



Learning Experience Design (LXD)

Ditulis Oleh
Anton

General Information

Concrete experience: where learners actively engage in an activity or task.	Saya bersyukur atas pengalaman yang berharga yang saya dapatkan di desa Gondosuli, dimana cuaca segar dan udara yang bersih ciri khas pedesaan. Rangkaian acara yang dimulai dengan suasana hangat di Rumah Seng dimana saya dan teman-teman disajikan oleh suguhan yang enak. Lalu, dilanjutkan dengan perjalanan trekking menanjak, menurun melewati ladang wortel, brokoli dan kubis. Di ladang, saya belajar bagaimana cara menanam wortel, mengenali ciri-ciri wortel dan kubis yang siap panen, serta kendala-kendala yang dihadapi petani. Saya sangat senang bertemu dan berbincang-bincang dengan para petani. Mereka ramah, dan bersedia bercerita tentang banyak hal berkaitan dengan pekerjaan mereka sebagai petani. Bagi saya, seluruh kegiatan di Desa Gondosuli menyenangkan. Saya menikmati setiap aktivitasnya dan menjalani learning experience yang dirancang LC dengan hati senang.
Reflective observation: learners reflect on their experiences and think about what they have learned.	Di pagi yang mendung dan dingin, Komandan LC menyambut kami dan menyuguhkan minuman dan makanan hangat. Lalu, Komandan LC menjelaskan beberapa aktivitas yang wajib diikuti. Pada saat trekking, kami melewati ladang wortel, kubis dan juga brokoli. Para petani yang hiruk pikuk memanen sayuran pun dengan ramah dan sabar menjawab pertanyaan dan memberikan informasi penting tentang sayuran yang mereka kelola kepada kami. Tentunya, kami harus memiliki <i>Listening Skill</i> yang baik pada saat melakukan interview dengan para petani Gondosuli. Kami juga berkesempatan untuk mencicipi secara langsung wortel dan kubis segar dari ladang. Selain mendapatkan pengetahuan baru tentang sayur mayur dari petani di Gondosuli, saya disadarkan tentang pentingnya makan sayuran dan bagaimana menghargai sayuran. Mulai dari penanam bibit, perawatan hingga proses panen memerlukan kerja keras yang luar biasa dari petani. Sayuran yang sampai di meja makan saya adalah rentetan dari kerja keras. Mereka harus melawan cuaca yang ekstrim, gagal panen, ulah tengkulak yang nakal. Terimakasih Petani. Aku padamu.
Abstract conceptualization: Learners begin understanding the	Komandan LC mendesain konsep pembelajaran yang kece dengan mengkoneksikan aktifitas di kelas dan outing class ke suatu tempat. Materi seperti Design thinking, B-Tax serta Executive Functioning Skill dipadukan dengan materi

<p>concepts and ideas behind their experiences at this stage. They start to see the connections between what they have experienced and what they already know.</p>	<p>Listening skill, Learning Experience dan juga Optimal learning. Pada saat pelaksanaan Learning Experience ke Desa Gondosuli, Komandan LC juga menciptakan suasana yang nyaman bagi kami agar kami dapat menerima informasi dengan baik pada saat trekking. Selain itu, Komandan LC menerapkan strategi logistic yang sangat baik yaitu membuat perut kami kenyang dan mempersenjatai kami dengan makanan ringan dan minuman untuk dibawa saat trekking. Makanan dan minuman ini membuat kami kuat menghadapi medan yang dijalani. Disini, saya melihat adanya hubungan yang sehat/healthy relationship antara Komandan LC dan juga peserta TTC grup Lato-Lato. Rangkaian kegiatan kelas belajar dan outing ini mengerucut pada sebuah tujuan yaitu Komandan LC memiliki keyakinan bahwa setiap peserta TTC memiliki potensi untuk membuat Learning Experience Design (LXD) yang meaningful dan joyful.</p>
<p>Active Experimentation: When we take what we've learned and put it into practice, we experiment with different techniques and approaches to see what works best for us.</p>	<p>LXD - Tidak Dikerjakan</p>

