyakinan bahwa setiap manusia dilahirkan dengan potensi dan kekuatan spiritual serta kemampuan untuk membuat penilaian yang benar mengenai nilai hidup dan moral.

Sekolah *Outward Bound* pertama didirikan di Inggris pada tahun 1941, tepatnya di kota *Wales*, oleh seorang pendidik yang bernama **Kurt Hahn**. Yang awal tujuannya adalah melatih para pelaut muda Inggris untuk tetap hidup dalam bencana kapal karam atau perang. Beliau memberi nama sekolah itu *Outward Bound* (terarah keluar), istilah dalam pelayaran yang berarti kapal meninggalkan ketenangan dipelabuhan untuk keluar kelaut lepas. Pada tahun 1970-an *Outward Bound* telah berkembang menjadi jaringan 30 sekolah lebih, yang menawarkan aneka petualangan di hutan belantara, berlayar, mendaki gunung dan bersampan disungai. Pelatihan ini diberikan kepada setiap orang yang berumur 16 tahun ke atas dan berbadan sehat. Para peserta di Carolina Utara telah mengenyam beberapa pengalaman semacam itu, sehingga mereka dapat meresapi pelajaran pokok di *Outward Bound* yaitu : Kepercayaan diri dan perhatian kepada orang lain.

Di Indonesia *Outward Bound* lebih dikenal dengan *Outbound*. Konsep pendidikan berbasis kegiatan di alam bermula melalui komunitas pecinta kegiatan di alam, yang merupakan kumpulan individu yang mencoba memahami hidup lewat media kegiatan bernuansa petualangan. Tempat dan alat-alat yang dibutuhkan dalam penerapan konsep pendidikan berbasis petualangan memang mengharuskan penyelenggaraan kegiatan untuk memiliki latar belakang kemampuan teknis di alam terbuka. Dalam waktu singkat badan komersil penyelenggara kegiatan pelatihan berbasiskan kegiatan di alam terbuka dan berkembang baik.

Pelatihan (*training*) adalah kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pekerja dalam pekerjaan yang diserahkan kepada mereka. Pelatihan dilakukan secara sistematis, menurut prosedur yang sudah terbukti berhasil, dengan metode yang sudah baku dan sesuai, serta dijalankan secara sungguh-sungguh dan teratur⁹. Definisi pelatihan di dalam diktat *Jalacentana Consultan* yang mengemukakan bahwa pelatihan (*training*) adalah usaha-usaha yang dilakukan dalam rangka meningkatkan kinerja seseorang pada pekerjaan yang sekarang atau berkaitan. Sebuah pelatihan yang efektif harus melibatkan pengalaman belajar, yang merupakan aktifitas organisasi yang terencana dan didesain untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi.

⁹ Agus M. Harjana, *Training SDM Yang Efektif*, (Yogyakarta : Kanisius, 2001), h. 12

Di dalam pelatihan hal yang paling mendasari asumsi pengalaman belajar adalah metode belajar orang dewasa. Hal ini menjelaskan bahwa orang dewasa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), dengan kata lain pengalaman adalah guru yang terbaik, menurut Atmosoeprapto, dalam buku Agus Susilo yang berjudul “*Outbound itu Menyesatkan*” bahwa pelatihan (*training*) merupakan *learning related to present job* (belajar yang ada kaitannya dengan pekerjaan saat ini). Pendapat di atas menjelaskan bahwa pelatihan berkaitan erat dengan proses penyelesaian tugas yang didalamnya terdapat kegiatan yang berhubungan dengan keahlian khusus. Keahlian ini yang akan meningkatkan kinerja pembelajar sehingga menghasilkan penyelesaian tugas yang produktif.

Apabila dikaitkan dengan *outbound*, pelatihan pada dasarnya ada dua pendekatan di dalam penyusunan urutan aktifitas pelatihan pendekatan pertama berasumsi bahwa pengembangan kelompok harus bermula dari pengembangan diri (*personal development*) dan pengembangan kelompok.

Tahapan proses belajar di *outbound* mempunyai empat tahapan, dimana para peserta diajak melakukan permainan *Games Outbound* tertentu yang kita sebut *experience*, setelah tahap *experience* mereka mendiskusikan manfaat permainan itu dalam kelompok kecil (*processing*), dan menyimpulkannya dari hal yang kecil ke hal-hal yang besar (*generalizing*), selanjutnya mereka merefleksikannya dan menerapkan pengalaman itu dalam kehidupan mereka (*Reflection*). Dengan demikian *outbound* memiliki

ciri khas sendiri, dimana keseluruhan kegiatan diterjemahkan dalam bentuk kegiatan yang lebih nyata dan *factual*. Di dalam berbagai kegiatan para peserta *outbound* akan diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan (*games*) yang dipimpin oleh fasilitator secara *fairplay*. Refleksi bersama selalu dilakukan setelah setiap *games* berlangsung. Sehingga sekalipun dibentuk pola permainan tapi hasilnya bukan main-main.

Kemudian diharapkan peserta menyadari bahwa apa yang dilakukan itu merupakan bagian tak terpisahkan dalam kebersamaan dengan rekan-rekannya dalam *team*. Keberhasilan seorang individu dalam unit organisasi akan merupakan bagian keberhasilan dari organisasi yang menaunginya. Sebaliknya, kegagalan yang terjadi karena kesalahan individu atau suatu unit organisasi akan mempengaruhi pula nilai keberhasilan secara keseluruhan. Karena itu, semboyan *outbound* internasional yang berbunyi “*One For All, All For One and We Are One*” harus selalu didengung-dengungkan dalam kegiatan *outbound* untuk tetap membangun semangat rasa kebersamaan dan kekompakan.

2. Pengertian Membangun Tim (*Team Building*) dalam *Outbound*

Setiap orang di bumi ini secara tidak langsung terlibat atau melibatkan diri dalam pembangunan tim karena kita dirancang untuk memfungsikan diri dalam jalinan dan hubungan saling ketergantungan dengan orang lain. Kapanpun dan dimanapun orang bersma-sama atau terjun bersama untuk menyelesaikan pekerjaan disebut sebagai tim. Menurut *Pat Williams*, pada

tatanan yang terbaik dan terdalam, sebuah tim adalah suatu kesatuan jiwa yang secara stimulan dan bersepahaman untuk mengakui dan mengatasi perbedaan-perbedaan mereka¹⁰.

Sebuah tim sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan berbagai tugas yang kompleks dimana beberapa keahlian dan peran diperlukan untuk mensukseskannya. Secara umum tim dapat didefinisikan sebagai kumpulan individu yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. Kumpulan individu-individu tersebut memiliki aturan dan mekanisme kerja yang jelas serta saling tergantung antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu sekumpulan orang yang bekerja dalam satu ruangan, bahkan didalam satu proyek, belum tentu merupakan sebuah tim. Terlebih lagi jika kelompok tersebut dikelola secara otoriter, dan minimnya interaksi antar anggota kelompok.

Tim adalah kumpulan orang, apabila orang bergabung tim akan memiliki kebutuhan tertentu. Kebutuhan tersebut mencakup : komunikasi yang efektif, mendengarkan aktif, menyelesaikan konflik dan menjaga motivasi diantara semua anggota tim¹¹. Tim terbentuk untuk berupaya keras demi menghasilkan kinerja yang lebih baik dibandingkan jika kinerja itu diupayakan oleh orang secara individual.

Analogi di atas menegaskan bahwa kinerja tim sangat bergantung pada kerjasama antar anggota tim. Tidak semua orang memiliki bakat untuk

¹⁰ Williams Pat, *The Magic of team work*, (Jakarta: Grasindo, 2003), h. 22

¹¹ Richard Y, Chang, *Sukses Melalui Kerjasama Tim*, (Jakarta : PPM, 2011), h.3

bekerja dengan baik dalam sebuah tim, seperti seseorang yang individualis. Oleh karena itu, perlu berupaya memberikan stimulan motivasi dan semangat seseorang dalam sebuah tim. Individu yang kreatif, efektif, produktif dan termotivasi merupakan komponen utama sebuah tim dalam menghasilkan kinerja tim yang maksimal. Tim yang baik akan menjadi tempat untuk bekerja mengeluarkan semua potensi-potensi kekuatan individu dalam mewujudkan tujuan tim, dan para anggotanya akan lebih berkontribusi dalam menghasilkan solusi yang tepat sasaran.

Sebuah tim dibangun dengan tujuan menghasilkan kinerja terbaik. Kerangka inilah yang menjadi dasar perlunya membangun tim guna mencapai tujuan. Secara garis besar bahwa kekuatan sebuah tim kerja bergerak mengikuti keterampilan dan pengetahuan para anggotanya dalam mewujudkan kinerja terbaik. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membangun keterampilan, pengetahuan dan motivasi yang selaras antara para individu dengan tujuan utama tim. Jadi kesimpulannya yaitu *team building* adalah suatu upaya yang dibuat secara sadar untuk mengembangkan kinerja kelompok dalam suatu organisasi dengan menyesuaikan masalah yang terlihat dalam organisasi tersebut.

Setiap individu yang tergabung dalam tim membawa suatu aspek yang akan berdampak langsung terhadap kinerja tim. Aspek-aspek tersebut harus kita kenali dan kelola dengan baik untuk menciptakan tim yang memiliki

kinerja tinggi. Ada sembilan aspek utama yang dibawa oleh individu ke dalam sebuah tim, yaitu¹²:

- a. Kompetensi (*Competency*) Keahlian anggota tim pada suatu bidang tertentu yang dapat memberikan kontribusi bagi pencapaian tujuan tim.
- b. Kemampuan belajar (*Learning*) Kemampuan belajar anggota tim yang berpengaruh langsung terhadap kemampuan belajar tim.
- c. Kesungguhan (*Commitment*) Kesungguhan yang dapat diberikan anggota tim dalam melaksanakan tugas yang diberikan.
- d. Kerjasama (*Team Work*) Kemampuan bekerjasama setiap individu dengan individu lain sebagai anggota tim.
- e. Kolaborasi (*Collaboration*). Kemampuan berkolaborasi di dalam tim dan di antara tim.
- f. komunikasi (*Communication*) yaitu tingkat kemampuan berkomunikasi setiap anggota tim.
- g. kepercayaan (*Trust*) yaitu tingkat kepercayaan terhadap sesama anggota tim.
- h. motivasi (*Motivation*) yaitu motivasi yang dimiliki setiap anggota tim.
- i. kepemimpinan (*Leadership*) yaitu kemampuan untuk memimpin.

Berdasarkan aspek di atas maka aspek-aspek tersebut harus disinergikan, dikombinasikan, dan dimanfaatkan menuju suatu tingkat yang

¹² www.nsee.org. *National Society for Experiential Education*

optimal dan menjadikannya sebagai kekuatan dari sebuah tim dalam melaksanakan tugas dan tantangan yang diberikan.

E. Hakikat Belajar Melalui Pengalaman (*Experiential Learning*)

Ada tanggung jawab bagi para pendidik untuk memberikan peserta didik pengalaman yang berharga dalam waktu singkat dan membuat peserta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik kepada masyarakat. Oleh karena itu, para pendidik harus memahami terlebih dahulu sifat dari pengalaman manusia.

Menurut Teori *Dewey* mengenai pengalaman adalah bahwa pengalaman timbul dari 2 prinsip, yaitu kesinambungan dan interaksi¹³ :

1. Kesinambungan adalah bahwa semua pengalaman akan terus terbawa dan mempengaruhi pengalaman di masa yang akan datang.
2. Interaksi adalah pengalaman masa kini yang timbul akibat hubungan antara situasi dan pengalaman masa lalu seseorang.

Dua prinsip diatas ini menjelaskan sifat dari pengalaman, dengan kata lain pengalaman seseorang pada saat ini adalah hasil dari interaksi antara situasi masa lalu seseorang dan situasi pada saat ini.

Rogers membedakan dua tipe pembelajaran : *kognitif* (bermakna) dan *experiential* (berdasarkan pengalaman atau signifikasi). Dimana pendidik menghubungkan pengetahuan akademik dengan pengetahuan terapan. Kunci dari penjelasan ini adalah pembelajaran berdasarkan pengalaman

¹³Dewey John, *Experience and Education*, (Jakarta : Teraju, 2004), h. 41

dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan belajar. *Rogers* menyebutkan sifat-sifat pembelajaran yang berdasarkan pengalaman : keterlibatan pribadi, inisiatif diri sendiri, evaluasi diri dan pengaruh yang menyeluruh bagi pembelajar¹⁴.

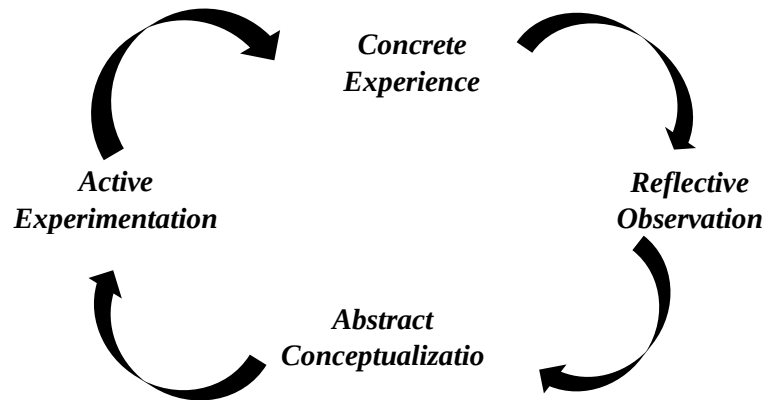
Upaya dalam rangka menyediakan uraian praktis mengenai tahap-tahap pembelajaran melalui pengalaman bagi para pendidik dan pelatih, *kolb* merancang model 4 tahap yang disebut sebagai “Siklus Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman”. Filosofi yang mendasari model siklus pembelajaran berdasarkan pengalaman menekankan bahwa sifat pengalaman adalah suatu hal yang penting dan harus diperhatikan pendidikan dan pelatihan. Semua pengalaman di pahami sebagai sesuatu yang berkelanjutan, yaitu bahwa setiap pengalaman mempengaruhi setiap pengalaman di masa yang akan datang.

Siklus pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah model yang menguraikan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman menjadi tahapan-tahapan teori. Teori yang melandasi model siklus pembelajaran berdasarkan pengalaman yang utama adalah satu kepingan yang paling penting dari teori pembelajaran berdasarkan pengalaman dan pendidikan luar ruangan¹⁵.

¹⁴ Dewi Mulya, Pendidikan Kewarganegaraan, (www.tutorialpendidikankeawarganegaraan.blogspot.com/2011/09/makalah-karl-rogers.html), diakses pada tanggal 8 Maret 2015

¹⁵ <http://www.wilderdom.com/experiential/elc/ExperientialLearningCycle.htm>

Kolb's Cycle of Experiential Learning



Gambar 2.1 Siklus Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman Di Adaptasi dari Kolb, 1984¹⁶

Model 4 tahap Menurut *Kolb*, yaitu : pengalaman – refleksi – abstraksi – percobaan (lihat Gambar 2.1), adalah dari karya klasik *Kolb's* "Siklus Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman". Model ini menyatakan bahwa peserta pembelajaran mempunyai pengalaman nyata, diikuti oleh pengamatan reflektif, kemudian pembentukan konsep abstrak sebelum akhirnya melaksanakan percobaan aktif untuk menguji prinsip baru yang dikembangkan. Penerapan yang paling langsung dari model ini adalah untuk memastikan bahwa kegiatan mengajar memperhatikan secara penuh masing-masing tahap dalam proses pembelajaran berdasarkan pengalaman.

¹⁶ Exeter, 2001, *Adapted from Kolb, 1984*

Proses belajar melalui pengalaman berhubungan dengan teknik fasilitasi dalam dunia *experiential learning* adalah ditujukan untuk menjembatani peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari atau dalam pekerjaannya. Menjembatani termasuk didalamnya menerjemahkan, memaknai, dan menganalogikan. Disini seorang fasilitator sangat mempunyai peranan untuk menarik kesimpulan dari apa yang telah dialami oleh peserta didik dan kemudian dikaitkan maknanya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) menjadi alternatif belajar yang paling efektif dalam proses transfer pengetahuan yang berkaitan dengan pembangunan tim, hal ini dapat dilihat dari prosesnya dimana para peserta dilibatkan dalam suatu proses belajar aktif dengan melakukan suatu kegiatan yang terstruktur di dalam atmosfir belajar yang positif dan kondusif. Belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) adalah proses belajar yang terjadi ketika subjek melakukan suatu aktifitas, kemudian dia memperhatikan, menganalisa aktifitas yang dilakukan secara kritis, lalu mencari *insight* (pemahaman) yang berguna dari analisa yang telah dilakukan dan menerapkan *insight* dalam perilaku mendatang¹⁷.

Definisi *experiential learning* (belajar melalui pengalaman) adalah sebuah proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan,

¹⁷ RR. Karsono, et al, Diktat *Jalacetana Consultant, Training for Trainer, (Jalacetana Consultant, 1999)*, h. 2

dan nilai-nilainya langsung dari pengalaman, memunculkan skala sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas dan memikirkan masa yang akan datang sering tidak diperoleh melalui metode belajar yang lain.

Secara *simple* pendekatan belajar dari pengalaman adalah bagaimana memaknakan sebuah pengalaman sehingga dapat menjadi pembelajaran. Menurut Sahala Harahap, pakar *Experiential Learning & organizational Development*, *Experiential Learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran.

Berikut ini adalah prinsip-prinsip belajar melalui pengalaman Menurut *Association for Experiential Learning Education (AEE)*, yaitu¹⁸ :

- a. Peserta terkait secara intelektual, emosional, sosial, kejiwaan, dan fisik, keterlibatan ini menghasilkan sebuah persepsi bahwa tugas belajar adalah otentik.
- b. Melalui proses belajar dari pengalaman, peserta secara aktif terkait dalam pertanyaan-pertanyaan, penyelidikan, percobaan, keingintahuan, memecahkan persoalan, memikul tanggung jawab, menjadi kreatif dan membangun pengertian.
- c. Pengalaman dibuat untuk mengajak seseorang untuk mengambil inisiatif, membuat keutusan dan memperhitungkan resikonya. Oleh karena hasil dari pengalaman tidak secara total diperkirakan, pendidik dan peserta mungkin akan mendapatkan pengalaman

¹⁸ *Association for Experiential Learning Education*, Op. Cit. h.21

yang mengenai keberhasilan, kegagalan, petualangan, mengambil resiko dan sesuatu yang tidak pasti.

