

# PROGRAM ROOTS



## Pencegahan Perundungan (*Bullying*) di SMP, SMA, dan SMK

Panduan untuk Fasilitator



YAYASAN  
INDONESIA  
MENGABDI



YAYASAN  
**Setara**  
Menegakkan Hak-hak Anak

unicef   
for every child



# PROGRAM ROOTS



## PENCEGAHAN PERUNDUNGAN (BULLYING) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Panduan untuk Fasilitator

# DAFTAR ISI

2	Daftar Isi	146	Pertemuan 9: Mengembangkan dan mempraktikkan permainan peran ( <i>role play</i> ) berdasarkan observasi siswa terhadap perilaku bullying di sekolah
4	Pengenalan Panduan	155	Pertemuan 10: Membuat aksi yang melibatkan seluruh siswa
11	Tentang Program Roots	169	Pertemuan 11: Merancang aktivitas Roots di sekolah
19	Panduan Fasilitator	180	Pertemuan 12: Menyusun dan memperkuat pesan (melalui <i>hashtag</i> )
28	Daftar Kelengkapan Fasilitator	205	Pertemuan 13: Persiapan aktivitas <i>Roots</i> di sekolah
33	Panduan Pelaksanaan 15 Pertemuan	228	Pertemuan 14: Pelaksanaan aktivitas <i>Roots</i> di sekolah
36	Pertemuan 1: Perkenalan Program	236	Pertemuan 15: Evaluasi terhadap program <i>Roots</i>
55	Pertemuan 2: Meningkatkan rasa percaya dalam kelompok sebaya	249	Lampiran 1: Surat Perijinan - <i>Consent Form</i> Orang Tua
78	Pertemuan 3: Mengenal Bullying	250	Lampiran 2: Surat Perijinan - <i>Assent From</i> Anak
89	Pertemuan 4: Kepemimpinan dan Komunikasi Efektif	252	Lampiran 3: Daftar Hadir Kegiatan Program <i>Roots!</i>
100	Pertemuan 5: Melihat dari Perspektif yang Berbeda dan Membangun Hubungan yang Sehat	253	Lampiran 4: Menjaga Keselamatan Anak - Tips untuk Fasilitator
108	Pertemuan 6: Memberikan respon terhadap konflik	259	Lampiran 5: Buku Harian Fasilitator
124	Pertemuan 7: Membuat perubahan perilaku secara positif	261	Lampiran 6: Borang Monitoring untuk Observasi Fasilitator
138	Pertemuan 8: Mengembangkan rekomendasi kebijakan sekolah pencegahan kekerasan	267	Lampiran 7: Laporan Akhir Kegiatan <i>Roots</i> di SMP



WE ARE  
AGENTS OF CHANGE

tidak

thanks  
no smoking

# PENGENALAN PANDUAN

# KAMI AKAN



KAMI AKAN  
DENGAN BERTEMAN  
SIAPAPUN



KAMI AKAN



# TUJUAN DARI BUKU PANDUAN

Buku Panduan Program Pencegahan Bullying atau Program Roots yang dikembangkan oleh UNICEF dan mitra sebagai panduan untuk melaksanakan program pencegahan kekerasan sebaya (bullying) di sekolah pada tingkat SMP/Sederajat. Buku Panduan ini dikembangkan melalui adaptasi berbagai sumber kurikulum serta praktik langsung, yang telah dilakukan oleh para fasilitator dengan UNICEF Indonesia sesuai kebutuhan pelatihan.

Buku Panduan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan panduan dalam melaksanakan kegiatan bersama anak dalam mewujudkan iklim sekolah yang lebih positif.
2. Memberikan panduan dalam mendiskusikan dan mempraktikkan 15 pertemuan siswa yang diadaptasi dalam kurikulum **Roots**.

Sehingga, diharapkan pada fasilitator yang akan melaksanakan program pencegahan bullying di sekolah akan menjalankan kegiatan secara maksimal.

# PROGRAM ROOTS: PRINSIP DAN PANDUAN

## MEMILIH SISWA UNTUK BERPARTISIPASI

1. **Memilih dan bekerja dengan siswa yang paling berpengaruh diantara teman sebaya.** Siswa berpengaruh penting untuk dilibatkan sebagai usaha untuk menciptakan iklim positif siswa di sekolah. Berbagai macam siswa dapat memberikan pengaruh, dan dari mereka yang berpengaruh, tidak semuanya memberikan pengaruh secara positif. Penting untuk melibatkan siswa berpengaruh di antara kelompok sosial yang lebih kecil di sekolah sebagai bagian dari usaha untuk mengubah iklim sekolah. Termasuk pelibatan anak laki-laki dan perempuan, dan siswa dari berbagai tingkatan kelas untuk memastikan bahwa semua anak di sekolah memiliki siswa yang seangkatan pada program Roots.

## KONTEN PROGRAM ROOTS

2. **Siswa mengidentifikasi permasalahan:** pertemuan Roots merupakan ruang yang aman dimana siswa dapat berbicara terbuka dan jujur tanpa merasa takut melapor pada siswa lain atau orang dewasa. Siswa Roots mengidentifikasi hal yang perlu dilakukan yang dirasa penting dan menarik perhatian mereka untuk mengajak siswa memperlakukan temannya dengan baik di sekolah. Siswa

memikirkan skenario tertentu yang biasa terjadi di sekolah untuk belajar mengobservasi dan menghubungkannya dengan kesempatan untuk mengubah cara berinteraksi siswa dengan lebih positif. Siswa selalu diingatkan bahwa mereka adalah yang paling ahli di sekolah.