Empathize

<p>Strategy identifies the needs and goals of both the learner and their organization.</p>	<p>Peserta TTC Batch 2 perlu mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang Learning Experience dan Learning Environment sebagai persiapan membuat LXD. Oleh sebab peserta diberangkatkan ke Gondosuli untuk mengalami learning experience dan melakukan kegiatan observasi terhadap learning environment di Atsiri dan Gondosuli. Karena LXD menggunakan proses design thinking, maka melatih kemampuan empathize juga dilakukan. Selain itu, latihan optimalisasi EFS juga banyak terjadi. Bahkan menurut saya, hampir semua kegiatan menggunakan EFS saya. Saya sangat menikmati seluruh kegiatan yang dirancang LX karena sudah komplit mulai dari persiapan keberangkatan, penyambutan di rumah seng, pemilihan kegiatan, dan joyful yang diciptakan. Namun sayangnya, saat Komandan LC briefing di rumah seng dan mengungkit-ungkit masalah Design Thinking, saya agak lupa. Saya hanya mengingat Design Thinking adalah sebuah proses berpikir, namun saya lupa bagaimana memproses setiap fasenya. Pada saat briefing, Komandan LC hanya mengingatkan bahwa saat empathize, tidak boleh memasukkan opini, evaluasi dan refleksi. Pada saat itu mungkin saya hanya memposisikan</p>
---	---

	<p>sebagai receiver saja karena keinginan untuk segera trekking yang menyalanya. Sehingga saya dengarkan saja. Jadi saya tetap stay cool. Urusan Design Thinking nanti saja.</p>
<p>Requirements define exactly what's needed, from content to logistics, in order to achieve the strategic objectives.</p>	<p>Untuk menuju ke Desa Gondosuli, LC sudah menyiapkan moda transportasi, yaitu menggunakan mobil sekolah dan mobil Mr.Kris, the principal. Perjalanan menuju kesana terbilang lancar. Sesampainya di rumah seng, Komandan LC sudah menyambut kami dari atas dan menyediakan makanan, minuman hangat serta snek dan buah-buahan yang kami bawa ke ladang sebagai asupan nutrisi di perjalanan. Komandan LC sebelumnya juga sudah meminta kami membawa perlengkapan seperti topi, payung, botol minum, jaket, jas hujan, sepatu atau sandal gunung. Pada saat trekking, cuaca agak gerimis dan jalan di ladang menjadi becek. Yang menjadi permasalahan adalah saya membawa sepatu yang berwarna putih dan sudah pasti sepatu saya pun menjadi kotor dan agak licin sehingga beberapa kali terpeleset di ladang. Beberapa teman juga tidak membawa alas kaki cadangan pada saat itu.</p> <p>Komandan LC sudah memberikan beberapa materi di dua pertemuan sebelumnya, yang mana nantinya materi tersebut erat hubungannya dengan aktivitas Learning Environment di Desa Gondosuli. Materi-materi seperti Listening Skill, EFS, Engagement, Bloom's Taxonomy, Learning Experience, dan design thinking tipis-tipis sudah kami pelajari. Clarity of assessment dilakukan LC melalui tugas-tugas yang kami kerjakan di Trello. Sesaat sebelum trekking, Komandan LC memberikan kami lembaran soal-soal yang berisi panduan dan pertanyaan tentang aktifitas di ladang yang harus kami cari tahu sendiri sebagai Independent Learner. Lembaran ini disebut Task-3. Belum sempat saya membaca secara seksama pertanyaan yang jumlahnya fantastis tersebut, Komandan LC yang stick to the schedule sudah memberi aba-aba supaya peserta segera bersiap-siap berkegiatan trekking. Komandan LC tidak memberikan waktu yang <i>cool</i> pada peserta untuk mencermati dan memberi pencerahan pada otak tiap-tiap peserta untuk memahami Task-3 yang diberikan.</p> <p>LC memfasilitasi kami dalam memberikan new Learning Environment sebagai obyek pembelajaran karena belajar bisa dimana saja. Ladang Gondosuli memiliki hamparan pemandangan indah dengan kontur tanah yang menanjak dan menurun tajam sehingga diperlukan energi lebih dalam melakukan trekking disana. Saya senang dengan segala hal yang berbau adventure apalagi dengan suhu</p>