- d. Mengembangkan dan memelihara hubungan, orang itu sendiri dengan orang lain dan dengan dunia.
- e. Hasil belajar bersifat personal dan membentuk dasar untuk pengalaman dan proses belajar dimasa yang akan datang.
- f. Setiap *professional* akan menempatkan prioritas prinsipnya yang beragam.
- g. Kesempatan diberikan kepada peserta dan pendidik untuk menggali dan menguji nilai-nilai mereka sendiri.
- h. Tugas utama pendidik termasuk membuat pengalaman yang cocok memajukan persoalan, membuat peraturan/batasan, mendorong peserta memastikan keselamatan secara fisik dan emosional dan memfasilitasi proses belajar.

Experiential Learning mempunyai sasaran yang berguna bagi pengembangan beberapa komponen perilaku individu guna menunjang kelancaran pelaksanaan tugas sehari-hari. Komponen perilaku yang diharapkan tumbuh dari pelaksanaan kegiatan *experiential learning* adalah¹⁹ :

- a. Berfikir kreatif
- b. Mempunyai hubungan interpersonal yang baik
- c. Berkomunikasi secara efektif
- d. Memotivasi diri dan orang lain

¹⁹ Djamaludin Ancok. Op Cit. h. 43-44

- e. Mempunyai kemampuan dalam pengelolaan diri

Proses pembelajaran dari latihan pengalaman adalah sebagai berikut:

Pengalaman > Tanya Jawab > Generalisasi > Penerapan

- a. Pengalaman. Peserta diajak dalam sebuah kegiatan yang menyenangkan dan dirangsang.
- b. Tanya jawab. Pembahasan mengikuti pengalaman, pembahasan ini membantu peserta mengetahui apa yang dapat mereka pelajari dari peristiwa yang baru saja terjadi.
- c. Generalisasi. Peserta mengetahui bagaimana hal-hal yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam berbagai macam situasi.
- d. Penerapan. Peserta mengetahui situasi khusus yang berkaitan dengan kerja dimana mereka dapat menggunakan apa yang telah mereka pelajari.

Belajar melalui pengalaman adalah cara belajar dengan melakukan

dan berpartisipasi secara aktif. Metode ini pada hakekatnya merupakan cara belajar tingkat dasar manusia, sebelum ada pendidikan formal seperti sekarang. Pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) adalah dasar dari materi pembelajaran kognitif. Peserta mendapatkan suatu pembelajaran langsung dan prinsip-prinsip kognitif yang utuh sebab pelajaran diterima secara langsung (materi, mendengar, dan melakukan) sehingga melibatkan fisik, mental dan dimensi perilaku setiap peserta.

Proses belajar dari pengalaman akan lebih efektif maknanya para peserta berpartisipasi secara aktif dalam pelatihan. Pada pelatihan ini peran fasilitator sangat krusial dalam memberikan motivasi belajar dan memastikan proses pelatihan berjalan sesuai dengan garis-garis besar pokok pelatihan yang ditetapkan.

Pendekatan belajar dari pengalaman meletakkan pemahaman atau simulasi sebagai alat dalam proses belajar, bukan tujuan pelatihan. Fasilitatorlah yang berperan dalam memimpin permainan, menstimulasi para peserta, mendorong para peserta untuk berbagai pengalaman, dan memberikan masukan kepada peserta tentang hal-hal yang berhubungan dengan tujuan pelatihan. Selain itu, fasilitator juga berperan dalam menghubungkan permainan-permainan yang dilakukan dengan kehidupan nyata di dalam organisasi (*Connected Knowing*).

F. Desain *Outbound*

Belajar melalui pengalaman adalah cara belajar dengan melakukan dan dengan cara berpartisipasi secara aktif. Metode ini pada hakekatnya merupakan cara belajar tingkat dasar umat manusia, sebelum ada pendidikan formal seperti sekarang. Dengan dikemas dengan model pelatihan berupa *outbound training* pembelajaran akan dapat dirasakan oleh peserta didik.

Pembelajaran berbasis pengalaman belajar (*experiential learning*) adalah dasar dari materi kognitif. Peserta mendapatkan suatu pembelajaran dari segi kognitif yang utuh sebab pelajaran yang diterima secara langsung (melihat, mendengarkan, melakukan) sehingga melibatkan fisik, mental, dan dimensi perilaku dari setiap peserta. Dalam mentransfer pembelajarannya kegiatan *outbound training* ini dilakukan dengan bentuk permainan-permainan yang bersifat membangun *skills* dari individu.

Hasil dari penawaran peneliti tentang konsep kegiatan *outbound training*, akhirnya terdapat keputusan dari pihak Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong yang bertemakan “***Outbound for Community Empowerment***”. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 10 Mei 2015 dengan mengambil tempat di Lapangan Taman Toga RT 14 RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran – Jakarta Pusat (Komplek Angkasa Pura). Kegiatan *Outbound training* ini difasilitasi oleh ***Care Institute*** sebagai fasilitator dan tim support.

Adapun komponen yang terdapat dalam kegiatan *outbound* dengan pendekatan *experiential learning* yaitu 1) Manajemen, sebagai *perancang* program dari mulai pembukaan kegiatan, menyediakan sarana dan prasarana kegiatan. sebagai *pengontrol* kegiatan dan fasilitator. Serta *pengukur* kegiatan melalui instrumen dalam bentuk tes. 2) Rancangan Aktivitas yaitu *Aktivitas Fasilitator*, seseorang yang memimpin atau instruktur dalam suatu kegiatan. *Aktivitas Peserta*, sekelompok orang yang ikut terlibat dalam suatu kegiatan.

Ada beberapa tahapan yang biasa direncanakan dan dilakukan oleh penyelenggara dalam pelatihan membangun tim. Tahapan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari peserta tersebut, tahapan membangun tim yaitu²⁰ :

²⁰ Paduan Pelatihan Dasar Organisasi KMPA Eka Citra UNJ, Jakarta 2009

- a. *Forming*. Pada tahap ini, peserta mulai saling kenal secara lebih dekat satu sama lain. Kegiatan utama pada tahap ini adalah permainan-permainan yang disebut *ice breaking*, yang juga mengedepankan pengembangan kepercayaan (*trust building*).
- b. *Storming*. Tahap ini ditandai dengan adanya permainan-permainan berbasis kegiatan kelompok. Jenis permainan yang dilakukan adalah *Conflict-Based Problem Solving* dan *Creativity-Based Problem Solving*. Tujuannya, agar para peserta mulai berinteraksi dan bekerjasama dengan anggota timnya. Pada tahap ini, para peserta akan saling menunjukkan kemampuan dan keahlian masing-masing dalam usahanya memecahkan masalah.
- c. *Norming*. Pada tahap ini, para peserta mulai mengikuti norma-norma dalam timnya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembagian tugas dan tanggung jawab mulai diterapkan, sehingga tim bekerja lebih efisien dan efektif. Permainan-permainan bersifat *Teamwork Challenge* akan dijadikan katalis perubahan.
- d. *Performing*. Setelah melewati tahap *norming* para peserta akan dihadapkan pada tugas berbasis kegiatan kelompok yang lebih menantang, baik secara fisiologis maupun psikologis. Kinerja tim akan menjadi lebih baik daripada tahap ini, karena masing-masing peserta mulai memahami kelemahan dan kekurangan masing-masing. Mereka akan bekerja lebih efisien dengan berpedoman pada tujuan yang telah ditentukan. Pada tahap ini akan dilakukan pula permainan yang berifat tantangan kelompok (*Teamwork Challenge*), berupa permainan yang mengangkat ember yang terisi air dengan menggunakan kaki dan mempertahankan ember yang terangkat dengan waktu tertentu.

Permainan dalam program ini akan menjadi metode ataupun media

dalam menyampaikan materi sesuai tujuan yang akan dicapai dalam program ini, dengan tidak melepas nuansa belajar di alam terbuka. Pendekatan program pelatihan yang dipergunakan adalah belajar dari pengalaman (*experiential learning*), yang memungkinkan para peserta memperoleh pelajaran yang dialaminya dalam pelatihan.

Berikut ini adalah bentuk permainan-permainan yang dijadikan tolak ukur dari pelatihan membangun tim dengan pendekatan pengalaman belajar

dalam pemberdayaan masyarakat pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong. Secara garis besar jenis permainan yang dilakukan diantaranya adalah *ice breaking*, *individual challenge*, dan *teamwork challenge*, permainannya yaitu :

a. *Ice Breaking*

Ice breaking adalah padanan dua kata inggris yang mengandung makna “memecah es”. Istilah ini sering dipakai dalam training dengan maksud menghilangkan kebekuan-kebekuan diantara peserta pelatihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya. hal ini dimungkinkan karena perbedaan status usia, pekerjaan, penghasilan, jabatan dan sebagainya akan menyebabkan terjadinya dinding pemisah antara peserta yang satu dengan yang lainnya. Maka untuk melebur dinding penghambat tersebut diperlukan sebuah proses *ice breaking*²¹.

Ice Breaking dalam pelatihan ini ditempatkan pada awal pelatihan berlangsung dan penutupan kegiatan pelatihan. Permainan *ice breaking* yang diberikan pada kegiatan pelatihan, yaitu :

- 1) *Berkenalan Diri*. Permainan ini berfokus pada pembagian kelompok yang dimana fasilitator akan memutarkan sebuah lagu, kemudian peserta berjalan berputar mengikuti arah jarum jam. Dibagian lagu

²¹ Wawan Supendi, (<http://www.andragogi.com/document2/ice.breaking>) diakses pada tanggal 11 April 2015

tertentu fasilitator akan memberhentikan lagu dan akan memberikan instruksi melalui sebuah angka dimana peserta pelatihan harus mencari orang sesuai dengan angka yang disebutkan oleh fasilitator.

b. *Individual Challenge* (Tantangan Individu)

Tahap ini masing-masing peserta ditantang dalam satu permainan dengan menggunakan tali yang diikat pada pergelangan tangan. Tantangan pada tahap ini dinamakan *Hand Knot*. Permainan *hand knot* sendiri merupakan jenis kegiatan yang dilakukan secara berpasangan dengan kedua tangannya diikat tali secara silang dengan pasangannya. Tali yang diikat secara silang itu diumpamakan sebagai masalah pasangan tersebut, dimana mereka berdua harus mencari cara untuk melepaskan diri dari ikatan tali yang menyilang.

Tujuan permainan ini khususnya untuk individu adalah mencari cara dalam menyelesaikan masalah secara individu. Dimana seseorang diharuskan berpikir bersama dalam menentukan strategi dan teknik untuk melepaskan diri dari suatu masalah.

c. *Teamwork Challenge*

Tahap ini adalah setiap kelompok kecil bekerjasama dalam mengatasi rintangan dan tantangan yang diberikan didalam pelatihan. Secara umum *teamwork* dapat didefinisikan sebagai kumpulan individu yang bekerjasama

untuk mencapai tujuan²². Sebuah tim dapat dilihat sebagai suatu unit yang mengatur dirinya sendiri. Rintangan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki anggota dan *self monitoring* yang ditunjukkan oleh masing-masing tim memungkinkannya untuk diberikan suatu tugas dan tanggung jawab.

Suatu masalah atau tantangan yang diberikan tidak diputuskan oleh satu orang saja, melainkan melibatkan kerjasama tim dan ini akan memberikan beberapa keuntungan yang dapat direfleksikan pada kehidupan berorganisasi. Keuntungan tersebut adalah : (1) pertama, keputusan yang dibuat secara bersama-sama akan meningkatkan motivasi tim dan pelaksanaannya, (2) kedua, keputusan bersama akan lebih mudah dipahami oleh tim dibandingkan jika hanya mengandalkan keputusan dari satu orang saja. Hal ini bila dilihat dari perspektif individu dengan masuknya seseorang dalam suatu kelompok kecil, maka hal tersebut akan menambah semangat atau motivasi untuk mencapai suatu prestasi yang tidak pernah dapat dicapai seseorang diri individu tersebut. Hal ini dapat terjadi karena tim mendorong sikap anggotanya untuk memiliki wewenang dan tanggung jawab sehingga meningkatkan harga diri setiap orang. Tantangan dalam tahap ini, yaitu:

1. Folding Carpet

Games ini dimainkan dengan alat bantu sebuah karpet/terpal plastik/koran untuk 7-10 orang. Ukuran karpet dapat disesuaikan dengan

²² Zaenal Hidayat, (<http://duniaoutbound.com/team-building-challenge>) diakses pada tanggal 11 April 2015.

jumlah peserta yang akan ikut bermain maupun tingkat kesulitan yang ingin diberikan, lebih banyak peserta maka dibutuhkan karpet yang lebih luas.

Instruksi pada games ini ialah yang pertama, seluruh peserta diminta naik ke atas karpet dan setelah aba-aba dimulai mereka harus dapat membalik karpet tersebut, kelompok harus bekerja sama dalam menemukan cara dan kemudian membalik karpet tersebut. Orang-orang yang berada diatas karpet tersebut tidak boleh turun ataupun menyentuh tanah, jika melakukan pelanggaran tersebut maka kelompok dianggap gagal melakukan tugasnya.

Tujuan daripada *games* ini adalah berstrategi didalam membagi kekuatan dan kelemahan diri sendiri dan tim, kerjasama tim, mengatur cara kerja yang efektif, pembagian tugas atau menempatkan personal dengan tepat, dan kekompakan antar anggota tim.

2. Water Estafet

Permainan ini peserta akan dibagi kelompok 6-10 orang. Peserta akan diberikan sebuah piring plastik. Dimana piring plastik itu akan diisi air secukupnya. Kemudian air didalam piring plastik dipindahkan secara estafet ke peserta berikutnya dengan posisi badan jongkok dan tidak membalikkan badan ke belakang, hingga pada akhirnya air itu terisi pada wadah terakhir yang telah disediakan. Tujuan permainan ini ialah bagaimana peserta pelatihan dalam berbagi tugas/kinerja demi mencapainya target.

3. Spiderweb/spiderman

Permainan ini mengharuskan seluruh peserta berpindah dari satu sisi ke sisi yang lain melalui sebuah jaring laba-laba yang terbuat dari tali rafia dengan dibantu rekan yang lain. Aturan main games ini yaitu tidak boleh melalui lobang yang sudah pernah dilalui, badan dan pakaian tidak boleh menyentuh tali, tiang atau pohon tempat tali diikat, dan tidak boleh melakukan lompatan. Tujuan *games* ini ialah kerjasama dalam mencapai target, inovasi-kreativitas, dan disiplin.

4. *Jump Games*

Games ini dapat dalam kelompok, dengan jumlah anggota kelompok 10-15 orang. Petunjuk permainan *jump games* ini tangan masing-masing anggota kelompok diletakkan di pundak anggota kelompok yang berada didepannya, kemudian fasilitator memberikan rumus yang dimana peserta pelatihan harus mengikuti arahan fasilitator dengan cara melompat sesuai dengan rumus. Jika fasilitator mengatakan rumus “benar”, maka peserta pelatihan harus melompat kearah sesuai dengan aba-aba fasilitator. Tetapi jika fasilitator memberikan rumus “salah” peserta pelatihan harus melompat berlawanan arah dengan aba-aba yang diberikan fasilitator.

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan ketepatan peserta pelatihan dalam menjalankan tugasnya masing-masing.

5. *Bucket Water*

Permainan ini dilakukan dengan sejumlah 10-15orang, posisi tidur terlentang secara melingkar dengan posisi kaki diangkat beradu dengan kaki

anggota lain, kemudian disatukan untuk membentuk penyangga sebuah ember terisi air yang akan diletakkan diatas kaki peserta pelatihan. Setelah ember diletakkan diatas kaki peserta, fasilitator memberikan waktu kepada para peserta untuk mengangkat ember yang terisi air setinggi mungkin dan mempertahankannya diatas dalam waktu 10 detik. Tujuan permainan ini ialah untuk mengatur keseimbangan dan kekompakan peserta pelatihan dalam bekerjasama tim.

Proses belajar melalui belajar (*experiential learning*) fasilitator bertugas untuk menjembatani peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh peserta didik dengan kehidupan sehari-hari atau dalam pekerjaannya. Menjembatani termasuk didalamnya menerjemahkan memaknai apa yang telah dirasakan oleh peserta yang akhirnya membuat sebuah komitmen baru didalam kehidupannya. Dengan demikian pengalaman dapat dikatakan sebagai guru terbaik didalam kehidupan. Proses *outbound* disini merupakan stimulus untuk memunculkan pengalaman belajar dari peserta didik. Secara garis besar kegiatan yang akan dilaksanakan akan membawa peserta didik kepada pengalaman di alam bebas yang tidak akan terlupakan.

G. Kerangka Berpikir

Pelatihan merupakan salah satu program dan pendidikan non formal yang dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan kecakapan hidup mereka. Pelatihan ini biasa diselenggarakan setelah mengadakan identifikasi kebutuhan terlebih dahulu. Jenis pelatihan dan

metode pelatihan sangat beraneka ragam oleh karena itu harus disesuaikan dengan kebutuhan dari sasaran yang menjadi peserta.

Pelatihan berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan dari peserta pelatihan. Pelatihan disini berperan penting untuk mempertahankan seseorang dalam menghadapi kondisi perkembangan zaman yang begitu drastis, semakin besar pula tantangan yang harus dihadapi. Persaingan dalam dunia kerja semakin ketat sehingga mengharuskan seseorang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan bersaing.

Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong merupakan pengurus RW yang cukup baik dalam merencanakan dan melaksanakan suatu program yang diberikan oleh pemerintah di wilayah RW 06 Kelurahan Kebon Kosong. RW 06 Kelurahan Kebon Kosong ini dipimpin oleh Bapak Kharis yang berprofesi sebagai pensiunan dan kini beliau membuka usaha dirumahnya. Menyangkut masalah yang timbul di dalam Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong mengenai memberdayakan masyarakat menjadi penghambat untuk menjalankan roda organisasi terlebih lagi karena perbedaan karakteristik yang berbeda-beda. Peneliti disini berperan sebagai *programmer* yang merancang sebuah model pelatihan *outbound* dengan pendekatan belajar dari pengalaman (*experiential learning*) peserta sebagai alternatif dalam memecahkan masalah tersebut.