- a. **Contoh Kegiatan:** Kotak Perubahan, Kertas Perubahan, mengembangkan skenario
3. **Siswa mengembangkan kemungkinan-kemungkinan solusi:** siswa Roots menghasilkan usulan solusi untuk mengajak bagaimana siswa berperilaku positif, mulai dari cara bagaimana siswa memperlakukan temannya. Mereka dipandu untuk memikirkan sesuatu yang bisa mereka lakukan untuk mendorong teman-teman mereka dalam mendorong iklim positif. Siswa didorong untuk memilih perilaku positif yang nyaman dan mampu mereka lakukan dan sebarkan. Siswa didorong untuk merasa bahwa mereka bisa memberikan pengaruh dan dampak pada sekolah mereka.
    - a. **Contoh Kegiatan:** Kartu Perilaku Positif, Alur Berpikir, Role Play

4. **Memberikan kesempatan untuk aksi berbasis siswa:** Kegiatan-kegiatan disusun untuk memberikan kesempatan bagi siswa melakukan aksi berdasarkan apa yang mereka lihat di sekolah, dan mulai membuat perubahan. Mereka bertanggung jawab untuk membuat bahan dan materi sebagai bagian dari aktivitas. Siswa merasa 'memiliki' sekolah dan iklim sekolah menjadi identitas program Roots, serta membangun relasi dengan siswa lain merupakan inti dari program.
  - a. **Contoh Kegiatan:** Tantangan mingguan, Ayo Memberikan Perubahan, poster Hashtag, Gelang / PIN Perubahan
  
5. **Membuat ide-ide siswa terlihat oleh siswa lain:** Penting untuk menunjukkan kegiatan program Roots kepada seluruh siswa dan pihak sekolah sehingga, siswa Roots / Agen Perubahan dan kegiatan yang selama ini mereka lakukan dapat diketahui oleh siswa dan pihak sekolah. Membantu siswa untuk menjelaskan apa itu Agen Perubahan, dan apa yang mereka lakukan untuk membuat perubahan kepada siswa lain dengan cara praktik berbicara.
  - a. **Contoh Kegiatan:** Roots Day, membuat pengumuman, menempel poster di sekolah, Kotak Perubahan, Permainan Kata Terlarang
  
6. **Siswa menggunakan media online dan tantangan kelompok untuk bekerja sama.** Banyak inisiatif, kreativitas, dan diskusi siswa terjadi secara online. Program ini dapat digunakan untuk membantu siswa berinteraksi dan merefleksikan apa yang terjadi di sekolah mereka, dan menggunakan media sosial untuk mempublikasikan kegiatan dan pendapat mereka. Siswa selalu tertarik untuk belajar bagaimana menggunakan media online untuk memperkuat pesan. Mereka suka membuat sesuatu yang "terlihat bagus", atau "keren", yang mungkin tidak segampang membuatnya secara offline. Mereka juga diarahkan untuk mengirim pesan dengan benar kepada orang-orang yang tepat – hal ini membantu mereka untuk mengontrol penggunaan media sosial, serta memiliki kesibukan yang lebih positif dalam menggunakan internet.
  - a. **Contoh Kegiatan:** Grup Facebook Agen Perubahan, siswa mengambil foto kegiatan mereka dan di-*post* pada akun Instagram / Facebook mereka, poster hashtag (berhubungan dengan aktivitas online), membuat video.

# HAL-HAL YANG PERLU DIPERHATIKAN DALAM PANDUAN INI

Panduan ini akan mengarahkan fasilitator untuk mempraktikkan kegiatan serta diskusi mengenai setiap sesi pertemuan (pertemuan 1 – 15) untuk kegiatan siswa. Instruksi detail yang telah disebutkan di atas, lebih jauh untuk penggunaan panduan ini ialah sebagai berikut:

- **Materi / Bahan:** Materi / bahan yang sudah disepakati, menggunakan konteks lokal perlu digunakan, tidak usah terlalu terpaku dengan semua yang ada dalam panduan
- **Handout:** Handout harus dibuat relevan dengan konteks lokal; termasuk intervensi atau aktivitas yang dilakukan. Apa yang terbaik bagi anak perlu diterangkan dan disepakati dengan para fasilitator. Sebagai pemateri, penting juga untuk tetap *update* dengan perkembangan isu lokal terkini
- **Jangka Waktu:** Perlu menyesuaikan pada setiap sesi, akan lebih baik pula jika ada praktik kegiatan menyenangkan bersama siswa untuk pertemuan 1 – 15, dibandingkan hanya menjelaskan atau mempresentasikan saja.
- **Langkah-Langkah:** Selama proses kegiatan, setiap langkah dalam sesi **Roots** yang akan didiskusikan perlu diperhatikan, jika ada masukan dari peserta / siswa mengenai terminologi atau kegiatan yang dapat menggambarkan konteks lokal, catat masukan tersebut
- **Video:** Jika video yang terdapat dalam Modul **Roots** tidak sesuai, dapat mencari referensi lain yang pesannya juga sama.

# PERSIAPAN KHUSUS SEBELUM PROGRAM DIMULAI

Fasilitator perlu menyesuaikan (mengadaptasi) konten pelatihan sesuai dengan ekspektasi sekolah/siswa dan kebutuhan pembelajaran.