	<p>dingin dan kabut tebal yang ternyata menjadi setting utama perjalanan di ladang. Saya sudah lama tidak berolahraga dan pada saat trekking, kami tidak melakukan persiapan stretching dan pemanasan. Hasilnya, otot kaki pun kaget dan sempat mengalami sedikit kram pada saat trekking.</p>
<p>Structure establishes the flow of the learning experience by putting together the program requirements in a way that suits the learner best.</p>	<p>Kami akhirnya mendapat jatah untuk melakukan outdoor learning ke Desa Gondosuli, Tawangmangu. Setiap kegiatan yang sudah disusun disana sudah melalui uji tes dan perencanaan yang rapi dari Komandan LC dan tim. Saya mendapat prior knowledge tentang situasi dan kondisi disana melalui foto-foto dan cerita dari teman-teman batch 1 TTC. Pada pukul 07.30, kami akhirnya sampai di rumah seng dan disambut langsung oleh Komandan LC dan Pak King. Disana, kami disuguhkan dengan berbagai makanan minuman hangat dan juga buah-buahan. Sambil menyantap makanan, Komandan LC membagikan kertas yang berisi tugas untuk kami serta beliau juga memberikan briefing singkat terkait kegiatan di ladang. Pada pukul 09.00, kami berangkat menuju ladang dengan membawa beberapa snek dan buah sebagai bekal perjalanan. Namun, karena terlalu fokus membawa makanan di kantong jaket, saya malah lupa membawa botol minum.</p> <p>Pada saat di ladang, kami juga dituntun dan diagendakan untuk melewati jalan menanjak, melewati hutan dan diarahkan untuk bertemu para petani untuk berinteraksi dan bertanya seputar tanaman yang mereka tanam. Di tengah perjalanan, Komandan mengajak kami untuk berfoto dan beristirahat sejenak untuk mengatur nafas. Pada kegiatan di ladang, kami harus mengoptimalkan Listening Skill dan EFS kami agar dapat menyaring dan mengolah informasi yang disampaikan. Saya dan teman-teman diajak mencoba memanen wortel, dan berkunjung di ladang kubis. Pada saat kunjungan ke ladang wortel dan kubis, kami harus mencari informasi supaya dapat menjawab pertanyaan yang ada di Task-3. Petani pilihan LC adalah Babe, yang ada di ladang wortel. Sementara di ladang kubis, ada banyak petani yang sedang memanen. Meskipun banyak petani kubis disana, namun tidak semua percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari peserta. Mereka takut salah memberikan informasi. Untung saja ada satu orang yang bersedia memberikan keterangan. Jadi kami bisa mendapatkan informasi perihal perkubisan. Kegiatan interview yang cukup singkat dan dibatasi oleh waktu dan kondisi cuaca yang tidak bersahabat membuat kami belum maksimal dalam menerima informasi secara utuh.</p>