Pelatihan (*training*) merupakan suatu kegiatan dan usaha-usaha yang dirancang dan dilakukan dalam rangka meningkatkan kinerja dari sumber daya manusia yang erat kaitannya dengan proses penyelesaian tugas yang didalamnya terdapat kegiatan yang berhubungan dengan keahlian khusus. Keahlian ini yang akan meningkatkan kinerja pembelajar sehingga menghasilkan penyelesaian tugas yang produktif.

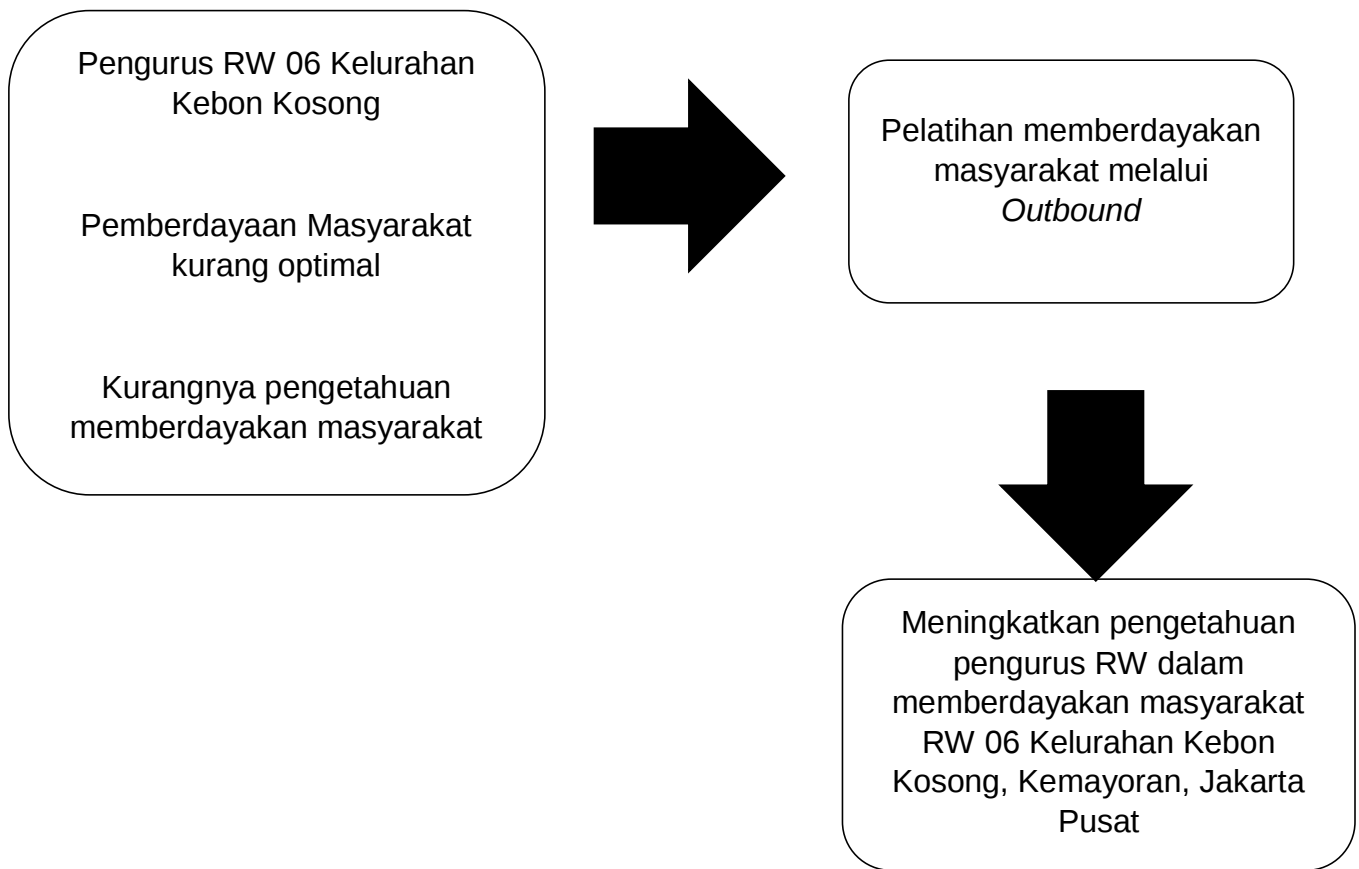
Suatu tim adalah suatu kesatuan jiwa yang secara stimulan bersepaham untuk mengatasi perbedaan-perbedaan. Kinerja tim sangat bergantung pada kerjasama antar anggota tim karena individu yang kreatif, efektif, produktif, dan termotivasi merupakan komponen utama dalam sebuah tim. Tim merupakan tempat untuk bekerja mengeluarkan semua potensi-potensi kekuatan individu yang bergerak mengikuti keterampilan dan pengetahuan para anggotanya untuk menghasilkan solusi yang tepat sasaran dalam memujudkan kinerja terbaik dan tujuan utama tim.

Pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan *outbound* adalah perangsang keinginan dan daya gerak yang menyebabkan Pengurus RW lainnya bersemangat dalam melaksanakan tugas. Seorang individu yang bersemangat dalam menjalankan tugas terlihat dalam ketekunannya ketika melaksanakan tanggung jawab, ulet, cepat memecahkan masalah, kreatif dan lain sebagainya. Kegiatan *Outbound* sendiri bertujuan menumbuhkan dan menciptakan suasana saling mendorong, mendukung serta memotivasi dalam sebuah kelompok. Selain mengembangkan kemampuan apresiasi

atau kreativitas dan penghargaan terhadap perbedaan dalam sebuah kelompok juga memberikan kontribusi memupuk jiwa kepemimpinan, kemandirian, keberanian, percaya diri, tanggung jawab, dan empati yang merupakan nilai dasar yang harus dimiliki setiap orang.

Melalui *experiential learning* yang akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta pelatihan dengan simulasi permainan. Peserta langsung merasakan sukses dan gagal dalam pelaksanaan tugas. Belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) menjadi alternatif belajar yang paling efektif dalam proses transfer pengetahuan yang berkaitan dengan pembangunan tim, hal ini dapat dilihat dari prosesnya dimana para peserta dilibatkan dalam suatu proses belajar aktif dengan melakukan suatu kegiatan yang terstruktur di dalam atmosfir belajar yang positif dan kondusif.

Program pelatihan *outbound* membangun tim (*team building training*) dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* pada Pengurus RW 06 diduga efektif, karena melibatkan pengalaman belajar yang merupakan aktifitas yang didesain untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi yaitu untuk memberdayakan masyarakat RW 06 Kelurahan Kebon Kosong.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Peneliti mengajukan hipotesis statistik yaitu :

H_0 : Pelatihan *outbound* tidak dapat meningkatkan pengetahuan Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat dalam memberdayakan masyarakat.

H_1 : Pelatihan *outbound* dapat meningkatkan pengetahuan Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat dalam memberdayakan masyarakat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan (*goal*) merupakan arah dari suatu kegiatan yang dilakukan. Tujuan harus ditetapkan sebelum memulai kegiatan agar kegiatan itu dapat mencapai hasil yang diharapkan dan dapat berjalan dengan lancar. Pada penelitian ini peneliti menetapkan suatu tujuan yaitu untuk meningkatkan pengetahuan pemberdayaan masyarakat di RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat khususnya bagi Pengurus RW. Untuk mencapai tujuan ini peneliti mengadakan program pelatihan pemberdayaan masyarakat melalui *outbound* bagi Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Rukun Warga (RW) 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat, yang beralamat di Kemayoran Gempol, Jl. Swadaya IV, Kelurahan Kebon Kosong, Jakarta Pusat. Terhitung dari bulan April - Mei 2015.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen sederhana *simple test*²³. Desain metode ini dipergunakan dengan pertimbangan bahwa hasil dari penelitian dapat diketahui secara akurat karena dapat langsung setelah mendapatkan perlakuan dari pelatihan. Desain ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

O_2 = nilai *post-test* (setelah diberi *treatment*)

X = Kegiatan *Outbound* (*treatment*)

$O_2 - O_1$ = Pengaruh kegiatan *outbound* terhadap pengetahuan pengurus RW dalam memberdayakan masyarakat.

²³ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan kuantitatif*. (Bandung : Alfabeta 2008), h. 110

D. Populasi Dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat yang aktif tercatat dengan jumlah sebanyak 30 orang.

Karena jumlah populasi tidak terlalu banyak sehingga peneliti melakukan penelitian terhadap semua Pengurus RW 06 Kebon Kosong. Terdapat populasi dalam penelitian ini yaitu :

1. Populasi

Karena jumlah kurang dari 100, maka semua populasi menjadi subyek penelitian. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Arikunto²⁴, apabila subyek kurang dari seratus lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

2. Sampel

Pengambilan sampel yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan *sampelnya*. Penggunaan *sampling* ini bertujuan karena penelitian ini ingin mengkaji secara lebih mendalam terkait dengan peningkatan pengetahuan pemberdayaan masyarakat

²⁴ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta : Rhineka Cipta, 1993), h. 115.

melalui *treatment* yang diberikan oleh peneliti. Adapun sampel pada penelitian ini sebanyak 30 orang²⁵.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mengamati variabel yang akan diteliti dengan metode ini wawancara, tes, observasi, dan kuesioner. Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data digunakan metode antara lain :

a. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data primer yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara lisan kepada responden.

b. Angket (kuesioner)

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam menyusun kuesioner ini peneliti menggunakan *Skala Likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena tertentu²⁶.

c. Teknik Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran langsung mengenal aktivitas pelatihan berlangsung dalam setiap siklusnya dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang

²⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan kuantitatif*. (Bandung : Alfabeta 2008), h. 124.

²⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta 2001, h.86.

terjadi pada objek pengamatan. Berdasarkan hal tersebut, selama pelaksanaan penelitian, peneliti dibantu *observer* yang berkolaborasi dengan beberapa pengamat, sebagai berikut :

- a. Panji Aziz Pratama, mahasiswa Jurusan Kesejahteraan Sosial (Kesos) UNPAD angkatan 2012 yang disiapkan sebagai fasilitator dalam kegiatan pelatihan dan;
- b. Rafika Iristianti, Dini Alawiyah, Yusuf Dwiganti dan Endang Wahyuni Mahasiswa UNJ sebagai co fasilitator.

Adapun yang terkait dalam teknik pengumpulan data antara lain :

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual dari peningkatan pengetahuan pemberdayaan masyarakat, yaitu meliputi perbuatan, kecakapan, atau penampilan yang dimiliki pada saat menjalankan tugas dan perannya sebagai elemen masyarakat. Definisi konseptual melalui kegiatan *outbound* dengan pendekatan *experiential learning*, yaitu proses belajar di alam terbuka dengan belajar dari pengalaman, pengurus RW 06 dapat memberdayakan masyarakat.

2. Definisi Operasional Variabel

Peningkatan pengetahuan melalui *outbound* dengan pendekatan *experiential learning* secara operasional adalah skor yang diperoleh dari jawaban responden tentang pengetahuan dan pengalaman pengurus RW 06 untuk memberdayakan masyarakat. Indikator keberhasilan yang didapat dari kegiatan *outbound* dengan pendekatan *experiential learning*

adalah meningkatkan pengetahuan tentang pemberdayaan masyarakat, sehingga pengurus RW 06 dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan.

3. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel-variabel ini diukur menggunakan angket. Menurut Suharsimi Arikunto, suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat²⁷. Dalam suatu penelitian, data memiliki kedudukan yang sangat penting, oleh karena itu instrumen untuk mencari data hendaknya memenuhi persyaratan yang melalui uji validitas dan uji reliabilitas angket.

Adapun untuk uji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *Product Moment*, yaitu²⁸:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

n = Jumlah responden
 $\sum X$ = Skor tiap *item*
 $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor per *item*
 $\sum Y$ = Jumlah skor total
 $\sum Y^2$ = Kuadrat skor total
 $\sum XY$ = Hasil kali antara X dan Y

Perhitungan reabilitas merupakan perhitungan terhadap ketetapan atau konsistensi dari angket dengan menggunakan rumus

²⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 1996), h. 136.

²⁸ *Ibid.*, h. 160.

Alpha. Penggunaan rumus ini disesuaikan dengan teknik *scoring* yang dilakukan pada setiap *item* dalam instrumen. Rumus *Alpha* yang dimaksud adalah²⁹:

$$r_{\text{hitung}} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

n = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor per butir

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian per butir

σ_b^2 = Varian per butir

σ_t^2 = Varian total

Dalam pengukurannya, instrumen ini memakai *Skala Likert* dalam bentuk daftar *check list* (✓) dengan 5 pilihan jawaban³⁰.

Tabel 3.1

Daftar Nilai Skala Likert

Nilai Positif	Kategori Jawaban	Nilai Negatif
5	Sangat setuju	1
4	Setuju	2
3	Ragu-ragu	3
2	Tidak setuju	4
1	Sangat tidak setuju	5

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan

²⁹ *Ibid.*, hal. 191

³⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan kuantitatif*. (Bandung : Alfabeta, 2008), h. 134.

variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Data dari angket dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskripsi yang bertujuan untuk mengetahui gambaran variabel penelitian berdasarkan hasil distribusi frekuensi sesuai alternatif jawaban disajikan dalam rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma F}{N}$$

Keterangan :

P = *Presentase*

ΣF = *Frekuensi*

N = *Banyak kelas*

Hasil Perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus Uji-t, yaitu :

$$t_{hitung} = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = Nilai t yang dihitung

$\overline{X}_1$ = Nilai rata-rata *post test*

$\overline{X}_2$ = Nilai rata-rata *pre test*

S_1^2 = Hasil simpangan baku *post test*

S_2^2 = Hasil simpangan baku *pre test*

n_1 = Jumlah responden

n_2 = Jumlah responden

BAB IV

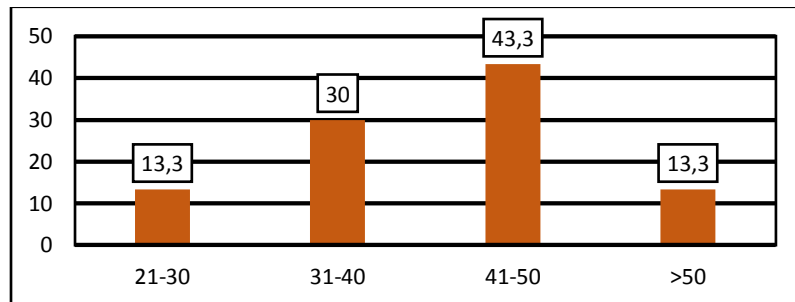
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Variabel dalam penelitian ini yaitu antara pengetahuan dalam memberdayakan masyarakat dan penerapan pendekatan *experiential learning* pada kegiatan *outbound*. Data mengenai pengetahuan dalam memberdayakan masyarakat peserta kegiatan *outbound* diperoleh melalui instrumen tes evaluasi.

Sedangkan data mengenai variabel kegiatan *outbound* menggunakan pendekatan *experiential learning* diperoleh melalui observasi dan angket sebagai instrumen dengan 30 orang peserta kegiatan *outbound* pada pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat.

Proses analisa diawali dengan informasi data, khususnya berkenaan dengan pemberi informasi dalam hal ini responden berbentuk identifikasi meliputi data usia responden dan pendidikan responden, adapun identifikasi responden dapat dilihat sebagai berikut :

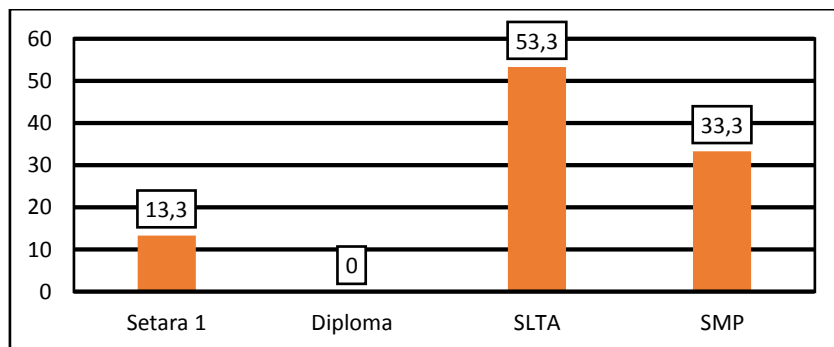


Grafik 4.1
Data Usia Responden

Tabel 4.1
Data Usia Responden

No	Keterangan	Jumlah Responden	Presentase %
1	Usia		
	21-30	4	13,3
	31-40	9	30
	41-50	13	43,3
	>50	4	13,3
	Jumlah	30	100

Dari tabel diatas terlihat bahwa identifikasi responden berdasarkan usia responden yang paling dominan usia antara 41-50 tahun sebanyak 13 orang dengan presentase 43,3% sedangkan yang terendah adalah yang berusia 21-30 tahun sebanyak 4 orang dengan presentase 13,3%.



Grafik 4.2
Data Pendidikan Responden

Tabel 4.2
Data Pendidikan Responden

No	Keterangan	Jumlah Responden	Presentase %
	Pendidikan		
	Setara 1	4	13,3
	Diploma	0	0
	SLTA	16	53,3
	SMP	10	33,3
	Jumlah	30	100

Untuk identifikasi responden bila dilihat dari pendidikan yang paling dominan adalah SLTA sebanyak 16 orang dengan presentase 53,3% sedangkan yang terendah adalah Setara 1 sebanyak 4 orang dengan presentase 13,3%.