Langkah pertama ialah menentukan hal-hal sebagai berikut:

- Mempelajari kompetensi dan tujuan setiap modul pertemuan (yang ada dalam panduan **Roots**) untuk membantu memutuskan bagian mana yang perlu ditekankan atau dikurangi dalam pelatihan
- Melakukan asesmen terhadap sekolah yang menjadi sasaran / target program **menggunakan borang asesmen sekolah yang ada pada lampiran**
- Menanyakan atau memastikan profil peserta pelatihan (siswa) sebelum pelatihan. Hal ini dapat membantu untuk melihat

bagaimana menghadapi peserta yang memiliki latar belakang yang berbeda, untuk menyeimbangkan dinamika kelompok serta memastikan partisipasi yang maksimal

- **Pastikan** pelatihan berjalan secara sederhana dan simpel – pelatihan didesain untuk menyesuaikan dengan kebutuhan rata-rata peserta.
- **Perhatikan** kebutuhan atau materi tambahan: termasuk cara-cara menghadapi anak atau berhadapan dengan kasus tertentu (siapkan kontak atau sumber daya dengan P2TP2A, Kepolisian, guru, Dinas Pendidikan, Dinas Sosial, P2TP2A, atau PKSAL misalnya)

Sebagai fasilitator, Anda mungkin perlu mempelajari materi / bahan terlebih dahulu untuk setiap pertemuan secara mendetail sehingga menguasai apa saja yang perlu dilakukan atau disampaikan kepada para siswa.

# TENTANG PROGRAM ROOTS



# MENCEGAH *BULLYING* DI SEKOLAH MELALUI PENGARUH TEMAN SEBAYA

Pemerintah Indonesia telah menetapkan perlindungan anak sebagai prioritas nasional, khususnya di konteks sekolah diatur dalam UU Perlindungan Anak no. 35 tahun 2014, serta Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 82 tahun 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan. Aturan dan kebijakan itu diterjemahkan sebagai upaya pencegahan dan penanganan kekerasan pada anak, dengan tujuan menciptakan iklim yang aman dan nyaman untuk anak belajar. Dalam implementasinya, kebijakan tersebut berfokus pada tenaga pengajar (guru), siswa, hingga orang tua.

UNICEF bersama mitra telah mengembangkan program riset-aksi terkait pencegahan kekerasan antar teman sebaya yang mengadaptasi program bernama **Roots**, program global pencegahan kekerasan di kalangan teman sebaya yang berfokus pada upaya membangun iklim yang aman di sekolah dengan mengaktivasi peran siswa sebagai **Agen Berpengaruh** atau **Agen Perubahan**. Meski demikian, penting untuk mengkontekstualisasi program ini berdasarkan pembelajaran di tingkat nasional dan daerah.

## BUKTI GLOBAL: PERAN PENGARUH SOSIAL

Dalam upaya pencegahan kekerasan anak di konteks sekolah, beragam riset global menunjukkan bahwa siswa memiliki pengaruh yang besar dalam menghentikan kekerasan, khususnya dalam konteks kekerasan antarsiswa di sekolah. Penelitian dari *Princeton University*, Rutgers University, dan Yale University, Amerika Serikat (tahun 2015), yang melibatkan kelompok siswa yang memiliki pengaruh pada 56 sekolah menengah di New Jersey untuk menyebarkan pesan tentang bahaya perundungan (*bullying*) dan konflik di sekolah. Menggunakan media penyampaian pesan seperti Facebook, Instagram, poster cetak, dan gelang warna-warni, siswa yang dipilih didorong untuk berdiskusi dengan cara mereka sendiri mengenai langkah positif untuk menangani konflik, menggunakan istilah yang dipahami oleh teman sebaya mereka.

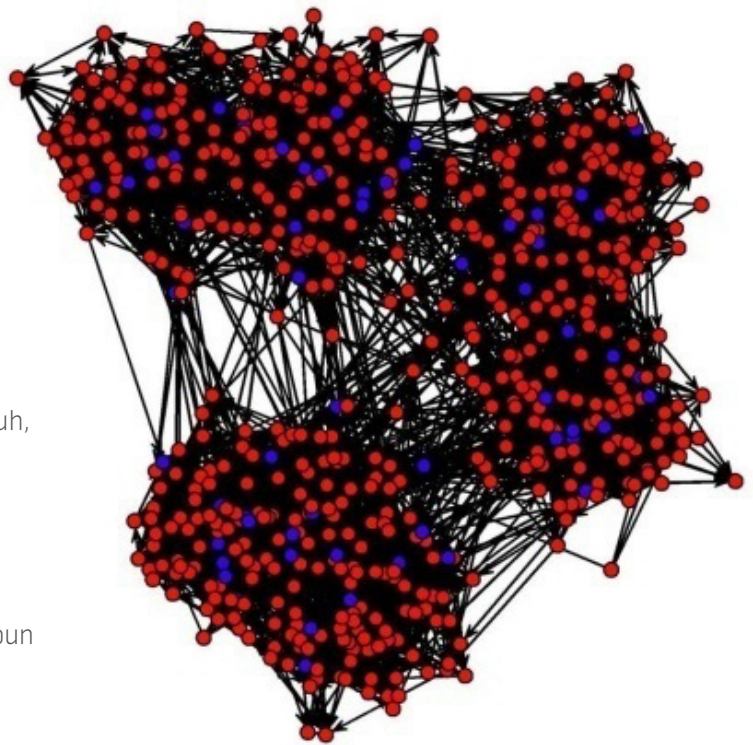
Penelitian di atas ingin menguji apakah siswa tertentu, yang diberi label sebagai '*social referents*' atau pengaruh perubahan, memiliki pengaruh lebih terhadap iklim sekolah atau