	<p>Sekitar pukul 11.00 siang, kami kembali ke rumah seng dengan menyusuri jalan menurun curam. Disana, kami disuguh makan siang yang uenak rek. Sambil berisitirahat, Komandan LC mengajak kami merefleksikan pengalaman di ladang dan menceritakannya kembali. Setelah itu, hujan turun dengan derasnya di Desa Gondosuli, beruntung kami sudah menyelesaikan tugas kami di ladang. Restu bumi. Amin.</p>
<p>Interaction defines the way learners actually experience the content, including activities, lectures, and assessment.</p>	<p>Pada saat kami melakukan trekking, kami banyak melakukan interaksi dengan Komandan LC, leaders, Pak King dan juga Coach Irbi yang setia membantu membawakan logistik peserta TTC. Komandan LC memandu perjalanan kami sembari mengambil foto dan juga bersenda gurau. Interaksi juga terjadi antara peserta TTC yang bahu membahu memberi semangat dan menawarkan snek pada saat melalui jalan menanjak. Para peserta juga saling mengingatkan satu sama lain akan licinnya trek disekitar ladang dan sesekali kami mengkonfirmasi jawaban dari para petani kepada peserta yang lain agar kami sama-sama memiliki data yang valid.</p> <p>Interaksi kami dengan petani wortel dan kubis cukup intens. Peserta tidak canggung untuk memberikan pertanyaan langsung kepada para petani perihal sayuran yang mereka tanam. Kami juga sempat bertegur sapa dengan penduduk desa disana yang super ramah. Namun demikian, kondisi cuaca gerimis dan kabut membuat desa Gondosuli sangat sepi, tidak banyak orang yang kami temui pada saat itu. Peserta juga berinteraksi dengan alam semesta disana yang syahdu dengan bau kabut dan tanah ladang yang khas. Kami juga menikmati udara pegunungan yang sejuk, melewati medan becek, merasakan manisnya kubis dan wortel langsung. Pemandangan lebih indah dapat kami lihat dengan jelas apabila kabut tebal tidak turun di ladang waktu itu.</p>
<p>Sensory sets the look and feel of the learning experience, including materials and communication.</p>	<p>Sesampainya kami di Desa Gondosuli, kami dapat melihat rumah berjejer dengan ketinggian yang ekstrim. Rumah seng tepat berada di tengah permukiman warga dimana diseberangnya, Komandan LC menanam beberapa bunga, seperti anggrek dan mawar hutan. Rumah seng sendiri memiliki desain minimalis dan nyaman dilihat meskipun dengan ukuran kamar mandi yang sempit. Disana, kami juga disuguh banyak makanan seperti tempe mendoan dengan sambal kecap, telur godog, coklat LC dan snek ringan. Pada saat makan siang, beberapa dari kami menyantap dengan lahap lauk ikan bandeng, gudangan, tempe tahu bacem dan kerupuk dengan menggunakan</p>

	<p>tangan. Sebelumnya, kami juga mencicipi wortel dan kubis langsung pada saat di ladang. Rasanya sangat manis. Pada saat kami trekking, disepanjang jalan ladang kami dapat mencium bau udara kabut yang khas, bau dedaunan dari ladang dan juga bau dari tanah karena hujan yang turun. Pada saat di ladang wortel, Babe memberikan penjelasan mengenai jenis wortel yang ditanam, ciri-ciri wortel yang besar serta durasi masa tanam wortel/panen. Terkadang, suara Babe yang kurang jelas membuat saya harus mendekat dan mengkonfirmasi jawaban ke peserta lainnya.</p> <p>Kami juga diizinkan mencabut wortel dengan ciri-ciri yang disebutkan Babe yaitu batang dan daun yang tidak terlalu besar dan tidak berbunga. Sebagai tambahan, wortel yang berwarna merah dengan ukuran kecil sudah tidak layak konsumsi dikarenakan terlalu sering terkena sinar matahari. Pada saat mengunjungi ladang kubis, kami mengobservasi dan meraba langsung beberapa kubis yang ada disana. Petani kubis memberikan beberapa informasi bahwa kubis yang siap panen memiliki ciri bonggol yang keras dan mekar sedangkan kubis yang belum siap panen memiliki bonggol yang lunak. Masa panen kubis hampir sama dengan wortel yaitu sekitar 3 bulan.</p>
--	--