B. Analisis Data

Data Angket

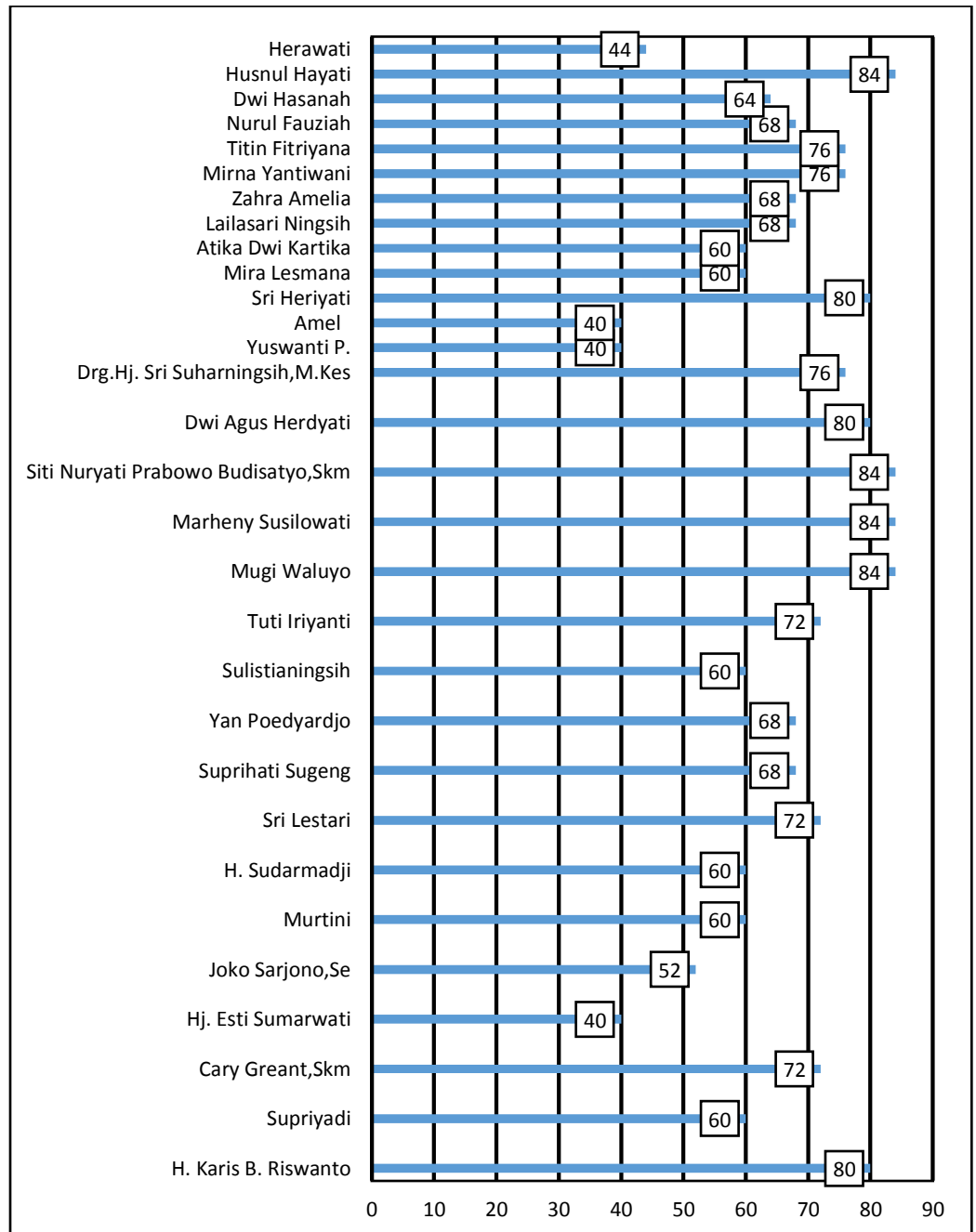
Penggunaan instrumen angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai proses kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning*. Angket dalam penelitian ini bersifat tertutup agar terdapat kesamaan jawaban masing-masing peserta sehingga mempermudah peneliti dalam proses pengolahan data.

Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengukur variabel proses penerapan kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning*, yakni metode kegiatan *outbound* serta penggunaan pendekatan *experiential learning* pada kegiatan *outbound*. Berdasarkan variabel tersebut kemudian diklarifikasi menjadi beberapa sub indikator yang kemudian dituangkan menjadi 30 item pernyataan. Hasil penyebaran angket dilakukan oleh peneliti dapat dideskripsikan berdasarkan pengelompokkan tabel dibawah ini.

Tabel 4.3
Hasil Nilai *Pre Test*

No	Nama	Nilai Pre Test
1	H. Karis B. Riswanto	80
2	Supriyadi	60
3	Cary Greant, Skm	72
4	Hj. Esti Sumarwati	40
5	Joko Sarjono, Se	52
6	Murtini	60
7	H. Sudarmadji	60
8	Sri Lestari	72
9	Suprihati Sugeng	68
10	Yan Poedyardjo	68
11	Sulistianingsih	60
12	Tuti Iriyanti	72
13	Mugi Waluyo	84
14	Marheny Susilowati	84
15	Siti Nuryati Prabowo Budisatyo, Skm	84
16	Dwi Agus Herdyati	80
17	Drg. Hj. Sri Suharningsih, M. Kes	76
18	Yuswanti P.	40
19	Amel	40
20	Sri Heriyati	80
21	Mira Lesmana	60
22	Atika Dwi Kartika	60
23	Lailasari Ningsih	68
24	Zahra Amelia	68
25	Mirna Yantiwani	76
26	Titin Fitriyana	76
27	Nurul Fauziah	68

28	Dwi Hasanah	64
29	Husnul Hayati	84
30	Herawati	44
Jumlah		2.000
Rata-Rata		66,67



Grafik 4.3
Hasil Nilai *Pre Test*

Berdasarkan data hasil *pre test* yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan *outbound* ditemukan bahwa nilai *pre test* masih dibawah standar yang ditentukan yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *outbound* sangat tepat dilaksanakan bagi pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong.

Uji Validitas

Uji validitas menggunakan rumus *product moment*, kemudian diperoleh sebanyak 30 instrumen valid.

Uji Reliabilitas

Merupakan perhitungan terhadap ketetapan atau konsistensi dari angket dengan menggunakan rumus *Alpha*. Penggunaan rumus ini disesuaikan dengan teknik *scooring* yang dilakukan pada setiap item dalam instrumen. Adapun hasil uji reliabilitas tersebut diperoleh hasil r_{hitung} 0,8484 dan r_{tabel} 0,361 ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Artinya instrumen angket ini memiliki kriteria reliabilitas yang tinggi. Maka angket ini dikatakan *reliable*.

Penggunaan instrumen angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari pengurus RW 06 mengenai pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan *outbound* dengan pendekatan *experiential learning*. Angket dalam penelitian ini bersifat tertutup agar terdapat kesamaan jawaban masing-masing orang tua sebagai responden sehingga mempermudah peneliti dalam proses pengolahan data.

Tabel 4.4
DATA PENGAMATAN FASILITATOR

Hari/Tanggal : Minggu, 10 Mei 2015
Tempat : Lapangan Taman Toga RT 14 RW 06 Kelurahan
Kebon Kosong, Kemayoran - Jakarta Pusat

NO	KEGIATAN	SKALA			
		1	2	3	4
Kegiatan <i>Outbound</i> dengan menggunakan Pendekatan <i>Eksperiential Learning</i>					
Aktifitas Fasilitator					
1	Fasilitator menyapa peserta			V	
2	Menjabarkan maksud dan tujuan dan kegiatan			V	
3	Fasilitator meminta peserta untuk memaparkan apa saja yang mereka sudah ketahui tentang sebuah tim dan cara membangunnya			V	
4	Fasilitator memberikan game pengenalan			V	
5	Fasilitator mampu menumbuhkan motivasi peserta			V	
6	Fasilitator memberikan pre test				V
7	Fasilitator menerangkan tentang konsep outbound dengan menggunakan pendekatan eksperiential learning			V	
8	Fasilitator dan peserta menyetujui kontrak kegiatan			V	
9	Fasilitator menjelaskan semua peraturan dan tatacara dalam menyelesaikan setia tantangan permainan			V	
10	Melakukan penilaian terhadap kegiatan outbound		V		
11	Memberikan umpan balik terhadap kegiatan outbound			V	
12	Melakukan kegiatan tindak lanjut terkait dengan hasil kegiatan peserta			V	
13	Fasilitator memberikan post test				V

Keterangan :

Sekala 1 = Tidak Memuaskan
Sekala 2 = Cukup Memuaskan
Sekala 3 = Memuaskan
Sekala 4 = Sangat Memuaskan

Pada data tabel hasil pengamatan di atas, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu, item pengamatana nomor 1 dan 2 menunjukkan poin 3 hal ini menunjukkan bahwa fasilitator menyapa semua peserta dan melakukan games pengenalan sebagai awal sebelum masuk pada kegiatan inti. Pengamatan nomor 3,4,dan 5 memperoleh poin 3 hal ini menunjukkan bahwa fasilitator mampu menjabarkan maksud dan tujuan dari kegiatan *outbound*, serta menumbuhkan motivasi peserta sehingga peserta memaparkan apa saja yang sudah mereka ketahui tentang materi kerja sama.

Pengamatan nomer 6 yakni memberikan pre test menunjukkan poin 4, itu artinya setelah maksud dan tujuan dari kegiatan telah dipaparkan oleh fasilitator dan peserta sudah memaparkan apa saja yang sudah merke ketahui tentang membangun tim. Peserta diberikan pre test untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum masuk kedalam kegiatan inti.

Pengamatan nomor 7,8,9 memperoleh 3 poitn, itu artinya fasilitator sudah menerangkan konsep tentang kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning*.

Pengamatan nomor 10 memperoleh poin 2 yakni fasilitator doanggap cukup memuaskan dalam melakukan penilaian terhadap hasil kegiatan *outbound* yang telah dilakukan oleh peserta. Pengamatan nomor 11,12,13 memperoleh poin 3,3,4 hal ini menunjukkan bahwa fasilitator berperan aktif dalam memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil

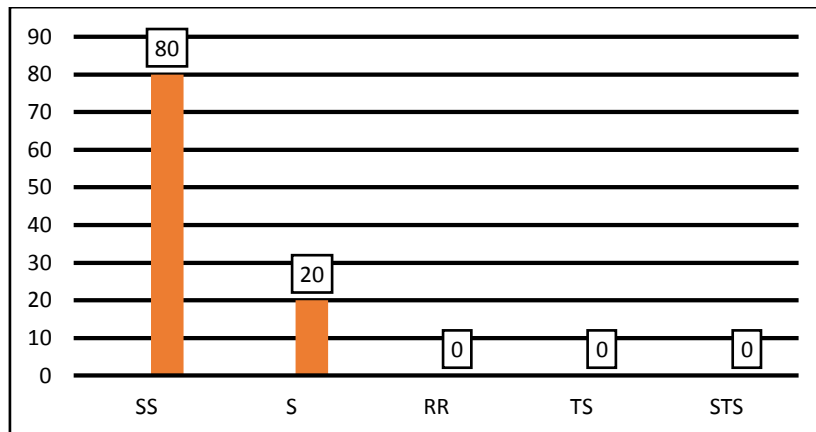
kegiatan lanjut tersebut yaitu berupa pembahasan yang dipelajari peserta dan memberikan penilaian diakhir kegiatan (*post test*).

a. Aktivitas Fasilitator

Tabel 4.5
Komponen Permasalahan 1

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator menjelaskan cara belajar yang menarik dan fleksibel dengan menggunakan pendekatan <i>eksperiential learning</i>	SS	24	80
	S	6	20
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan fasilitator menjelaskan cara belajar yang menarik dan fleksibel dengan menggunakan pendekatan *eksperiential learning* memperoleh tanggapan sebanyak 24 orang responden (80%) menjawab sangat setuju, 6 orang responden (20%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan fasilitator menjelaskan cara belajar yang menarik dan fleksibel dengan menggunakan pendekatan *eksperiential learning*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



Grafik 4.4

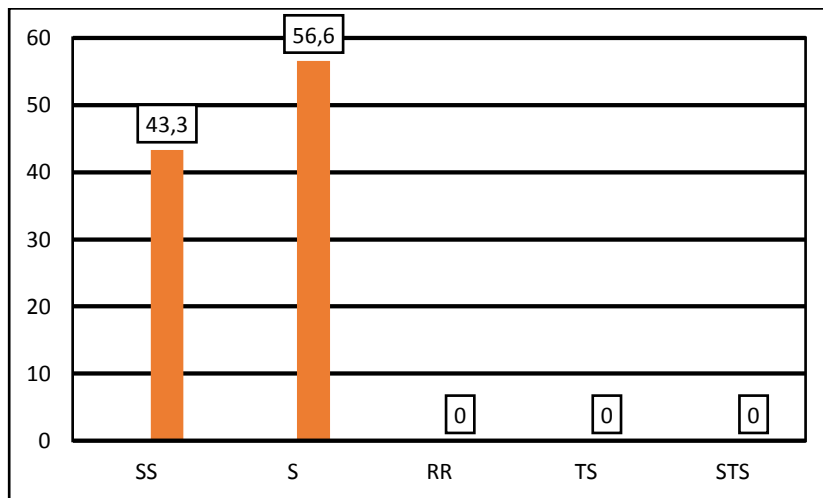
Fasilitator menjelaskan cara belajar yang menarik dan fleksibel dengan menggunakan pendekatan *eksperiential learning*

Tabel 4.6
Komponen Permasalahan 2

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator menyapa dan memperkenalkan diri kepada peserta	SS	13	43,3
	S	17	56,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator menyapa dan memperkenalkan diri kepada peserta memperoleh tanggapan sebanyak 13 orang responden (43,3%) menjawab sangat setuju, 17 orang responden (56,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Fasilitator menyapa dan

memperkenalkan diri kepada peserta. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



Grafik 4.5

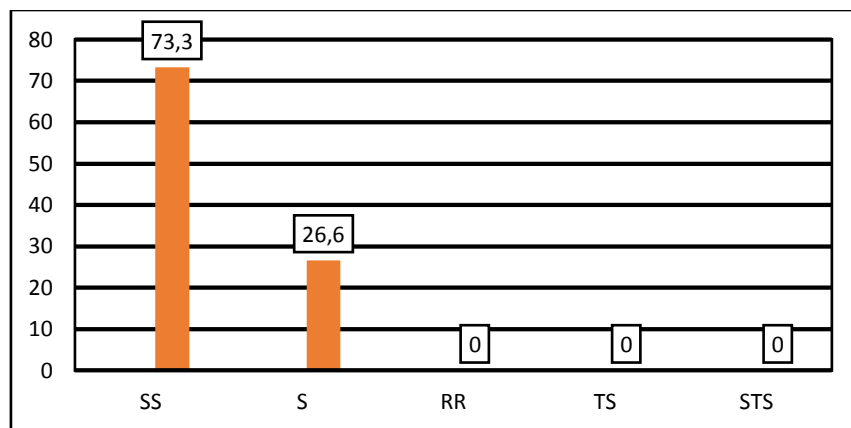
Fasilitator menyapa dan memperkenalkan diri kepada peserta

Tabel 4.7
Komponen Permasalahan 3

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator menjabarkan maksud dan tujuan kegiatan	SS	22	73,3
	S	8	26,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator menjabarkan maksud dan tujuan kegiatan memperoleh tanggapan sebanyak 22 orang responden (73,3%) menjawab sangat setuju, 8 orang responden (26,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini

sebagai responden, menyatakan Fasilitator menjabarkan maksud dan tujuan kegiatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



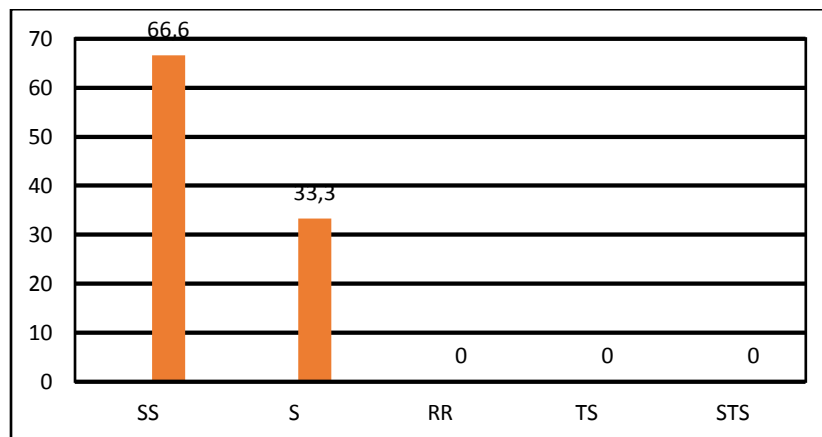
Grafik 4.6
Fasilitator menjabarkan maksud dan tujuan kegiatan

Tabel 4.8
Komponen Permasalahan 4

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator menjelaskan semua peraturan dan tatacara dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan	SS	20	66,6
	S	10	33,3
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator menjelaskan semua peraturan dan tatacara dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan memperoleh tanggapan sebanyak 20 orang responden (66,6%) menjawab sangat setuju, 10 orang responden (33,3%)

menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Fasilitator menjelaskan semua peraturan dan tatacara dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



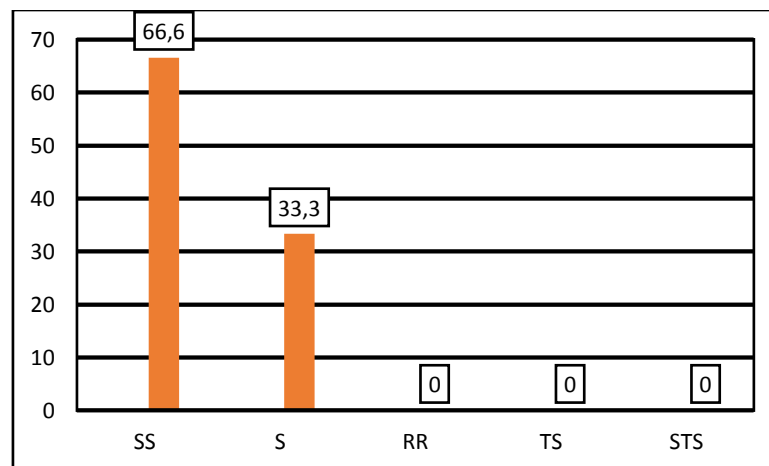
Grafik 4.7

Fasilitator menjelaskan semua peraturan dan tatacara dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan

Tabel 4.9
Komponen Permasalahan 5

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator dan peserta menyetujui kontrak kegiatan	SS	22	73,3
	S	8	26,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator dan peserta menyetujui kontrak kegiatan memperoleh tanggapan sebanyak 22 orang responden (73,3%) menjawab sangat setuju, 8 orang responden (26,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Fasilitator dan peserta menyetujui kontrak kegiatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :

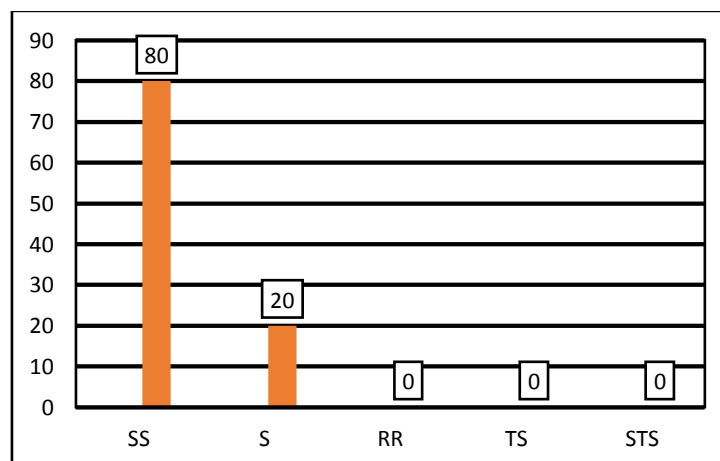


Grafik 4.8
Fasilitator dan peserta menyetujui kontrak kegiatan

Tabel 4.10
Komponen Permasalahan 6

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator mampu menumbuhkan motivasi peserta	SS	24	80
	S	6	20
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator mampu menumbuhkan motivasi peserta memperoleh tanggapan sebanyak 24 orang responden (80%) menjawab sangat setuju, 6 orang responden (20%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Fasilitator mampu menumbuhkan motivasi peserta. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :

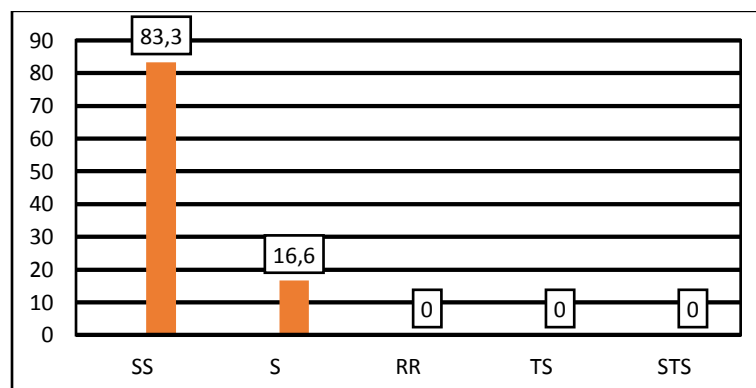


Grafik 4.9
Fasilitator mampu menumbuhkan motivasi peserta

Tabel 4.11
Komponen Permasalahan 7

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator memberikan pre test	SS	25	83,3
	S	5	16,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator memberikan pre test memperoleh tanggapan sebanyak 25 orang responden (83,3%) menjawab sangat setuju, 5 orang responden (16,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Fasilitator memberikan pre test. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :

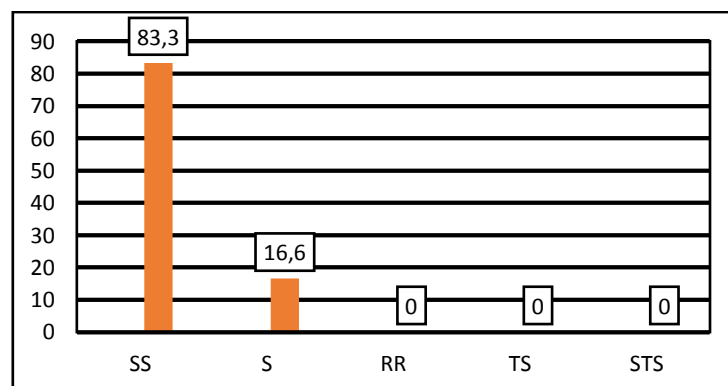


Grafik 4.10
Fasilitator memberikan *pre test*

Tabel 4.12
Komponen Permasalahan 8

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator memberikan post test	SS	25	83,3
	S	5	16,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator memberikan post test memperoleh tanggapan sebanyak 25 orang responden (83,3%) menjawab sangat setuju, 5 orang responden (16,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Fasilitator memberikan post test. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :

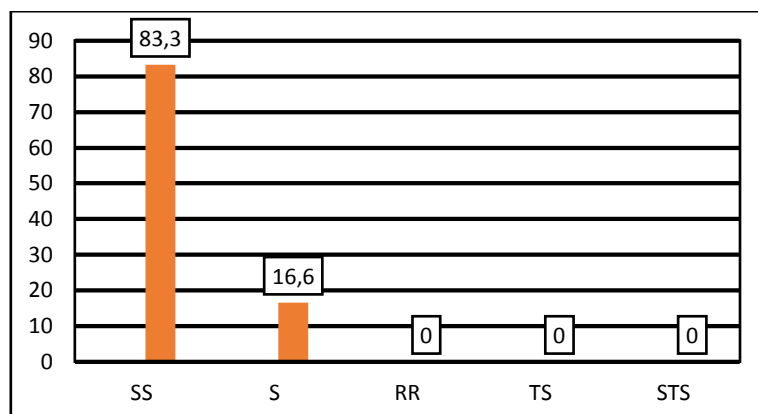


Grafik 4.11
Fasilitator memberikan *post test*

Tabel 4.13
Komponen Permasalahan 9

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Fasilitator meminta peserta untuk memaparkan apa saja yang mereka sudah ketahui tentang sebuah tim dan cara membangunnya	SS	25	83,3
	S	5	16,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Fasilitator meminta peserta untuk memaparkan apa saja yang mereka sudah ketahui tentang sebuah tim dan cara membangunnya memperoleh tanggapan sebanyak 25 orang responden (83,3%) menjawab sangat setuju, 5 orang responden (16,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Fasilitator meminta peserta untuk memaparkan apa saja yang mereka sudah ketahui tentang sebuah tim dan cara membangunnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



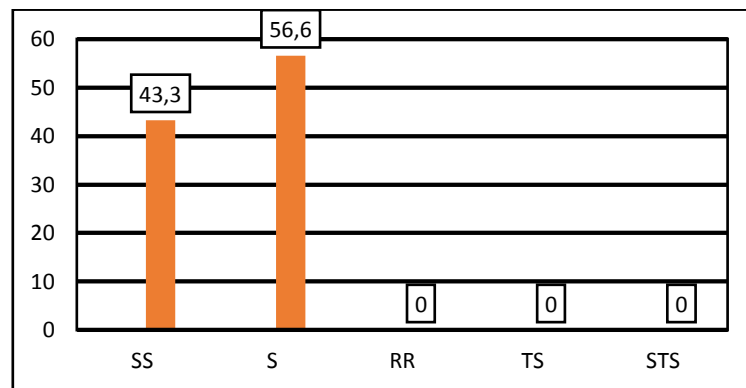
Grafik 4.12
Fasilitator meminta peserta untuk memaparkan apa saja yang mereka sudah ketahui tentang sebuah tim dan cara membangunnya

Tabel 4.14
Komponen Permasalahan 10

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Peserta dilibatkan dalam suatu kegiatan atau permainan bersama dengan orang lain melalui pengalaman langsung (sepermainan)	SS	13	43,3
	S	17	56,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Peserta dilibatkan dalam suatu kegiatan atau permainan bersama dengan orang lain melalui pengalaman langsung (sepermainan) memperoleh tanggapan sebanyak 13 orang responden (43,3%) menjawab sangat setuju, 17 orang responden (56,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini

sebagai responden, menyatakan Peserta dilibatkan dalam suatu kegiatan atau permainan bersama dengan orang lain melalui pengalaman langsung (sepermainan). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



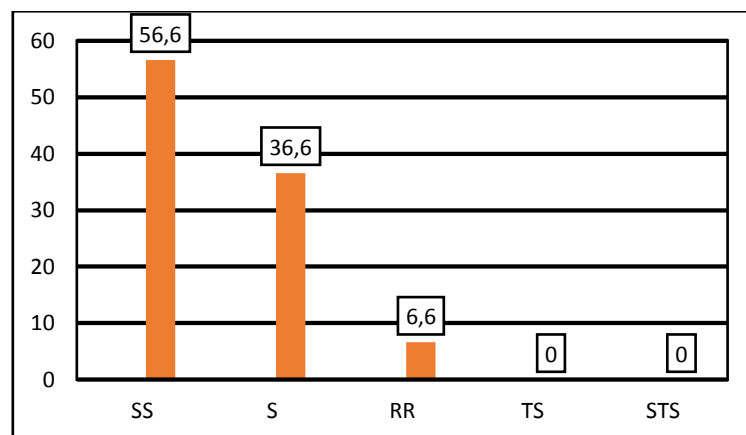
Grafik 4.13
Peserta dilibatkan dalam suatu kegiatan atau permainan bersama dengan orang lain melalui pengalaman langsung (sepermainan)

b. Aktivitas Peserta

Tabel 4.15
Komponen Permasalahan 11

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang saya rasakan pada saat kegiatan berlangsung	SS	17	56,6
	S	11	36,6
	RR	2	6,6
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang saya rasakan pada saat kegiatan berlangsung memperoleh tanggapan sebanyak 17 orang responden (56,6%) menjawab sangat setuju, 11 orang responden (36,6%) menjawab setuju, 2 orang responden (6,6%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang saya rasakan pada saat kegiatan berlangsung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :

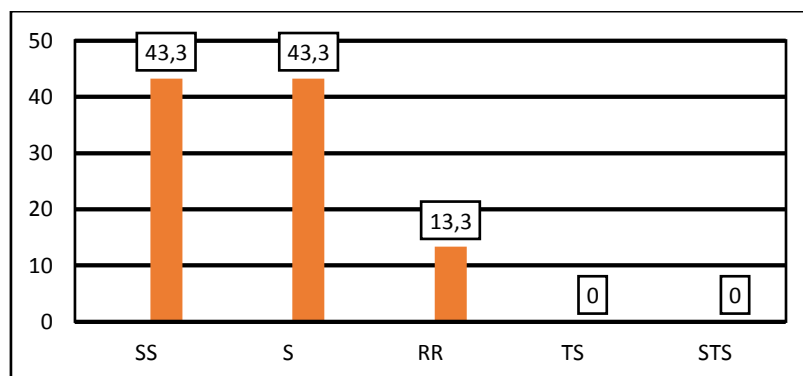


Grafik 4.14
Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi
yang saya rasakan pada saat kegiatan berlangsung

Tabel 4.16
Komponen Permasalahan 12

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan	SS	13	43,3
	S	13	43,3
	RR	4	13,3
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan memperoleh tanggapan sebanyak 13 orang responden (43,3%) menjawab sangat setuju, 13 orang responden (43,3%) menjawab setuju, 4 orang responden (13,3%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



Grafik 4.15

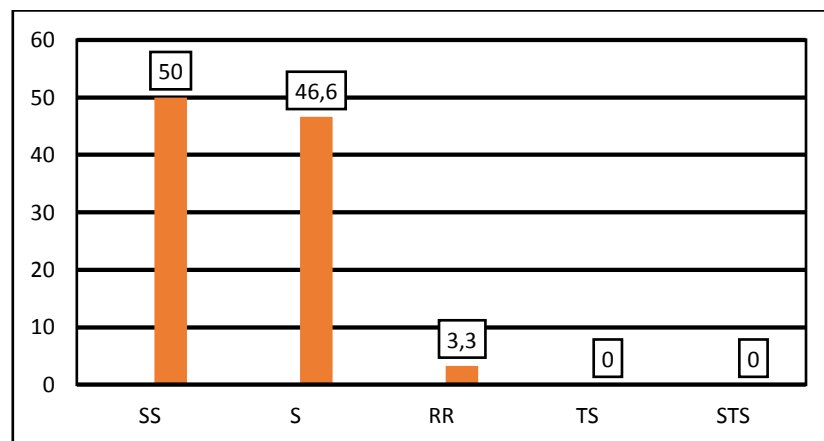
Saya mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan

Tabel 4.17
Komponen Permasalahan 13

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya merenungkan dan mendiskusikan sejauh mana konsep yang telah terbentuk dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari	SS	15	50
	S	14	46,6
	RR	1	3,3
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya merenungkan dan mendiskusikan sejauh mana konsep yang telah terbentuk dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari memperoleh tanggapan sebanyak 15 orang responden (50%) menjawab sangat setuju, 14 orang responden (46,6%) menjawab setuju, 1 orang responden (3,3%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden,

menyatakan Saya merenungkan dan mendiskusikan sejauh mana konsep yang telah terbentuk dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



Grafik 4.16

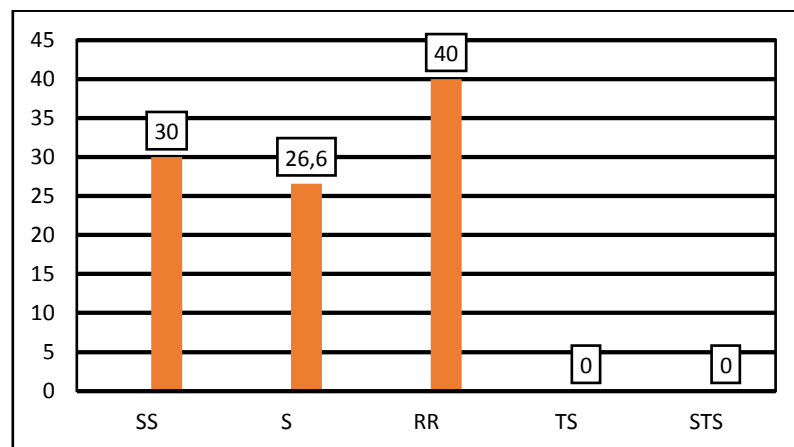
Saya merenungkan dan mendiskusikan sejauh mana konsep yang telah terbentuk dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari

Tabel 4.18
Komponen Permasalahan 14

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya melakukan setiap tahap dalam kegiatan ini dengan teratur (pengalaman, refleksi, pembentukan konsep dan pengujian konsep)	SS	9	30
	S	8	26,6
	RR	12	40
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya melakukan setiap tahap dalam kegiatan ini dengan teratur (pengalaman, refleksi,

pembentukan konsep dan pengujian konsep) memperoleh tanggapan sebanyak 9 orang responden (30%) menjawab sangat setuju, 8 orang responden (26,6%) menjawab setuju, 12 orang responden (40%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya melakukan setiap tahap dalam kegiatan ini dengan teratur (pengalaman, refleksi, pembentukan konsep dan pengujian konsep). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

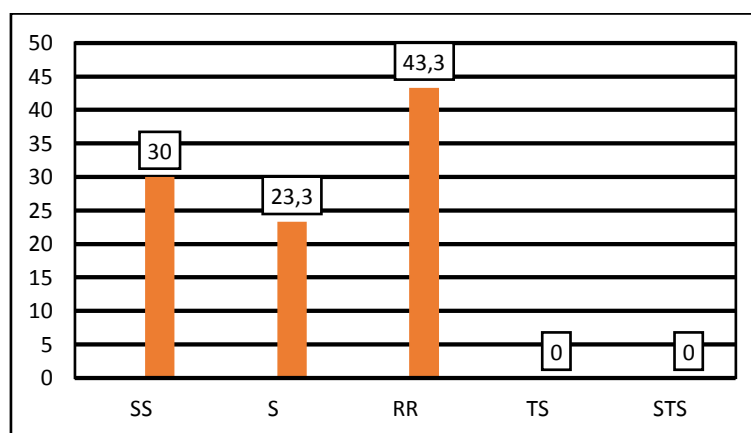


Grafik 4.17
Saya melakukan setiap tahap dalam kegiatan ini dengan teratur (pengalaman, refleksi, pembentukan konsep dan pengujian konsep)

Tabel 4.19
Komponen Permasalahan 15

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan	SS	9	30
	S	7	23,3
	RR	13	43,3
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan memperoleh tanggapan sebanyak 9 orang responden (30%) menjawab sangat setuju, 7 orang responden (23,3%) menjawab setuju, 13 orang responden (43,3%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

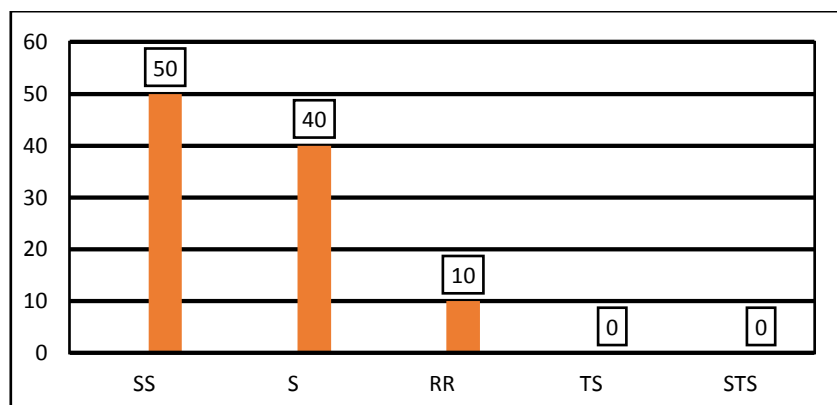


Grafik 4.18
Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan

Tabel 4.20
Komponen Permasalahan 16

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada dikehidupan sehari-hari dan mengaitkan dengan ilmu yang didapat	SS	15	50
	S	12	40
	RR	3	10
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada dikehidupan sehari-hari dan mengaitkan dengan ilmu yang didapat memperoleh tanggapan sebanyak 15 orang responden (50%) menjawab sangat setuju, 12 orang responden (40%) menjawab setuju, 3 orang responden (10%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada dikehidupan sehari-hari dan mengaitkan dengan ilmu yang didapat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.19