norma-norma sosial dan pola perilaku di sekolah mereka. Siswa yang dipilih tidak selalu mengacu pada anak paling populer di sekolah, melainkan siswa-siswa yang ditunjuk oleh kelompok sebaya mereka melalui angket tertutup. Semua kegiatan dirancang untuk menguji apakah upaya yang dilakukan untuk membentuk **sikap** yang positif kepada mereka pada akhirnya dapat membentuk **perilaku** positif pada teman sebaya mereka serta **mengubah norma sosial** di sekolah yang menerima, mengabaikan, atau menoleransi bentuk-bentuk kekerasan. Dalam satu tahun, sekolah menengah yang memiliki 'agen perubahan' di atas mengalami penurunan 30 persen terkait laporan konflik antar-siswa, yang dilaporkan oleh *Proceedings of the National Academy of Sciences* (PNAS). Secara signifikan, penurunan konflik terbesar terjadi pada agen perubahan itu sendiri, mendukung hipotesis penelitian bahwa para siswa dapat memberikan pengaruh lebih pada iklim sekolah dan norma sosial.

## BERANGKAT DARI BUKTI: BAGAIMANA PROGRAM *ROOTS* BEKERJA

Inovasi dalam program ini adalah melalui penggunaan jaringan sosial siswa untuk memilih rekan-rekan mereka yang dapat 'didengar' dan mengurangi pemilihan siswa secara sembarangan. Ketika orang dewasa yang memilih siswa, mereka biasanya memilih anak-anak yang dianggap 'baik' atau 'berprestasi'. Akan tetapi, para agen perubahan yang ditentukan melalui pemetaan jaringan sosial ialah mereka yang memiliki pengaruh di kalangan siswa dan sebagian akan dipilih oleh orang dewasa secara acak. Beberapa siswa yang dipilih/terpilih bisa jadi adalah siswa yang sering terlibat konflik, tapi yang terpenting adalah, perilaku seperti ini dapat menjadi pembelajaran yang dapat dilihat bersama.

Untuk menentukan siswa yang paling berpengaruh, peneliti meminta seluruh anak di sekolah (pada setiap angkatan) untuk menominasikan 10 siswa di angkatan mereka yang menghabiskan waktu paling sering dengan mereka, baik di dalam maupun di luar sekolah, secara tatap muka maupun *online*. Menggunakan data ini, peneliti kemudian memetakan jaringan sosial pada masing-masing sekolah. Sebanyak 30 sampai 40 siswa pada tiap satu sekolah intervensi akan dipilih untuk berpartisipasi dalam program *Roots*.



Gambar 1.

Jaringan sosial siswa, dimana titik biru adalah 'agen perubahan' yang mempengaruhi titik merah atau seluruh siswa lainnya



Untuk tujuan penelitian aksi, sekolah menengah yang mendapatkan intervensi dipilih secara acak atau atas dasar rekomendasi dari Dinas Pendidikan setempat, yang akan mendapatkan program **Roots** dengan pertemuan sebanyak 15 kali selama satu kali program. Setelah siswa dipilih, mereka akan diajak untuk menghadiri sesi bersama fasilitator **Roots**, yang diselenggarakan pada jam sekolah (atau biasanya saat jam

ekstrakurikuler). Fasilitator memberikan panduan untuk menyusun materi kampanye, baik **print** maupun **online**, yang dapat digunakan oleh siswa sebagai bentuk **prakarya**. Siswa juga dilatih untuk menghadapi konflik antar-siswa. Dalam 15 kali pertemuan, sesi yang dilakukan mencakup informasi dan pembelajaran terkait:



## TABEL DAFTAR PERTEMUAN ROOTS

Sesi	Materi	Soft-skills yang dikembangkan
Pertemuan 1	Pengenalan Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bekerja Sama</li> <li>Pertemanan dan Hubungan Sosial/Relationship</li> </ul>
Pertemuan 2	Meningkatkan rasa percaya dalam kelompok sebaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertemanan dan Hubungan Sosial/Relationship</li> <li>Penghargaan terhadap Keberagaman</li> <li>Mengenal/Mengelola Diri Sendiri Partisipasi</li> </ul>
Pertemuan 3	Mengenal Bullying	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertemanan dan Hubungan Sosial/Relationship</li> <li>Menolak Tekanan Sebaya</li> <li>Anti Kekerasan dan Perundungan</li> </ul>
Pertemuan 4	Kepemimpinan dan Komunikasi Efektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkomunikasi Efektif</li> <li>Pengambilan Keputusan</li> <li>Mengenal/Mengelola Diri Sendiri</li> </ul>
Pertemuan 5	Melihat dari Perspektif yang Berbeda dan Membangun Hubungan yang Sehat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Empati</li> <li>Pertemanan dan Hubungan Sosial/Relationship</li> <li>Kesehatan Menstrual</li> <li>Pubertas</li> </ul>
Pertemuan 6	Memberikan respon terhadap konflik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menolak Tekanan Sebaya</li> <li>Mengelola Risiko</li> </ul>
Pertemuan 7	Membuat perubahan perilaku secara positif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merencanakan/mengorganisir</li> <li>Menolak Tekanan Sebaya Pertemanan dan Hubungan Sosial/Relationship</li> </ul>
Pertemuan 8	Mengembangkan rekomendasi kebijakan sekolah pencegahan kekerasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partisipasi</li> <li>Berkomunikasi Efektif</li> </ul>
Pertemuan 9	Mengembangkan dan mempraktikkan permainan peran ( <i>role play</i> ) berdasarkan observasi siswa terhadap perilaku bullying di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir Kritis</li> <li>Pertemanan dan Hubungan Sosial/Relationship</li> <li>Menolak Tekanan Sebaya</li> <li>Anti Kekerasan dan Perundungan</li> </ul>
Pertemuan 10	Membuat aksi yang melibatkan seluruh siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berpikir kritis</li> <li>Pertemanan dan Hubungan Sosial/Relationship</li> <li>Menolak Tekanan Sebaya</li> <li>Anti Kekerasan dan Perundungan</li> <li>Merencanakan/mengorganisir</li> </ul>
Pertemuan 11	Merancang aktivitas <i>Roots</i> di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partisipasi</li> <li>Anti Kekerasan dan Perundungan</li> <li>Merencanakan/mengorganisir</li> </ul>
Pertemuan 12	Menyusun dan memperkuat pesan (melalui <i>hashtag</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkomunikasi Efektif</li> <li>Partisipasi</li> <li>Anti Kekerasan dan Perundungan</li> <li>Merencanakan/mengorganisir</li> <li>Kreativitas</li> </ul>
Pertemuan 13	Persiapan aktivitas <i>Roots</i> di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkomunikasi Efektif</li> <li>Partisipasi</li> <li>Anti Kekerasan dan Perundungan</li> <li>Merencanakan/mengorganisir</li> <li>Kreativitas</li> </ul>
Pertemuan 14	Pelaksanaan aktivitas <i>Roots</i> di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partisipasi</li> <li>Anti Kekerasan dan Perundungan</li> <li>Merencanakan/mengorganisir</li> <li>Kreativitas</li> </ul>
Pertemuan 15	Evaluasi terhadap program <i>Roots</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partisipasi</li> <li>Merencanakan/mengorganisir</li> <li>Kreativitas</li> </ul>