DEFINE

Strategy identifies the needs and goals of both the learner and their organization.	Pemahaman Design Thinking yang baik sangat diperlukan untuk membuat LXD. Namun materi ini tidak di expose oleh LC pada saat di kelas TTC Batch-2. Paling tidak saat cold calling, konsep dan proses Design Thinking diingatkan kembali sehingga peserta tidak kaget saat mendengar kata-kata Design Thinking saat sudah berada di lokasi learning environment yang baru.
Requirements define exactly what's needed, from content to logistics, in order to achieve the strategic objectives.	<ul style="list-style-type: none"> LC kurang cermat dalam merancang durasi waktu yang dibutuhkan peserta untuk memahami Task-3. Padahal Task-3 berisi panduan kegiatan trekking di ladang, apa yang harus dilakukan di ladang, dan sukses kriteria yang harus dicapai peserta. LC kurang cermat dalam memahami stamina peserta dan kesibukan peserta setelah selesai melakukan LX Gondosuli. Karena pada hari berikutnya, peserta adalah guru yang harus mengajar seperti biasa sehingga sisa-sisa lelah setelah trekking masih terasa.
Structure establishes the flow of the learning experience by putting together the program	<ul style="list-style-type: none"> Karena terlalu fokus membawa makanan, saya malah lupa membawa botol minuman sebelum berangkat trekking.

requirements in a way that suits the learner best.	<ul style="list-style-type: none"> Tidak semua petani yang ditemui percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari peserta. Mereka takut memberikan informasi yang keliru.
Interaction defines the way learners actually experience the content, including activities, lectures, and assessment.	<ul style="list-style-type: none"> Karena cuaca yang tidak baik, yaitu gerimis dan berkabut tebal, peserta tidak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan penduduk setempat karena desa Gondosuli sepi. Peserta tidak dapat melihat keindahan alam ladang Gondosuli secara luas karena jarak pandang yang terbatas oleh kabut tebal.
Sensory sets the look and feel of the learning experience, including materials and communication.	Informasi yang diterima peserta tidak terlalu jelas karena terkendala volume suara narasumber (Babe) yang kecil.

IDEATE

Strategy identifies the needs and goals of both the learner and their organization.	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan tentang design thinking adalah materi yang sangat penting dan merupakan kebutuhan utama yang dibutuhkan oleh peserta TTC untuk membuat LXD selain factual knowledge lain yang sudah diajarkan di kelas LC. - LC perlu mengulang kembali materi design thinking di dalam kelas LC sebelum learning experience di Gondosuli. Materi design thinking yang diberikan harus detail mulai dari konsep design thinking, makna setiap fasenya, serta bagaimana cara memproses setiap fasenya.
Requirements define exactly what's needed, from content to logistics, in order to achieve the strategic objectives.	<ol style="list-style-type: none"> 1. LC perlu membuat rundown yang detail, serta disertai sukses kriteria yang secara garis besar berisi: <ul style="list-style-type: none"> - Durasi pelaksanaan; disesuaikan dengan jenis kegiatan dan tugas yang harus diselesaikan. - Jenis kegiatan - Tempat kegiatan - Tugas yang harus dilakukan peserta - Sukses kriteria 2. LC melakukan empathize ulang kepada seluruh peserta TTC mengenai stamina peserta dan kesibukan peserta TTC sebelum pelaksanaan LX Gondosuli. LC perlu mengecek kalender akademik dimana kesibukan guru tidak terlalu padat. 3. LC membuat kegiatan yang full of joy.