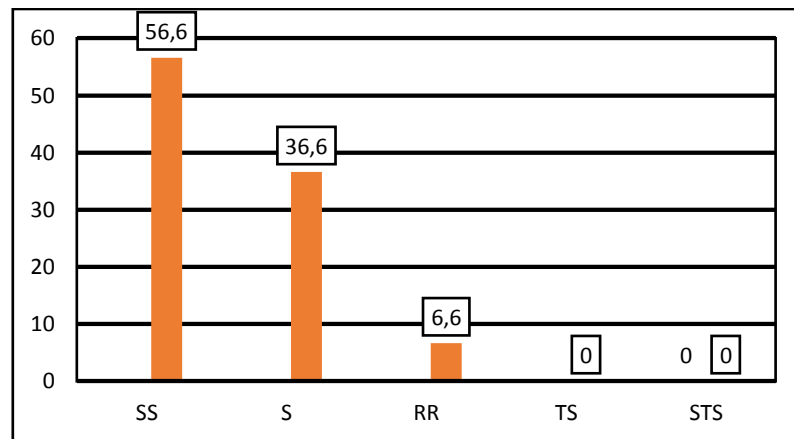
Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada di kehidupan sehari-hari dan mengaitkan dengan ilmu yang didapat

Tabel 4.21
Komponen Permasalahan 17

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Menurut saya, pendekatan eksperiential learning sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini	SS	17	56,6
	S	11	36,6
	RR	2	6,6
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Menurut saya, pendekatan eksperiential learning sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini memperoleh tanggapan sebanyak 17 orang responden (56,6%) menjawab sangat setuju, 11 orang responden (36,6%) menjawab setuju, 2 orang responden (6,6%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Menurut saya,

pendekatan eksperiential learning sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.20

Menurut saya, pendekatan *experiential learning* sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini

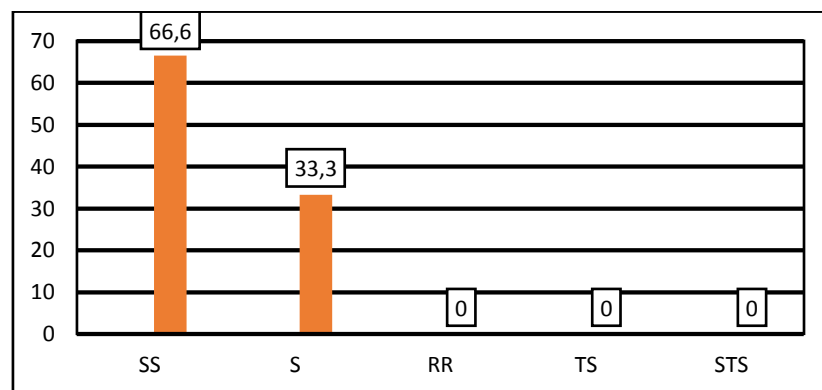
Tabel 4.22

Komponen Permasalahan 18

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mengisi lembar angket dan observasi yang diberikan oleh fasilitator	SS	20	66,6
	S	10	33,3
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mengisi lembar angket dan observasi yang diberikan oleh fasilitator memperoleh tanggapan sebanyak 20 orang responden (66,6%) menjawab sangat setuju, 10 orang responden (33,3%) menjawab setuju. Data

tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mengisi lembar angket dan observasi yang diberikan oleh fasilitator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.21

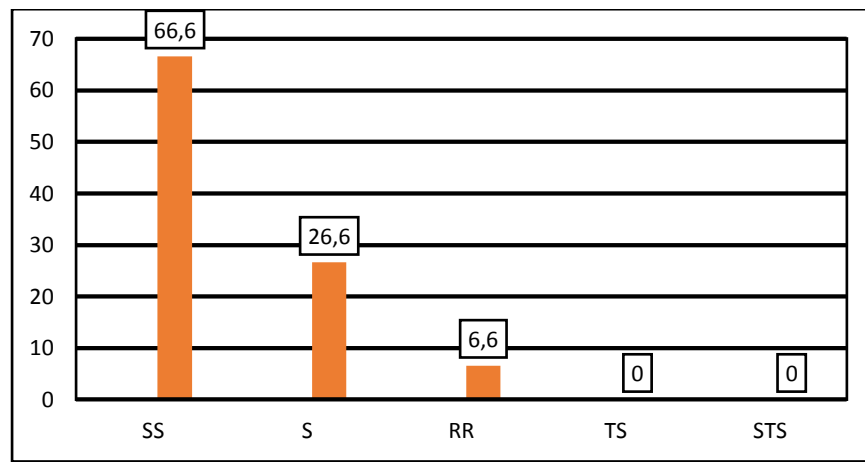
Saya mengisi lembar angket dan observasi yang diberikan oleh fasilitator

Tabel 4.23
Komponen Permasalahan 19

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mengetahui apa arti dari pemberdayaan masyarakat	SS	20	66,6
	S	8	26,6
	RR	2	6,6
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mengetahui apa arti dari pemberdayaan masyarakat memperoleh tanggapan sebanyak 20 orang responden (66,6%) menjawab sangat setuju, 8 orang responden (26,6%) menjawab setuju, 2 orang responden (6,6%)

menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mengetahui apa arti dari pemberdayaan masyarakat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



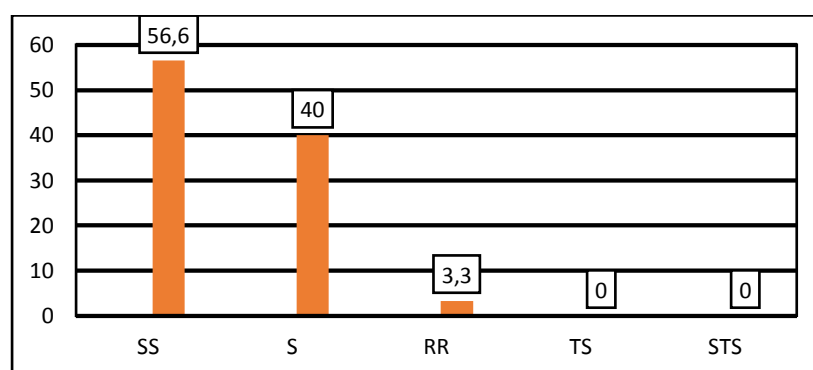
Grafik 4.22
Saya mengetahui apa arti dari pemberdayaan masyarakat

Tabel 4.24
Komponen Permasalahan 20

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mampu mengetahui komponen-komponen dalam pemberdayaan masyarakat	SS	17	56,6
	S	12	40
	RR	1	3,3
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mampu mengetahui komponen-komponen dalam membangun sebuah tim memperoleh

tanggapan sebanyak 17 orang responden (56,6%) menjawab sangat setuju, 12 orang responden (40%) menjawab setuju, 1 orang responden (3,3%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mampu mengetahui komponen-komponen dalam pemberdayaan masyarakat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

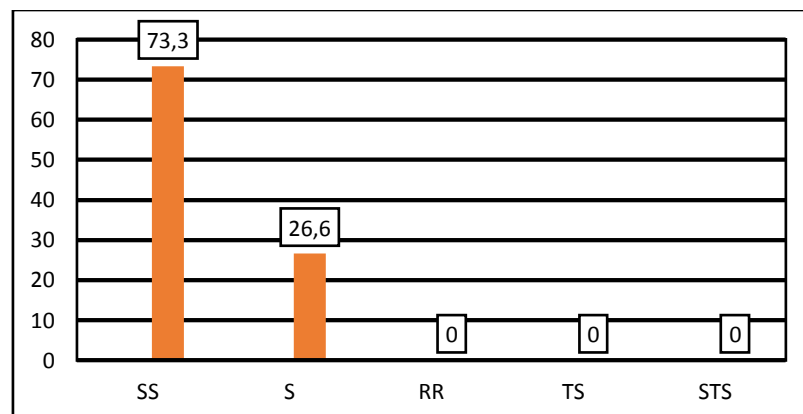


Grafik 4.23
Saya mampu mengetahui komponen-komponen dalam pemberdayaan masyarakat

Tabel 4.25
Komponen Permasalahan 21

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mampu menjelaskan manfaat pemberdayaan masyarakat	SS	22	73,3
	S	8	26,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mampu menjelaskan manfaat sebuah tim memperoleh tanggapan sebanyak 22 orang responden (73,3%) menjawab sangat setuju, 8 orang responden (26,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mampu menjelaskan manfaat pemberdayaan masyarakat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

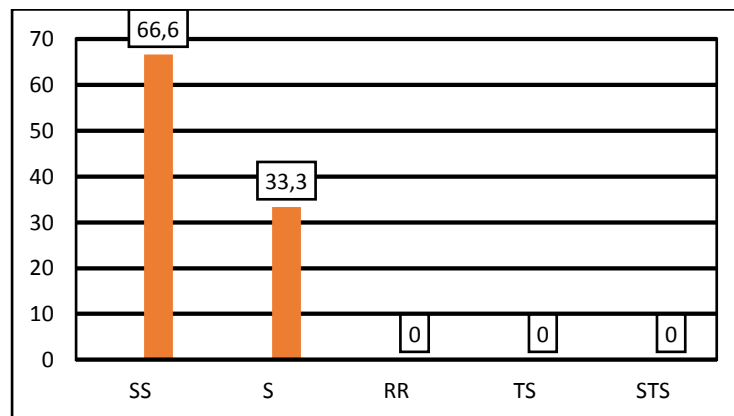


Grafik 4.24
Saya mampu menjelaskan manfaat pemberdayaan masyarakat

Tabel 4.26
Komponen Permasalahan 22

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mampu mengetahui tugas-tugas saya sebagai elemen masyarakat dengan baik	SS	20	66,6
	S	10	33,3
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mampu mengetahui tugas-tugas saya sebagai elemen masyarakat dengan baik memperoleh tanggapan sebanyak 20 orang responden (66,6%) menjawab sangat setuju, 10 orang responden (33,3%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mampu mengetahui tugas-tugas saya sebagai elemen masyarakat dengan baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

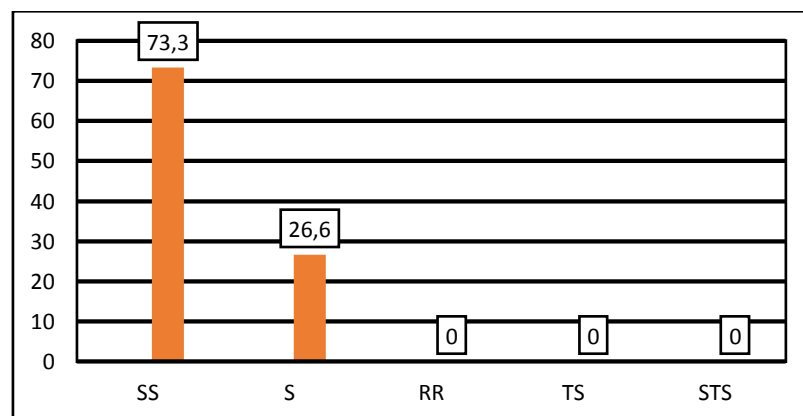


Grafik 4.25
Saya mampu mengetahui tugas-tugas saya sebagai
elemen masyarakat dengan baik

Tabel 4.27
Komponen Permasalahan 23

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saat ini saya mampu menyusun tugas sesuai prioritas kebutuhan dan mengelompokannya	SS	22	73,3
	S	8	26,6
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saat ini saya mampu menyusun tugas sesuai prioritas kebutuhan dan mengelompokannya memperoleh tanggapan sebanyak 22 orang responden (73,3%) menjawab sangat setuju, 8 orang responden (26,6%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saat ini saya mampu menyusun tugas sesuai prioritas kebutuhan dan mengelompokannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

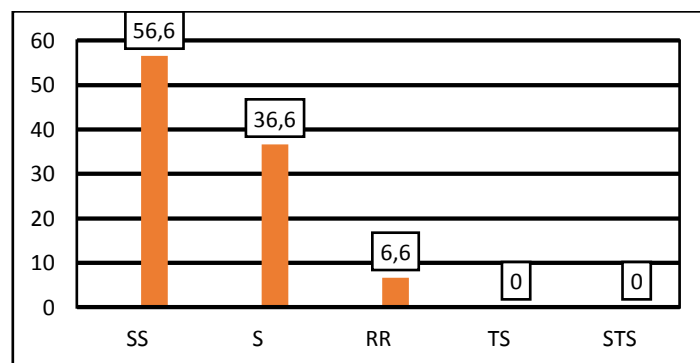


Grafik 4.26
Saat ini saya mampu menyusun tugas sesuai prioritas kebutuhan dan mengelompokannya

Tabel 4.28
Komponen Permasalahan 24

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Menurut saya, pendekatan <i>eksperiential learning</i> sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini	SS	17	56,6
	S	11	36,6
	RR	2	6,6
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Menurut saya, pendekatan *eksperiential learning* sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini memperoleh tanggapan sebanyak 17 orang responden (56,6%) menjawab sangat setuju, 11 orang responden (36,6%) menjawab setuju, 2 orang responden (6,6%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Menurut saya, pendekatan *experiential learning* sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

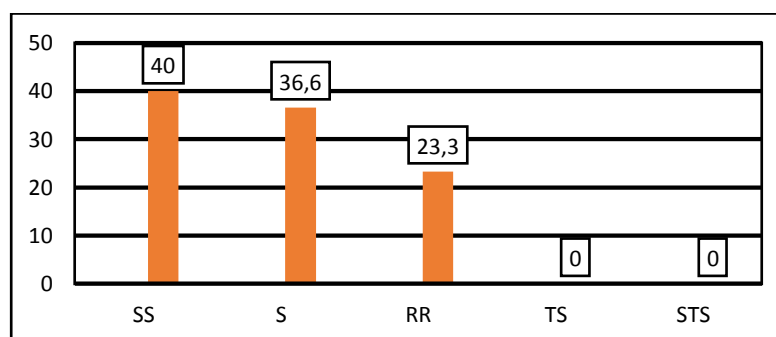


Grafik 4.27
Menurut saya, pendekatan *experiential learning* sangat tepat sekali digunakan pada kegiatan ini

Tabel 4.29
Komponen Permasalahan 25

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mampu mengetahui terbentuknya pemberdayaan masyarakat	SS	12	40
	S	11	36,6
	RR	7	23,3
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mampu mengetahui fase terbentuknya sebuah tim memperoleh tanggapan sebanyak 12 orang responden (40%) menjawab sangat setuju, 11 orang responden (36,6%) menjawab setuju, 7 orang responden (23,3%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya mampu mengetahui fase terbentuknya pemberdayaan masyarakat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

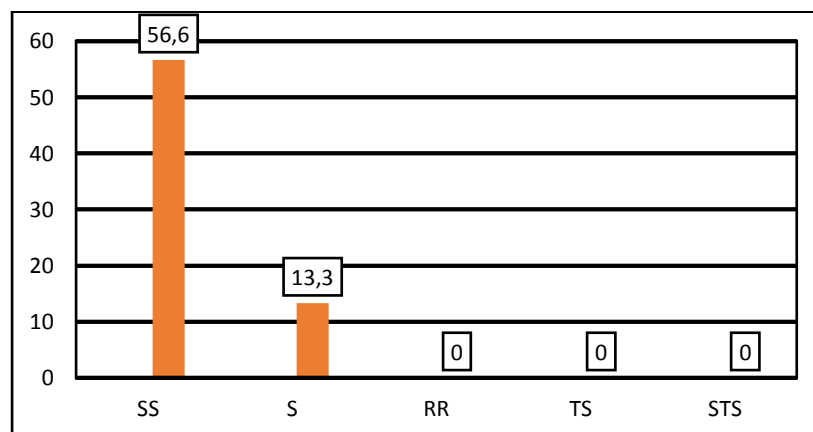


Grafik 4.28
Saya mampu mengetahui terbentuknya pemberdayaan masyarakat

Tabel 4.30
Komponen Permasalahan 26

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saat ini saya mampu membagi tugas dengan baik untuk kemajuan memberdayakan masyarakat	SS	17	56,6
	S	13	13,3
	RR	0	0
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saat ini saya mampu membagi tugas dengan baik untuk kemajuan sebuah tim memperoleh tanggapan sebanyak 17 orang responden (56,6%) menjawab sangat setuju, 13 orang responden (13,3%) menjawab setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saat ini saya mampu membagi tugas dengan baik untuk kemajuan memberdayakan masyarakat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:

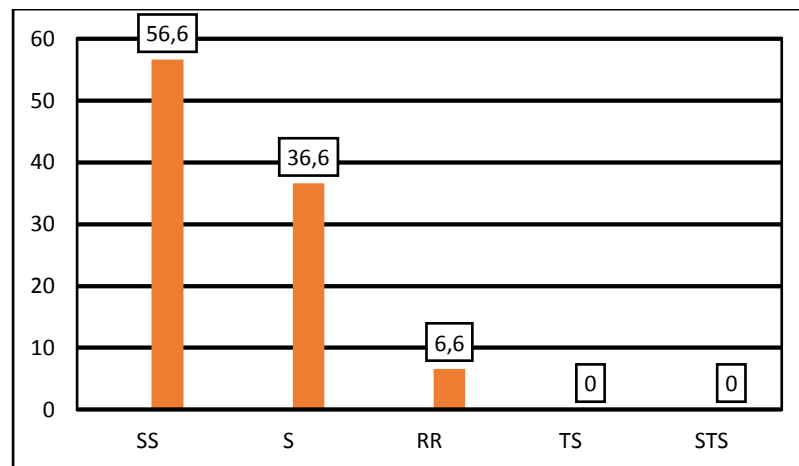


Grafik 4.29
**Saat ini saya mampu membagi tugas dengan baik untuk
kemajuan memberdayakan masyarakat**

Tabel 4.31
Komponen Permasalahan 27

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang dirasakan pada saat kegiatan berlangsung	SS	17	56,6
	S	11	36,6
	RR	2	6,6
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang dirasakan pada saat kegiatan berlangsung memperoleh tanggapan sebanyak 17 orang responden (56,6%) menjawab sangat setuju, 11 orang responden (36,6%) menjawab setuju, 2 orang responden (6,6%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang dirasakan pada saat kegiatan berlangsung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.30