Kegiatan **Roots** berlangsung di sekolah, dimana Siswa akan membuat berbagai tanda/materi cetak pencegahan kekerasan di sekolah, foto, menyelenggarakan kegiatan festival atau kampanye satu hari yang akan diramaikan oleh berbagai aktivitas yang didesain oleh siswa, kartu perilaku positif (dimana siswa akan mempraktikkan perilaku positif tersebut dan memberi tanda setiap mempraktikkannya), gelang untuk menyebarkan pesan (dimana siswa akan membagikannya setiap melihat rekannya mempraktikkan perilaku positif yang telah mereka sebarkan di sekolah), poster, baju, petisi untuk ditandatangani, kotak perubahan, dan sebagainya.

# PANDUAN FASILITATOR



### SMPN 37 MAKASSAR

KOLEKSI PERPUSTAKAAN SMPN 37 MAKASSAR

TAHUN 2019		TAHUN 2020		KETERANGAN
JUDUL	EKS	JUDUL	EKS	
33	103	15	40	
40	80	23	64	
112	1488	60	96	
75	1080	12	30	
66	1155	15	125	
75	855	18	44	
150	265	12	24	
85	986	27	54	
225	460	33	70	
40	120	16	30	
881	6572	231	577	

KAPALA BIBLIOTEK  
DITJEMKURDAK

### SMPN 37 MAKASSAR

LAPORAN PENGUNJUNG PERIODE 20 / 20  
PERPUSTAKAAN SMPN 37 MAKASSAR

BULAN	PEMBACA	PEMINJAM	JUMI
JANUARI	78		129
FEBRUARI	61		80
MARET	21		40
APRIL	47		15
MAY	31		62
JUNI	43		41
JULI	32		50
AUGUSTUS	40		43
SEPTEMBER	25		33
OCTOBER	60		61
NOVEMBER	35		41
DESEMBER	20		51

KAPALA BIBLIOTEK  
DITJEMKURDAK

MEMBACALAH DENGAN MEMBACA



Fasilitator merupakan panutan bagi peserta dan memiliki tanggung jawab untuk merangsang ruang belajar. Fasilitator bisa membuat lingkungan menyenangkan, aman, dan inklusif, dengan menggunakan teknik fasilitasi yang bervariasi dan menyiapkan diri dengan situasi emosional yang sulit. Kemampuan fasilitasi yang bagus merupakan dasar untuk mengembangkan kepercayaan, empati, toleransi antara peserta penerima program terhadap manfaat dari kegiatan.

**MENYENANGKAN** Kita ingin siswa menikmati pertemuan dan kegiatan. Tawa dan keceriaan membantu siswa untuk percaya dan menyatu satu sama lain, membantu mereka untuk rileks, dan membuat mereka lebih tertarik untuk datang ke pertemuan serta berperan secara aktif dalam program ROOTS.

**AMAN** Fasilitator perlu memperhatikan masalah keamanan dan keselamatan, termasuk:

*Keselamatan fisik* – bangunan, ruangan, tempat, dan rute yang siswa pakai untuk datang ke tempat pertemuan.

*Keselamatan moral* – termasuk memastikan semua kegiatan dilakukan secara tepat dan peserta tidak dilibatkan dalam aktivitas yang mempermalukan mereka.

*Keselamatan sosial dan emosional* – walaupun siswa akan mendiskusikan hal yang sensitif dan emosional yang berkaitan dengan perundungan (*bullying*) selama pertemuan, mereka diminta untuk memastikan tidak menyinggung perasaan siswa secara sosial dan emosional.