Structure establishes the flow of the learning experience by putting together the program requirements in a way that suits the learner best.	LC perlu membuat lembar checklist yang berisi peralatan yang harus dibawa setiap peserta sebelum trekking dan barang yang harus ditinggal di rumah seng.
Interaction defines the way learners actually experience the content, including activities, lectures, and assessment.	LC mengadakan LXD ini pada bulan Juni, Juli atau Agustus curah hujannya rendah. Sehingga rangkaian kegiatan yang diadakan tidak terganggu oleh cuaca. Selain itu, peserta bisa melihat pemandangan alam yang sangat indah dari atas bukit serta dapat berinteraksi dengan penduduk setempat karena penduduk akan banyak yang keluar rumah.
Sensory sets the look and feel of the learning experience, including materials and communication.	LC mempersiapkan media tambahan seperti toa supaya informasi yang diterima oleh peserta bisa terdengar dengan jelas. Dengan demikian, peserta tidak hanya sebagai receiver saja tetapi bisa mengolahnya melewati 5 tahap listening skills dengan paripurna.

PROTOTYPE

Strategy identifies the needs and goals of both the learner and their organization.	<p>Peserta TTC 2023 alias para guru FIS akan kembali melakukan aktivitas di Ladang Desa Gondosuli. Kali ini, peserta akan mengalami Learning Experience yang berbeda dan lebih menyenangkan namun tidak menghilangkan kenangan indah dan makna pengalaman dan memori yang sudah pernah dialami oleh peserta. LXD ini dirancang supaya intrinsic motivation bangkit terutama pada curiosity, challenge, control, recognition, cooperation, competition dan fantasy.</p> <p>Pada LXD ini, peserta TTC akan difokuskan pada pemahaman design thinking yang merupakan modal awal mereka untuk membuat LXD. Supaya tujuan ini tercapai, peserta perlu memiliki prior knowledge yang baik tentang design thinking. Karena hampir sebagian peserta TTC sudah pernah mengikuti training design thinking, maka materi yang akan disampaikan bersifat recalling memory pada konsep design thinking, makna setiap fase, dan cara memproses setiap fasenya. Penyampaian materi design thinking dikemas brain friendly agar peserta lebih mudah menerima; antara lain dengan mengadakan games, atau diskusi ringan dalam kelompok kecil seputar konsep design thinking. Selain itu, peserta juga membutuhkan prior knowledge yang lain seperti listening skill, engagement, EFS, optimal learning, learning environment dan learning experience. Peserta juga membutuhkan</p>
--	--

	<p>tambahan referensi tentang LXD untuk dipelajari secara mandiri dan kemudian dibahas secara khusus di kelas.</p> <p>Tema besar dalam LXD ini adalah peserta mengikuti kompetisi yaitu : FUN ARTS DAY IN GONDOSULI</p> <p>Kegiatan utamanya adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan trekking di ladang wortel dan kubis Gondosuli untuk mencari dan mengumpulkan bahan-bahan alam seperti ranting pohon, dedaunan, bebatuan, bunga, dsb. Bahan utama yang juga akan dicari adalah wortel dan kubis. • Membuat sebuah karya seni dengan tema bebas menggunakan bahan-bahan alam yang sudah dikumpulkan. • Learning celebration. <p>Tujuan utama kompetisi ini adalah mengaplikasikan konsep design thinking ke dalam sebuah karya seni.</p>
<p>Requirements define exactly what's needed, from content to logistics, in order to achieve the strategic objectives.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • LC memberikan detail informasi tentang kegiatan “fun arts days in Gondosuli kepada peserta. Hal ini dimaksudkan supaya peserta memahami tujuan kegiatan serta antusias dalam menyambut acara tersebut. • LC meminta para peserta untuk membuat sketsa, mencari referensi karya yang akan dibuat, memilih bahan baku yang akan dipakai, dan menentukan dresscode untuk kelompoknya. • LC menginformasikan supaya peserta membuat topi, payung, sepatu olahraga, sendal, baju ganti, jaket, botol minum dan perlengkapan membuat karya (gunting, cutter, selotip, lakban hitam, cat air, kuas, palet, dan kebutuhan lain yang menunjang). • LC menyiapkan perlengkapan untuk kegiatan di ladang: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tenda ukuran 220x250x150 (6 buah). 2. Alas triplek untuk pembuatan karya ukuran 40x40” sebanyak 8 buah. 3. Food container ukuran besar (10 buah). 4. Snek dan minuman. 5. Makan siang. 6. Lembar penilaian. • LC menyiapkan lokasi ladang wortel dan kubis di Desa Gondosuli. • LC menginformasikan bahwa tugas masing-masing kelompok: <ol style="list-style-type: none"> 1. Trekking di ladang wortel dan kubis mencari dan mengumpulkan bahan baku alam. 2. Membuat karya seni menggunakan bahan baku alam yang sudah dikumpulkan.