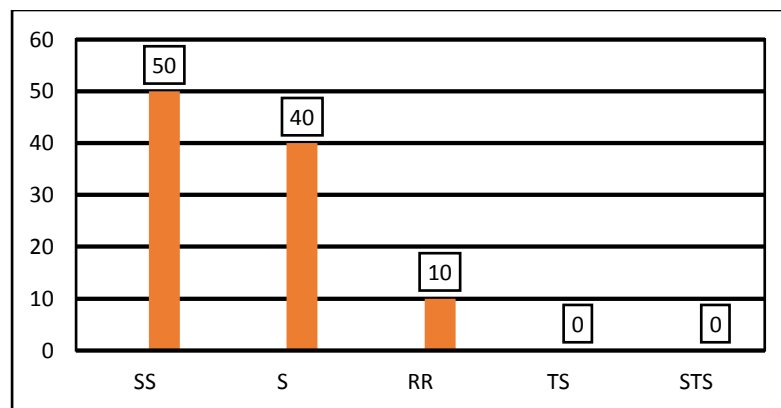
Saya melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang dirasakan pada saat kegiatan berlangsung

Tabel 4.32
Komponen Permasalahan 28

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada di kehidupan sehari-hari dan mengkaitkan dengan ilmu yang didapat	SS	15	50
	S	12	40
	RR	3	10
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada di kehidupan sehari-hari dan mengkaitkan dengan ilmu yang didapat memperoleh tanggapan sebanyak 15 orang responden (50%) menjawab sangat setuju, 12 orang responden (40%) menjawab setuju, 3 orang responden (10%) menjawab ragu-ragu. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden,

menyatakan Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada di kehidupan sehari-hari dan mengkaitkan dengan ilmu yang didapat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.31

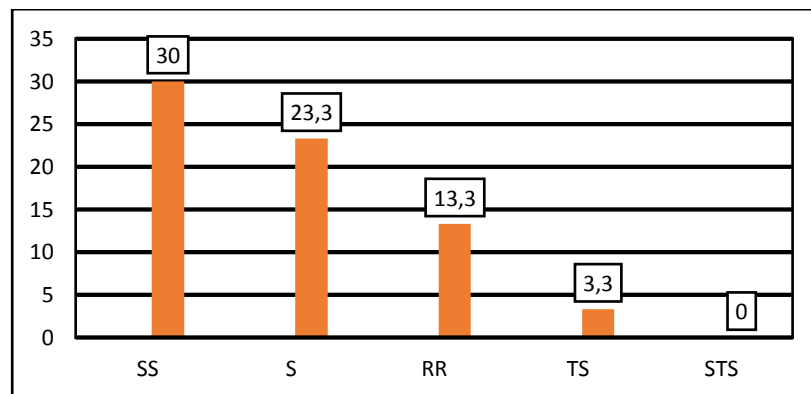
Saya mampu memberikan contoh-contoh yang ada di kehidupan sehari-hari dan mengkaitkan dengan ilmu yang didapat

Tabel 4.33
Komponen Permasalahan 29

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan	SS	9	30
	S	7	23,3
	RR	13	13,3
	TS	1	3,3
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan memperoleh tanggapan sebanyak 9 orang responden (30%) menjawab sangat setuju, 7 orang responden (23,3%) menjawab setuju, 13 orang responden

(13,3%) menjawab ragu-ragu, 1 orang responden (3,3%) menjawab tidak setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.32

Saya tipe yang sangat cepat tanggap dan aktif dalam setiap kegiatan

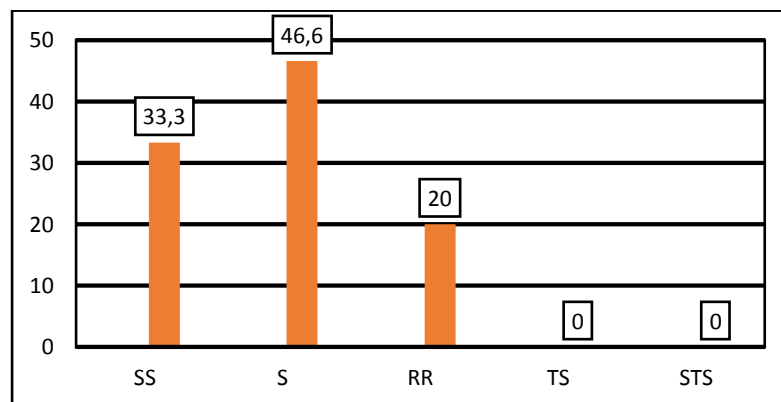
Tabel 4.34

Komponen Permasalahan 30

Pernyataan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Pengalaman langsung dapat menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik	SS	10	33,3
	S	14	46,6
	RR	6	20
	TS	0	0
	STS	0	0
Jumlah		30	100

Pernyataan yang menyatakan Pengalaman langsung dapat menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan

pengalaman yang bersifat fisik memperoleh tanggapan sebanyak 9 orang responden (30%) menjawab sangat setuju, 7 orang responden (23,3%) menjawab setuju, 13 orang responden (43,3%) menjawab ragu-ragu, 1 orang responden (3,3%) menjawab tidak setuju. Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta pelatihan, dalam hal ini sebagai responden, menyatakan Pengalaman langsung dapat menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 4.33
Pengalaman langsung dapat menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik

Pengetahuan Pengurus RW Sesudah Kegiatan Outbound

Pengetahuan Pengurus RW 06 sesudah mengikuti kegiatan *outbound* melalui pendekatan *experiential learning* diperoleh melalui tes evaluasi (*post test*) yang diberikan kepada responden. Berdasarkan data

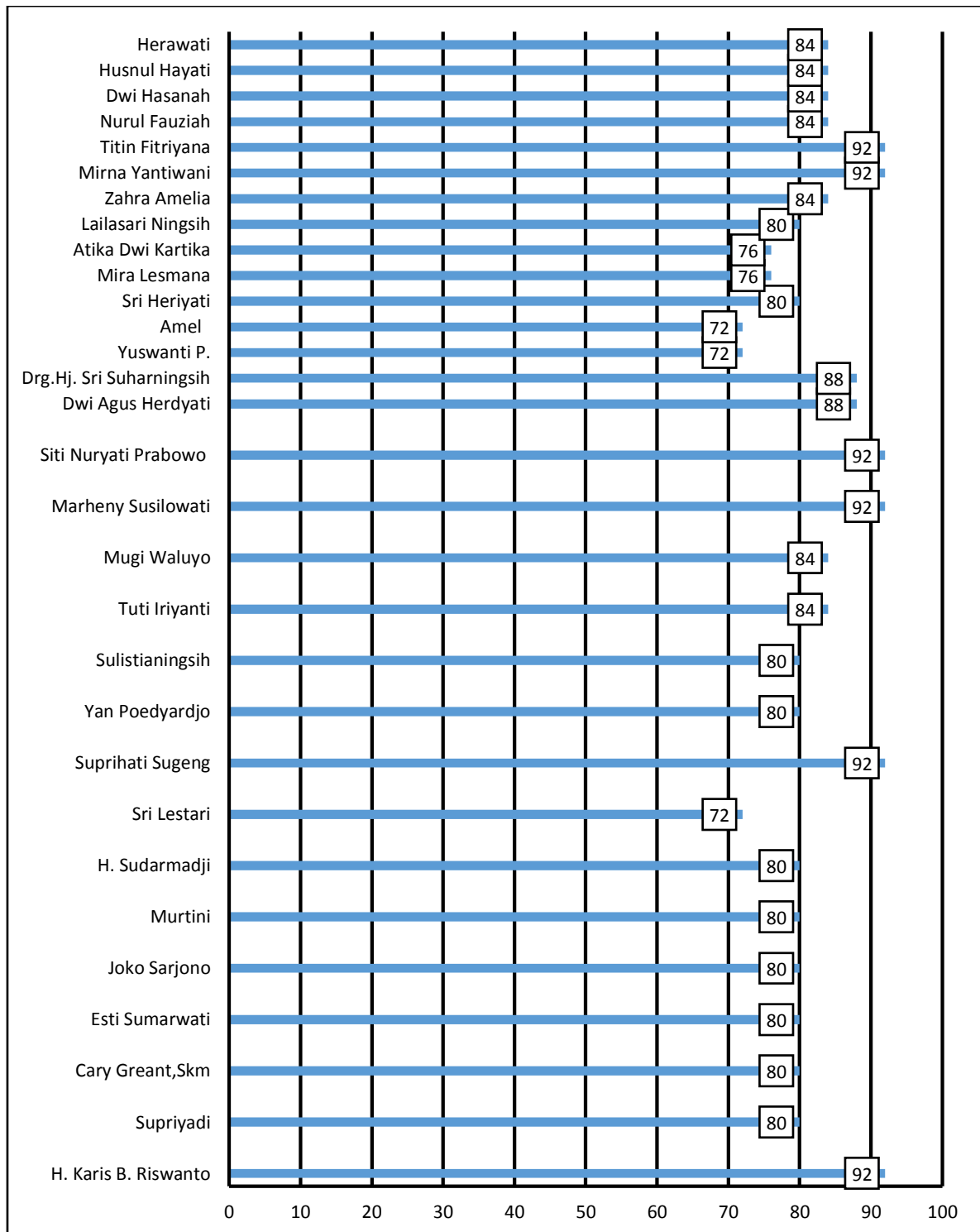
hasil penelitian yang dilakukan melalui *post test* diperoleh sebagai berikut

:

Tabel 4.35
Hasil Nilai *Post Test*

NO	NAMA	Nilai <i>Post Test</i>
1	H. Karis B. Riswanto	92
2	Supriyadi	80
3	Cary Greant, Skm	80
4	Esti Sumarwati	80
5	Joko Sarjono	80
6	Murtini	80
7	H. Sudarmadji	80
8	Sri Lestari	72
9	Suprihati Sugeng	92
10	Yan Poedyardjo	80
11	Sulistianingsih	80
12	Tuti Iriyanti	84
13	Mugi Waluyo	84
14	Marheny Susilowati	92
15	Siti Nuryati Prabowo	92
16	Dwi Agus Herdyati	88
17	Drg.Hj. Sri Suharningsih	88
18	Yuswanti P.	72
19	Amel	72
20	Sri Heriyati	80

21	Mira Lesmana	76
22	Atika Dwi Kartika	76
23	Lailasari Ningsih	80
24	Zahra Amelia	84
25	Mirna Yantiwani	92
26	Titin Fitriyana	92
27	Nurul Fauziah	84
28	Dwi Hasanah	84
29	Husnul Hayati	84
30	Herawati	84



Grafik 4.34
Hasil Nilai *Post Test*

Berdasarkan data hasil *post test* yang dilakukan sesudah pelaksanaan kegiatan *outbound* ditemukan bahwa nilai *post test* sama dengan nilai yang ditentukan ataupun melebihi nilai yang ditentukan ataupun melebihi nilai 70. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *outbound* melalui pendekatan *experiential learning* dinyatakan berhasil meningkatkan pengetahuan pemberdayaan masyarakat terhadap Pengurus RW.

Data Hasil Evaluasi

Data hasil evaluasi ini diperoleh menggunakan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*). Tes evaluasi ini merupakan data mengenai tingkat pengetahuan peserta kegiatan *outbound*. Pengujian ini dilakukan terhadap 30 orang peserta kegiatan *outbound* pada Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat.

Data hasil dari *pre test* dan *post test* tersebut kemudian dihitung dengan pendekatan *one group pre test post test*. Melalui pendekatan ini hasil dari penelitian dapat diketahui secara akurat dapat langsung dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat dirumuskan dengan $O_2 - O_1$ (O_2 = Nilai *post test* dikurangi O_1 = Nilai *pre test*). Dengan kriteria penilaian nilai minimum 0 maksimum 40.

Tabel 4.36
Kriteria Penilaian

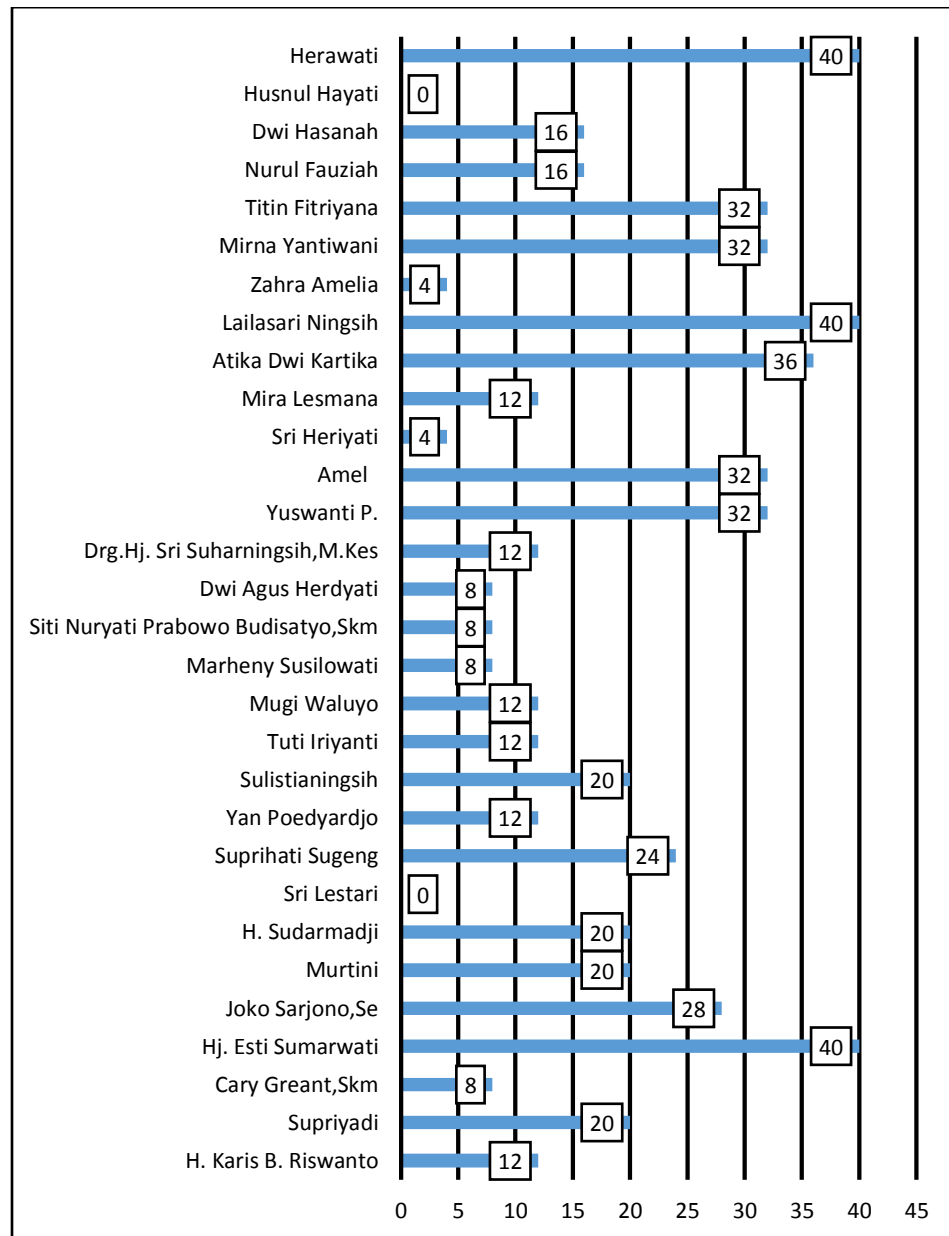
Sangat baik	Baik	Cukup baik	Cukup	Kurang
40	30	20	10	0

Tabel 4.37
Pengetahuan dalam Memberdayakan Masyarakat pada
Peserta Kegiatan *Outbound* melalui Pendekatan *Experiential*
Learning

NO	Nama	Nilai		Kenaikan
		Pre test	Post test	Peningkatan
1	H. Karis B. Riswanto	80	92	12
2	Supriyadi	60	80	20
3	Cary Greant, Skm	72	80	8
4	Hj. Esti Sumarwati	40	80	40
5	Joko Sarjono, Se	52	80	28
6	Murtini	60	80	20
7	H. Sudarmadji	60	80	20
8	Sri Lestari	72	72	0
9	Suprihati Sugeng	68	92	24
10	Yan Poedyardjo	68	80	12
11	Sulistianingsih	60	80	20
12	Tuti Iriyanti	72	84	12
13	Mugi Waluyo	72	84	12
14	Marheny Susilowati	84	92	8
15	Siti Nuryati Prabowo Budisatyo, Skm	84	92	8
16	Dwi Agus Herdyati	80	88	8
17	Drg. Hj. Sri Suharningsih, M. Kes	76	88	12
18	Yuswanti P.	40	72	32
19	Amel	40	72	32
20	Sri Heriyati	76	80	4
21	Mira Lesmana	60	72	12

22	Atika Dwi Kartika	40	76	36
23	Lailasari Ningsih	40	80	40
24	Zahra Amelia	80	84	4
25	Mirna Yantiwani	60	92	32
26	Titin Fitriyana	60	92	32
27	Nurul Fauziah	68	84	16
28	Dwi Hasanah	64	84	16
29	Husnul Hayati	84	84	0
30	Herawati	44	84	40
Rata-Rata		66,7	81,6	18,3

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest yang didapat oleh ke-30 peserta kegiatan *outbound* ialah 66,7. Nilai rata- rata tersebut menunjukkan belum tercapainya standar minimum yang diinginkan, yaitu 70. Setelah diberikan perlakuan maka dapat dilihat terjadinya peningkatan terhadap nilai peserta kegiatan *outbound*. Dimana rata-rata nilai peserta kegiatan *outbound* mengalami kenaikan menjadi 81,6. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post test* peserta kegiatan *outbound* telah melebihi standar minimum yang ditetapkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pula pada tampilan grafik ini.



Grafik 4.35
Selisih Nilai Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Dari hasil pengujian *one group pre test – post test* ini juga diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Nilai peserta kegiatan sudah mencapai atau melebihi standar minimum (70).
2. Perlakuan yang diberikan berhasil meningkatkan pengetahuan peserta dengan rata-rata (hasil presentase dari kenaikan).

Peningkatan kenaikan nilai rata-rata peserta mencapai 18,3. peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* yang dilakukan oleh peserta, yakni dengan rata-rata nilai *pre test* 66,7 dan *post test* 81,6.