**INKLUSIF** – Fasilitator harus melakukan fasilitasi secara inklusif, sebagai contoh, dengan memastikan bahwa semua pendapat dihargai dan tidak ada yang akan dikucilkan. Ada berbagai metode untuk memastikan bahwa semua peserta memiliki kesempatan kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka sendiri:

- Mendemonstrasikan kegiatan kepada siswa sehingga semua orang memiliki kesempatan untuk mengerti.
- Gunakan diskusi kelompok jika ada peserta yang malu dalam kelas – biarkan peserta berdiskusi dalam kelompok sebanyak 2-3 orang sebelum mereka membagikan opini mereka pada seluruh orang.
- Bekerja dengan siswa dan mengadaptasi pertemuan yang sesuai dengan pergaulan mereka sehari-hari
- Pastikan semua orang mengerti – tanyakan siswa untuk merangkum apa yang telah kamu katakan untuk mengecek.
- Cek peserta ketika mereka melakukan pekerjaan kelompok – dorong mereka untuk bergiliran dalam presentasi, dan untuk menolong satu sama lain.
- Biarkan peserta memberikan kesempatan untuk peserta yang malu untuk berbicara – jangan memaksa peserta yang malu untuk berbicara

## **ATURAN DASAR PERLU DIBUAT UNTUK MEMASTIKAN KEAMANAN DAN INKLUSI.**

Hal ini perlu dikembangkan bersama dalam pertemuan pertama. Penting sebagai langkah awal untuk melihat mengapa seseorang melanggar aturan dan mempermalukan orang lain. Langkah selanjutnya ialah menentukan dengan orang tersebut apa yang bisa dilakukan untuk mencegahnya terjadi kembali. Sebagai contoh, jika peserta datang terlambat, tanyakan alasannya (secara privat, tidak di depan kelas) dan tanyakan dengan anak tersebut apa yang bisa dia lakukan untuk memastikan dia datang

tepat waktu ke depannya. Jika seseorang menertawakan atau mengejek peserta lain, penting untuk memperjelas bahwa itu tidak boleh. Tanyakan orang yang menertawakan tersebut untuk merefleksikan bagaimana rasanya jika dia yang ditertawakan. Menjelaskan bahwa memperlakukan orang lain dengan rasa hormat sangat penting untuk membuat lingkungan aman dan saling mempercayai serta memaksimalkan kegiatan secara positif.

# TIPS DAN PRAKTIK BAIK DALAM MENJADI FASILITATOR

Sumber:

"Save the Children, 2016: Fun, Safe Inclusive: A half-day training module on facilitation skills"

## 1 FASILITATOR YANG BAIK MEMPERSIAPKAN HAL BERIKUT SETIAP AKAN MELAKUKAN SESI:

- Mencari tahu nama siswa, konteks sekolah, dan tujuan pertemuan serta proyek secara umum.
- Gunakan *icebreaker* atau permainan kecil saat dimulai sesi untuk membantu siswa merasa nyaman.

## 2 FASILITATOR YANG BAIK Mencari tahu Para Peserta dengan Baik:

- Cari tahu mengapa peserta mau hadir (atau tidak hadir)
- Menggali keinginan dan harapan, serta ketakutan dan kekhawatiran mereka
- Memahami siswa mana yang malu dan bagaimana melibatkan mereka (tanpa memaksa mereka melakukannya)
- Mencoba memahami pengalaman dan keadaan diantara kelompok pertemanan sebaya di sekolah

## 3 FASILITATOR YANG BAIK MENUNJUKKAN FLEKSIBILITAS, KETERBUKAAN, DAN SIKAP POSITIF:

- Siap untuk terlibat dalam kegiatan jika dibutuhkan
- Fleksibel dan responsif serta siap beradaptasi ketika dibutuhkan, sebagai contoh jika peserta terlihat tidak mengerti, tidak tertarik, atau merasa senang. Catatlah hal apa yang Anda ubah/lakukan sehingga kegiatan berjalan dengan lancar.
- Menikmati fasilitasi dan bersenang-senang! Rasa humor penting dalam melakukan fasilitasi.

## 4 FASILITATOR YANG BAIK MENUNJUKKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI YANG BAIK:

- Mendorong diskusi yang baik antar peserta
- Menggunakan pertanyaan terbuka, misalnya: "bisakah kamu menceritakan apa yang sudah kamu lakukan selama ini?", pertanyaan tertutup seperti "Kamu

mengerti?” yang membutuhkan jawaban singkat seperti ya atau tidak dapat membuat orang canggung untuk menerima sesuatu yang belum jelas. Gunakan kalimat seperti, “Silahkan beritahu saya kalau kamu ingin menanyakan sesuatu.”

- Dengarkan untuk memahami daripada mengevaluasi atau menentang apa yang telah dikatakan.
- Dengarkan tanpa memotong, dengarkan lebih daripada berbicara, dan tanyakan masalah apa yang dirasakan siswa daripada membuat asumsi – apa yang siswa pikirkan mengenai bullying mungkin berbeda dari apa yang kita pikirkan.
- Fasilitasi hingga akhir dengan merangkum keputusan dan rencana ke depan – apa langkah selanjutnya yang perlu dilakukan oleh siswa, dan siapa yang akan melakukan apa untuk membuat itu terjadi?

## **5 FASILITATOR YANG BAIK MENUNJUKKAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL DAN MANAJEMEN KELOMPOK YANG BAIK:**

- Mencoba memecahkan konflik sesegera mungkin saat muncul – jika siswa saling melempar argumen atau bermusuhan satu sama lain, coba untuk

menyelesaikannya sesegera mungkin dengan membicarakan permasalahan dan menyepakati cara untuk menyelesaikannya.