	<ul style="list-style-type: none"> LC menginformasikan pada juri (leaders dan petani yang dipilih) tentang sukses kriteria: <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th><th>Kriteria Penilaian</th><th>Catatan</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td><td>Orisinalitas karya</td><td>Kreatifitas, harmoni warna.</td></tr> <tr> <td>2</td><td>Bahan alam yang digunakan</td><td>Kualitas kubis dan wortel, keselarasan bahan alam yang diambil.</td></tr> <tr> <td>3.</td><td>Kekompakan tim</td><td>Cara bekerja, berkomunikasi, mengatasi masalah.</td></tr> </tbody> </table> <p>Score masing-masing poin : 70-90</p> <ul style="list-style-type: none"> LC menyiapkan akomodasi, peralatan, perlengkapan, rumah seng, dan logistic untuk peserta TTC dan para pendamping (leaders). 	No.	Kriteria Penilaian	Catatan	1.	Orisinalitas karya	Kreatifitas, harmoni warna.	2	Bahan alam yang digunakan	Kualitas kubis dan wortel, keselarasan bahan alam yang diambil.	3.	Kekompakan tim	Cara bekerja, berkomunikasi, mengatasi masalah.
No.	Kriteria Penilaian	Catatan											
1.	Orisinalitas karya	Kreatifitas, harmoni warna.											
2	Bahan alam yang digunakan	Kualitas kubis dan wortel, keselarasan bahan alam yang diambil.											
3.	Kekompakan tim	Cara bekerja, berkomunikasi, mengatasi masalah.											
<p>Structure establishes the flow of the learning experience by putting together the program requirements in a way that suits the learner best.</p>	<p>Flow kegiatan “Fun Arts Day in Gondosuli:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta akan dibagi menjadi beberapa grup sesuai kelompok TTC (Sekitar 7 orang). Di ladang, tiap grup akan menempati tenda-tenda yang telah disediakan LC Grup yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan menjadi pemenang. Peserta diminta untuk kembali mengoptimalkan EFS mereka terhadap challenge yang diberikan, lalu listening skill yang mumpuni pada saat diberikan instruksi, mampu bertahan dalam tekanan, mampu menciptakan problem solving, mampu berinteraksi yang baik dengan orang-orang sekitar, serta memiliki intrinsic motivation yang tinggi agar challenge yang diberikan dapat dieksekusi dengan baik. <p>Konsep Design Thinking dalam perlombaan ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> Empathize Sebelum peserta mengikuti kegiatan di Gondosuli, mereka telah diberi informasi langsung oleh LC tentang kegiatan inti yang akan dilakukan disana sehingga mereka sudah punya bayangan dan memiliki persiapan yang matang kedepannya, seperti membuat sketsa terlebih dahulu, mengeksplor lewat internet untuk mencari referensi karya yang akan dibuat, bahan baku apa yang 												