Demikian nilai rata-rata pemahaman peserta kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* yang di selenggarakan di Lapangan Taman Toga RT 014 RW 006 Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat dengan sasarannya adalah Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat adalah $81,6 - 66,7 = 18,3$.

Data Observasi

Observasi dilakukan dengan meningkatkan pengamatan dan pencatatan secara sistematis. Penggunaan instrumen observasi bertujuan untuk memperoleh data tentang aktifitas kegiatan *outbound* yang menggunakan pendekatan *experiential learning* sebagai sarana pembelajaran berbasis pengalaman pada Pengurus RW 06 Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat.

Kegiatan observasi ini lebih berpusat pada aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan diluar ruangan. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* dapat dideskripsikan melalui tabel berikut :

C. Pengujian Hipotesis

Perhitungan hipotesis penelitian *pre test* dan *post test* harus dilakukan sebagai data awal dalam pengujian hipotesis. Untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil *pre test* dengan hasil *post test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel. 4.38
Perhitungan Statistik *Pre Test* dan *Post Test*

No	Nama Responden	Pre Test (X ₂)	$X_2 - \bar{X}_2$	$(X_2 - \bar{X}_2)^2$	Post Test (X ₁)	$(X_1 - \bar{X}_1)$	$(X_1 - \bar{X}_1)^2$
1	H. Karis Riswanto	80	13,3	176,89	92	10,4	108,16
2	Supriyadi	60	-6,7	44,89	80	-1,6	2,56
3	Cary Greant	72	5,3	28,09	80	-1,6	2,56
4	Esti Sumarwati	40	-26,7	712,89	80	-13,6	184,96
5	Joko Sarjono	52	-14,7	216,09	80	-13,6	184,96
6	Murtini	60	-6,7	44,89	80	-1,6	2,56
7	H. Sudarmadji	60	-6,7	44,89	80	-1,6	2,56
8	Sri Lestari	72	5,3	28,09	72	-9,6	92,16
9	Suprihati Sugeng	68	1,3	1,69	92	10,4	108,16
10	Yan Poedyardjo	68	1,3	1,69	80	-1,6	2,56
11	Sulistianingsih	60	-6,7	44,89	80	-1,6	2,56

12	Tuti Iriyanti	72	5,3	28,09	84	2,4	5,76
13	Mugi Waluyo	72	17,3	299,29	84	2,4	5,76
14	Marheny	84	17,3	299,29	92	10,4	108,16
15	Siti Nuryati	84	17,3	299,29	92	10,4	108,16
16	Dwi Agus	80	13,3	176,89	88	6,4	40,96
17	Drg.Suharningsih	76	9,3	86,49	88	6,4	40,96
18	Yuswanti P.	40	-26,7	712,89	72	-9,6	92,16
19	Amel	40	-26,7	712,89	72	-9,6	92,16
20	Sri Heriyati	80	13,3	176,89	76	-5,6	31,36
21	Mira Lesmana	60	-6,7	44,89	72	-13,6	184,96
22	Atika Dwi Kartika	40	-6,7	44,89	76	-5,6	31,36
23	Lailasari Ningsih	40	1,3	1,69	80	-1,6	2,56
24	Zahra Amelia	80	1,3	1,69	84	2,4	5,76
25	Mirna Yantiwani	60	9,3	86,49	92	10,4	108,16
26	Titin Fitriyana	60	9,3	86,49	92	10,4	108,16
27	Nurul Fauziah	68	1,3	1,69	84	2,4	5,76
28	Dwi Hasanah	64	-2,7	7,29	84	2,4	5,76
29	Husnul Hayati	84	17,3	299,29	84	2,4	5,76
30	Herawati	44	-22,7	515,29	84	2,4	5,76
	Σ	2.000	0	5526,7	2.448	0	1425,56
	$\bar{X}$	66,7			81,6		
	S^2	190,57			49,157		
	S	13,804			7,01		

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{81,6 - 66,7}{\sqrt{\frac{49,157}{30} + \frac{190,57}{30}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{14,9}{\sqrt{\frac{1,63}{30} + \frac{6,35}{30}}}$$

$$= \frac{14,9}{2,82}$$

$$= 5,28$$

$$t_{hitung} = 5,28$$

$$dk = 30 + 30 - 2 = 58$$

$$t_{tabel} = n_1 + n_2 - 2 = 58 = 2,0017$$

$$t_{hitung} 5,28 > t_{tabel} 2,0017$$

Setelah dilakukan pengujian hipotesis melalui pengujian uji-t, maka ditemukan hasil t_{hitung} sebesar 5,28 sedangkan t_{tabel} adalah 2,0017. Pemberdayaan masyarakat melalui *outbound* dengan pendekatan *experiential learning* berhasil disebabkan terdapat peningkatan pemahaman pengurus RW 06 Kebon Kosong tentang pemberdayaan masyarakat karena $t_{hitung} 5,28 > t_{tabel} 2,0017$.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Kegiatan diluar ruangan atau alam terbuka merupakan pemilihan tempat yang efektif untuk melakukan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experiential learning*). Melalui kegiatan *outbound* berbagai aspek yang terkandung dari kegiatan *outbound* ini dapat memberikan kesempatan pada peserta secara terbuka mengekspresikan stimulan-stimulan, yang berujung pada perubahan pola tingkah laku dan kebiasaan sehari-hari.

“Kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* untuk meningkatkan pengetahuan memberdayakan masyarakat” adalah suatu program kegiatan yang dilaksanakan di alam terbuka dan menggunakan pendekatan belajar dari pengalaman (*experiential learning*) untuk menggali potensi diri dan meningkatkan kualitas kerja, yang disajikan dalam bentuk stimulan permainan serta diskusi sebagai media penyampaian materi kegiatan *outbound* banyak menggunakan alam terbuka. Peserta pelatihan akan mempelajari semua materi dari kegiatan *outbound* sebagai penunjang dari setiap kegiatan.

Hasil pengujian hipotesis menyatakan menolak H_0 dan menerima H_i , yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan dalam pemahaman pengurus RW dalam memberdayakan masyarakat RW 06. Pengukuran peningkatan pengetahuan pengurus RW terhadap pemberdayaan masyarakat dilakukan melalui tes *pre test* terhadap peserta kegiatan *outbound*, diperoleh nilai uji pemahaman pada *pre test* sebanyak 30 responden yang menjawab 25 butir soal memperoleh nilai dibawah standar yang ditentukan yaitu 70, dengan rata-rata nilai seluruhnya yaitu 66,7.

Sedangkan pengukuran pengetahuan pengurus RW terhadap pemberdayaan masyarakat setelah diberikan perlakuan yang dilakukan melalui tes *post test* terhadap peserta kegiatan *outbound*, diperoleh nilai uji pemahaman pada post test sebanyak 30 responden yang menjawab 25

butir soal memperoleh nilai diatas standar minimum yang telah ditentukan yaitu 70, dengan rata-rata nilai seluruhnya yaitu 81,6.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan tentang pemberdayaan masyarakat melalui *outbound* dengan pendekatan *experiential learning* di Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat. Peneliti menyadari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini belumlah optimal dikarenakan keterbatasan waktu, materi, pengetahuan dan wawasan peneliti dalam hal penelitian ini sehingga memungkinkan hasil penelitian ini belum sempurna.

Kendala yang peneliti rasakan dalam melaksanakan penelitian yakni peneliti merasa kesulitan dalam menyakinkan responden untuk ikut serta penelitian, dikarenakan kebanyakan responden berprofesi ibu rumah tangga dan bapak-bapak pekerja. Sehingga peneliti harus benar-benar menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat peneliti di lapangan, dalam hal ini Pengurus RW 06 Kelurahan Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat, maka dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut. Proses identifikasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan pemahaman dalam membangun tim. Permasalahan yang utama adalah rendahnya pengetahuan dalam pemberdayaan masyarakat.

Pemahaman dari hasil *pre test* dan *post test* yang diberikan pada peserta kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* yang di selenggarakan di Lapangan Taman Toga RT 014 RW 06 Kebon Kosong, Kemayoran, Jakarta Pusat.

Pemahaman dari hasil *pre test* dan *post test* yang diberikan pada peserta kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* yang diselenggarakan di Lapangan Taman Toga RT 014 RW 06 Kebon Kosong dengan sasarannya adalah Pengurus RW 06 Kebon Kosong memperoleh nilai rata-rata $81,6 - 66,7 = 18,3$

Adapaun hasil dari analisis data dari angket dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh variabel kegiatan *outbound* dan pendekatan *experiential learning* secara bersama-sama terhadap pengetahuan pemberdayaan masyarakat adalah $r_{hitung} 0,8484$. Dengan demikian

informasi ini memberikan keterangan bahwa variabel kegiatan *outbound* dan pendekatan *experiential learning* secara bersama-sama memberikan peningkatan tentang pengetahuan pemberdayaan masyarakat.

B. Implikasi

Pada kegiatan *outbound* dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* yang berdasarkan falsafah Pendidikan Orang Dewasa (*Andragogy*). Pendidikan Orang Dewasa merupakan pendekatan pendidikan yang paling sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan *outbound* karena menempatkan peserta kegiatan sebagai subyek dalam kegiatan tersebut. Dengan demikian, peserta kegiatan juga dapat menjadi perencana dan pemilik kegiatan.

Sesuai pendekatan andragogi di atas maka akan dapat menimbulkan implikasi dalam praktek kegiatan yang didasarkan pada beberapa asumsi pokok andragogi, yaitu :

1. Peranan pengalaman. Hal ini menimbulkan implikasi terhadap pemilihan dan penggunaan metoda dan teknik kegiatan. Maka, dalam kegiatan ini lebih banyak menggunakan game edukatif , curah pendapat, dan melakukan praktek lainnya, yang pada dasarnya berupaya untuk melibatkan peran peranserta atau partisipasi peserta.

Asumsinya adalah dalam perjalanan kehidupan peserta kegiatan akan mengalami berbagai pengalaman hidup, dimana hal ini menjadikan seorang individu sebagai sumber belajar dan dapat

memberikan dasar yang luas untuk belajar dan memperoleh pengalaman baru. Dalam kegiatan ini dikenal dengan “*Experiential Learning Cycle*” (Proses belajar berdasarkan pengalaman)

2. Kesiapan belajar. Hal ini membawa implikasi terhadap materi kegiatan. Dalam hal ini materi kegiatan perlu disesuaikan dengan kebutuhan peranan sosialnya.

Asumsinya adalah setiap individu melihat kesiapan belajar bukan ditentukan oleh kebutuhan atau paksaan akademik ataupun biologisnya, tetapi lebih banyak ditentukan oleh tuntutan perkembangan dan perubahan tugas serta peranan sosialnya.

3. Orientasi belajar. Hal ini menimbulkan implikasi terhadap sifat materi kegiatan bagi orang dewasa, yaitu bahwa materi yang diberikan hendaknya bersifat praktis dan dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari.

Asumsinya adalah seorang individu semakin memasuki kematangan hidup akan membutuhkan pembelajaran-pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan kehidupannya.

Implikasi dari temuan penelitian, yaitu :

1. Peserta Kegiatan

Implikasi temuan penelitian terhadap diri peserta kegiatan akan berkonsekuensi terhadap karakteristik fisiologi dan sosiologisnya. Implikasinya adalah ketika kepentingan yang berkaitan dengan kebutuhan dirinya terpenuhi maka peserta kegiatan berpartisipasi aktif.

2. Tugas/Pekerjaan

Implikasi temuan penelitian terhadap tugas/pekerjaannya seorang kegiatan lebih ditekankan pada aspek karakteristik akademiknya sebagai bapak dan ibu rumah tangga karena peserta kegiatan pada umumnya adalah bapak-bapak dan ibu rumah tangga. Segala temuan penelitian banyak atau sedikit pasti berpengaruh pada kehidupan rumah tangga baik dalam bentuk pengetahuan, sikap atau keterampilan. Hal ini menunjukkan kegiatan *outbound* dapat diimplementasikan dengan baik.

3. Partisipasi di masyarakat

Temuan belum maksimalnya partisipasi masyarakat setempat terhadap kegiatan-kegiatan pengurus RW. Kegiatan *outbound* ini dapat berpengaruh terhadap pengurus RW untuk meningkatkan partisipasi keikutsertaan masyarakat dalam berbagai jenis kegiatan-kegiatan.

C. Saran

Adapun saran-saran yang dapat dijadikan sebagai upaya perbaikan dalam pelaksanaan pelatihan ataupun kegiatan *outbound* kedepannya adalah sebagai berikut.

Bagi Peserta Kegiatan

1. Peserta kegiatan mempelajari modul *outbound* pada waktu senggang secara berkelompok.
2. Peserta merancang sendiri kegiatan belajar yang akan dilakukan secara berkelompok

Bagi Penyelenggara Kegiatan

1. Fasilitator memotivasi peserta untuk terus mempelajari modul *outbound*
2. Fasilitator selalu memonitoring kegiatan belajar peserta kegiatan
3. Aktivitas pembelajaran yang dilakuakn oleh tutor harus mengacu pada pencapaian standar kompetensi, agar perkembangan serta kemampuan membaca, menulis, berhitung dan pemahaman hak dasar yang diperoleh peserta menjadi mudah diukur.
4. Fasilitator perlu untuk memandang peserta sebagai subyek belajar, sehingga kemampuan dalam pemahaman hak dasar yang diperoleh peserta akan lebih variatif.

Bagi Masyarakat

1. Dapat menerapkan pengetahuan pemberdayaan masyarakat melalui pengalaman yang didapatkan.
2. Memberikan pengaruh kepada masyarakat sekitar sehingga dapat mengikut sertakan dalam kegiatan.
3. Memecahkan masalah secara *win-win solutions*

DAFTAR PUSTAKA

Agus M. Harjana, *Training SDM Yang Efektif*, (Yogyakarta : Kanisius, 2001), h. 12

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rhineka Cipta, 1993, h. 115.

Association for Experiential Learning Education, Op. Cit. h.21

Bayu Sutoyo, *Pemberdayaan Masyarakat Desa*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 2004), h.30.

Dadan Riskomar, *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor & Fun Games Activities*, Jakarta: PT. Mandar Utama Tiga Books Division, 2004), h.8.

Dewey John, *Experience and Education*, (Jakarta : Teraju, 2004), h. 41

Dewi Mulya, Pendidikan Kewarganegaraan, (www.tutorialpendidikankewarganegaraan.blogspot.com/2011/09/makalah-karl-rogers.html), diakses pada tanggal 8 Maret 2015

Djamaludin Ancok, *Outbound Manajement Training*, (Yogyakarta : UII Press : 2006)

Exeter, 2001, *Adapted from Kolb*, 1984

Gunawan Sumodiningrat. *Strategi Pemberdayaan Masyarakat dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah*. 2004.

Paduan Pelatihan Dasar Organisasi KMPA Eka Citra UNJ, Jakarta 2009

Permendagri No 7 Tahun 2007

Richard Y, Chang, *Sukses Melalui Kerjasama Tim*, (Jakarta : PPM, 2011),
h.3

RR. Karsono, et al, Diklat *Jalacetana Consultant, Training for Trainer*,
(*Jalacetana Consultant*, 1999), h. 2

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan kuantitatif*. Bandung
: Alfabeta 2008, h. 110

Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : Alfabeta 2001, h.86.

Sonny, Keraf, *Ilmu Pengetahuan sebuah tinjauan filosofis*, (Yogyakarta :
Kanisius, 2001), h. 20

Wawan Supendi, (<http://www.andragogi.com/document2/ice.breaking>)
diakses pada tanggal 11 April 2015

Williams Pat, *The Magic of team work*, (Jakarta: Grasindo, 2003), h. 22

www.nsee.org. *National Society for Experiential Education*.

<http://www.wilderdom.com/experiential/elc/ExperientialLearningCycle.htm>

Zaenal Hidayat, (<http://duniaoutbound.com/team-building-challenge>)
diakses pada tanggal 11 April 2015.

Agus M. Harjana, *Training SDM Yang Efektif*, (Yogyakarta : Kanisius, 2001)

Association for Experiential Learning Education (AEE), *National Board of Director*. Definisi Belajar Melalui Pengalaman, (3 november 1994)

Dadan Riskomar, *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor & Fun Games Activities*, Jakarta: PT. Mandar Utama Tiga Books Division, 2004)

Dewey John, *Experience and Education*, (Jakarta : Teraju, 2004)

Djamaludin Ancok, *Outbound Manajement Training*, (Yogyakarta : UII Press : 2006)

Exeter, 2001, *Adapted from Kolb*, 1984

Ernasari Watiningsih, Ice breaking

(<http://www.andragogi.com/document2/ice.breaking>) akses tanggal 11 April 2015.

Fathullah, Pengertian pengetahuan Para ahli (<http://pengertian-definisi-adalah.blogspot.com/2013/08/pengertian-pengetahuan-menurut-para-ahli.html>) akses tanggal 9 Maret 2015.

Gunawan Sumodiningrat. Tugas II Strategi Pemberdayaan Masyarakat dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah. 2004.

Paduan Pelatihan Dasar Organisasi KMPA Eka Citra UNJ, Jakarta 2009.

Peraturan Menteri Dalam Negeri No 7 Tahun 2007.
(<http://www.kimpraswil.go.id/itjen/>) akses tanggal 1 Maret 2015.

Richard Y, Chang, *Sukses Melalui Kerjasama Tim*, (Jakarta : PPM, 2011)

RR. Karsono, et al, Diktat *Jalacetana Consultant, Training for Trainer*,
(*Jalacetana Consultant*, 1999)

Soetomo. *Pemberdayaan Masyarakat*. (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011)

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2008)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V)*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002)

Williams Pat, *The Magic of team work*, (Jakarta: Grasindo, 2003)

Zaenal, hidayat, team building (<http://duniaoutbound.com/team-building-challenge>) akses tanggal 11 April 2015.

(Cwis.us.edu/dept/sba/resources/elc/exp.html. *The Experiential Learning Cycle*) akses tanggal 7 Maret 2015.

(<http://www.wilderdom.com/experiential/elc/ExperientialLearningCycle.htm>) akses tanggal 7 Maret 2015.

www.nsee.org. *National Society for Experiential Education* (<http://repository.ipb.ac.id/>) akses tanggal 10 Maret 2015.