- Mendorong dialog. Jika satu siswa cenderung terlalu banyak bicara, tanyakan siswa lain apa yang mereka pikirkan tentang yang dikatakan siswa tersebut. Anda juga bias mengatakan kepada siswa bahwa saat ini giliran yang lain berbicara, tetapi dia dapat berbicara lagi nanti.

## **6 FASILITATOR YANG BAIK SABAR DAN MENGHARGAI:**

- Berikan waktu untuk menjelaskan sesuatu hingga semua orang mengerti, dan ingat bahwa siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda – dan terlebih kelompok Agen Perubahan juga merupakan kelompok usia yang lebih muda.
- Tidak pernah mendiskriminasi. Ketika Anda mengenal sekelompok orang muda, Anda mungkin merasa lebih dekat dengan beberapa peserta daripada yang lain. Hal ini dapat menimbulkan kecemburuan dan pembagian dalam kelompok.
- Realistis – semuanya membutuhkan waktu; kegiatan yang dilakukan mungkin

menghabiskan waktu lebih lama daripada seharusnya, bisa jadi dibutuhkan waktu lebih lama untuk siswa hingga 'memahaminya'.

#### **7 FASILITATOR YANG BAIK MENDORONG KETERLIBATAN DAN PARTISIPASI AKTIF:**

- Meminta masukan dan ide serta kontribusi
- Mempelajari kekuatan masing-masing siswa melalui diskusi dan observasi – misalnya: beberapa siswa bisa jadi pintar dalam desain, siswa lain handal mengelola media sosial, menjadi notulen, dll.

#### **8 FASILITATOR YANG BAIK MENGETAHUI KEBUTUHAN PESERTA:**

- Perhatian sepanjang waktu dan sensitif terhadap perasaan yang tidak diungkapkan
- Selalu memberikan komentar dan membiarkan siswa tahu bagaimana ide mereka akan dipertimbangkan dan mengapa – atau mengapa tidak. Respon secara langsung penting untuk sebagian besar orang, walaupun mereka tidak memintanya.

#### **9 FASILITATOR YANG BAIK SELALU MENJAMIN KEAMANAN/KESELAMATAN/ KENYAMANAN PESERTA:**

- Jangan memaksa untuk berpartisipasi, tetapi tanyakan ide dan berikan pilihan. Cari tahu mengapa siswa tidak mau terlibat (secara privat, jangan tanyakan di depan kelas) dan apa yang bisa diubah untuk membuatnya lebih dapat diterima.
- Hargai pendapat minoritas.
- Jaga kerahasiaan. Jangan pernah menceritakan cerita pribadi siswa kepada orang lain kecuali siswa tersebut meminta Anda.
- Jangan pernah memukul, mengancam atau menggunakan bahasa kasar.
- Bullying merupakan topik yang sensitif bagi siswa – jangan membuat siswa merasa tidak nyaman dengan menanyakan pertanyaan langsung seperti “apakah kamu pernah di-bully?” Melainkan tanyakan apakah mereka tahu ada siswa yang pernah di-bully atau tidak – jelaskan bahwa mereka tidak perlu menyebut nama siswanya.

# TIPS UNTUK MENGHADAPI SITUASI YANG SULIT

Sulit menghadapi situasi ketika hal yang tidak direncanakan justru terjadi. Jika apa yang Anda lakukan tidak berjalan semestinya, coba lakukan hal sebaliknya. Pikirkan cara lain untuk memfasilitasi kegiatan agar kembali pada semestinya. Sebagai contoh:

- Jika sesi tidak berjalan semestinya, bagi ke dalam kelompok-kelompok kecil.
- Jika latihan praktik tidak berjalan semestinya, ubah menjadi demonstrasi / contoh.
- Jika latihan berpikir atau berbicara tidak berjalan semestinya, ubah menjadi kegiatan praktik.
- Jika contoh fasilitator tidak dimengerti, cari contoh lain dari siswa.
- Jika siswa tidak ikut serta dalam kegiatan kelompok besar, bagi mereka dalam kelompok lebih kecil dan ajak mereka mengaplikasikan materi ke dalam situasi dalam pengalaman mereka.
- Jika Anda tidak yakin terhadap apa yang dilakukan selanjutnya, istirahatlah sejenak (misalnya, lakukan penyegaran) untuk memberikan diri Anda waktu untuk berpikir.
- Jika terlihat ada penolakan, ajak siswa untuk mengatakan apa yang mereka rasakan.
- Jika kegiatan saat ini tidak berjalan semestinya, lanjutkan pada kegiatan selanjutnya.
- Jika Anda kehabisan materi, akhiri pertemuan lebih awal daripada mencoba mencari-cari.
- Jika kelompok menjadi terbagi-bagi, ajak peserta untuk memastikan kembali tujuan mereka bekerja sama – misalnya: apa yang mereka coba lakukan, siapa yang melakukannya, apa yang mereka butuhkan untuk selanjutnya?
- Jika siswa kesal, rehatlah sejenak. Jangan minta mereka untuk tetap berbicara kecuali siswa menginginkannya. Rencanakan pertemuan secara privat dengan siswa untuk bertanya, kemudian ikuti protokol keselamatan/keamanan jika diperlukan.

# DOKUMENTASI DAN PELAPORAN UNTUK PIHAK SEKOLAH

Ingatlah untuk mencatat setiap kesulitan yang Anda hadapi, atau perubahan yang Anda buat serta alasannya dalam Buku Harian Fasilitator. Penting untuk membuat catatan dalam hal apapun yang berjalan dengan baik, atau yang Anda pikir dapat membantu – semua informasi itu penting sehingga kita dapat memahami bagaimana membuat program ROOTS dapat menjadi lebih baik. Informasi ini harus dibagikan dengan tim peneliti setelah setiap pertemuan.