- dipilih dan juga menentukan dresscode untuk kelompoknya.
- b. Define
- Pada saat trekking mencari bahan baku, LC dan leaders akan menilai terkait cara kerja, kekompakan tim, dsb. Kegiatan ini terjadi saat peserta TTC memilih wortel dan kubis dengan syarat kualitas bagus sebagai bahan baku utama pembuatan karya mereka. Pada kegiatan ini, peserta harus mengoptimalkan kemampuan recalling mereka tentang bagaimana mengidentifikasi ciri-ciri wortel dan kubis yang bagus.
- c. Ideate
- Saat mereka sudah mengumpulkan bahan baku, mereka akan kembali ke tenda untuk mulai membuat karya/produk diatas media triplek yang disediakan LC. Disini ranah cooperation, competition dan fantasy akan menjadi penentu hasil akhir karya yang dibuat. Pastinya, tiap grup akan membuat karya yang berbeda-beda.
- d. Prototype
- Ketika semua grup sudah selesai dan mengumpulkan karyanya. LC, leaders dan para petani akan mengidentifikasi karya masing-masing grup. Lalu, para juri akan memberikan masukan dan solusi terkait karya mereka dan disampaikan ke masing-masing grup. Semua grup membuat perbaikan/revision berdasarkan masukan para juri.
- e. Test
- Semua grup melakukan penyempurnaan terhadap kreasi/produk yang dibuat berdasarkan masukan para juri sebagai hasil akhir dari kreasi mereka.

Rundown acara adalah sebagai berikut:

Jam	Kegiatan
06.20 – 06.30	Peserta TTC dan Leaders berkumpul di sekolah.
06.30 – 08.00	Berangkat ke Gondosuli.
08.00 – 08.30	Sarapan di rumah seng. Menu sarapan antara lain telur dadar gobal gabul, roti bakar, susu coklat/kopi, mendoan sambal matah, buah-buahan dan snek.
08.30 – 08.45	Briefing dari LC mengenai detail kegiatan di ladang dan mengadakan cold calling mengenai Design Thinking.

	08.45 – 09.00	Pemanasan ringan masing-masing grup dipimpin 1 orang. Briefing akhir oleh masing-masing grup.
	09.00 – 09.40	Trekking menuju ladang wortel dan kubis mencari bahan baku pembuatan kreasi.
	09.40 – 11.00	<ul style="list-style-type: none"> • Kembali ke tenda masing-masing sambil minum teh hangat dan gorengan. • Mulai membuat karya. • Mengumpulkan karya. • Perbaikan karya. • Kalau sudah selesai sebelum waktunya, peserta dapat berfoto ria/free time.
	11.00 – 11.30	Juri menilai karya seni masing-masing grup (PIC: LC, leaders, petani).
	11.30 – 12.20	Learning celebration: Makan siang bersama di masing-masing tenda grup. LC dan tim menyiapkan makanan dan ditaruh di masing-masing tenda. Para petani ikut makan siang bersama.
	12.20 – 12.30	Pengumuman pemenang.
	12.30 – 13.20	Menuju rumah seng dan istirahat. LC dan leaders memberikan sepatuh dua patah kata serta feedback mengenai kegiatan yang berlangsung hari ini.
	13.20 – 13.35	Checking barang, perlengkapan lainnya dan persiapan pulang ke Solo.
Interaction defines the way learners actually experience the content, including activities, lectures, and assessment.	LC mengadakan LX Gondosuli pada bulan Juli dimana curah hujannya rendah. Sehingga rangkaian kegiatan yang diadakan tidak terganggu oleh cuaca. Selain itu, peserta bisa melihat pemandangan alam yang sangat indah dari atas bukit serta dapat berinteraksi dengan penduduk setempat karena penduduk akan banyak yang keluar rumah bahkan menonton kegiatan yang kami lakukan di ladang.	
Sensory sets the look and feel of the learning experience, including materials and communication.	<ul style="list-style-type: none"> - LC menjelaskan kembali tentang tahapan konsep Design Thinking kepada peserta TTC diluar rumah seng menggunakan toa agar dapat didengar dengan lebih jelas oleh peserta. Dan juga, toa digunakan 	

- | | |
|--|---|
| | <p>kembali pada saat LC mengumumkan pemenang kompetisi.</p> <ul style="list-style-type: none">- Seluruh rangkaian kegiatan arts fun day in Gondosuli melibatkan aktivitas 5 panca indera. |
|--|---|

- END -