Pelaporan tetap harus diberikan kepada pihak sekolah mengenai proyek, dan meminta perijinan untuk beberapa kegiatan jika dibutuhkan (seperti menempel poster, menggunakan telepon selama kegiatan ekstrakurikuler, memberikan catatan kepada orangtua, atau membuat gelang untuk dipakai siswa selama di sekolah). Pertemuan-pertemuan reguler semacam ini setidaknya sebulan sekali.

# DAFTAR KELENGKAPAN FASILITATOR

## SEBELUM PERTEMUAN PERTAMA

- Pastikan semua siswa yang berpartisipasi telah menandatangani lembar persetujuan dari orang tua (bagikan dua minggu sebelum pertemuan ke-1), dan pastikan juga semua siswa menandatangani lembar persetujuan saat pertemuan pertama.
- Adakan pertemuan dengan pihak pengurus sekolah dan pastikan untuk menjelaskan kepada mereka mengenai program Roots menggunakan lembar ringkasan program Roots, serta minta izin untuk memastikan beberapa hal berikut: bisakah siswa menggunakan handphone selama jam ekstrakurikuler untuk kegiatan Roots, bisakah siswa/fasilitator menempel poster untuk kampanye pesan positif di sekolah, bisakah siswa memakai gelang untuk kampanye.
- Latihanlah dan kuasai materi!
- Siapkan/beli semua materi yang akan Anda butuhkan, terutama Kotak Perubahan (biarkan siswa yang menghias kotak tersebut)
- Siapkan grup FACEBOOK untuk setiap sekolah. Pastikan Anda membuat akun baru, jangan menggunakan akun pribadi Anda."Namun, memungkinkan juga jika siswa ingin membuat akun media sosial lain (misalnya: Instagram, Twitter, grup Whatsapp) berdasarkan ketertarikan mereka.

Selama fasilitator mengikuti aturan untuk menggunakan media sosial, seperti:

- Jangan membuka dan menyebarkan identitas siswa
  - Jangan membangun hubungan personal di luar kegiatan
- 'Pastikan fasilitator membuat akun baru (bukan akun personal mereka) untuk berkomunikasi dengan Agen Perubahan

## SEBELUM MEMULAI SETIAP PERTEMUAN

- Sempatkan waktu untuk mempelajari panduan fasilitator untuk pertemuan minggu tersebut sehingga Anda benar-benar siap.
- Siapkan daftar absensi untuk mencatat kehadiran/partisipasi siswa Agen Perubahan.
- Pastikan catatan pertemuan pertama (yang mudah dimengerti oleh anak) telah diupload di halaman Facebook, sama halnya dengan foto atau konten yang telah disetujui bersama siswa saat pertemuan sebelumnya.
- Kirimkanlah pesan Facebook dan/atau pesan teks kepada siswa untuk mengingatkan mereka mengenai waktu pertemuan selanjutnya.
- Pastikan lokasi yang cocok telah ditetapkan dan diatur, serta memiliki peralatan yang dibutuhkan, misalnya LCD/proyektor.
- Siapkan jajanan dan minuman untuk siswa.
- Pastikan semua materi telah dipersiapkan untuk pertemuan (lihat pertemuan keberapa saat ini, dan materinya apa, pada panduan Program ROOTS).
- Bawalah buku harian fasilitator
- Bawalah poster 'peraturan dasar' pada setiap pertemuan.
- Bawalah buku catatan dan pulpen untuk mencatat serta pastikan paling tidak satu orang notulen sudah ditunjuk sebelumnya. Baiknya, Anda mengumpulkan semua catatan dalam satu buku.
- Pastikan Anda membawa kamera untuk mengambil foto kegiatan

## SAAT PERTEMUAN

- Sepakati sebelumnya siapa yang memimpin fasilitasi dan siapa yang memberi dukungan.
- Catat kehadiran siswa dengan daftar hadir dengan cara memanggil nama mereka satu persatu dan minta mereka mengatakan 'hadir'. Jika siswa tidak hadir, coba untuk mencari alasannya mengapa.
- Ikuti urutan pertemuan yang ada dalam panduan program ROOTS. Bersiaplah jika ada yang tidak sesuai, atau kegiatannya memakan waktu lebih lama (silahkan lihat panduan fasilitator).
- Ambillah foto beberapa kegiatan atau momen inti. Cobalah ambil foto-foto dengan 'natural', sebagaimana foto-foto *output* kegiatan, misalnya: hashtag, slogan, poster, dsb.
- Ingatkan siswa kapan pertemuan selanjutnya diadakan.
- Jika ada siswa yang terlihat menunjukkan potensi berada dalam risiko berbahaya selama pertemuan, pastikan Anda mengikuti protokol keamanan/keselamatan siswa.

## SETELAH PERTEMUAN

- Bersama dengan ketiga fasilitator, diskusikan dan isilah Buku Harian Fasilitator.
- Rapikan ruangan yang telah digunakan.
- Kirimkan Buku Harian Fasilitator dan daftar hadir melalui email kepada supervisor Anda.
- Buatlah ringkasan pertemuan dalam paragraf singkat, dengan cara yang menyenangkan, gunakan foto, video singkat, dll serta *post* ke Halaman Facebook – lihatlah contoh di bawah ini.
- Post foto yang Anda ambil selama pertemuan di Facebook
- Setelah pertemuan ke-7, pastikan untuk membawa poster Kartu Perilaku Positif pada setiap pertemuan sehingga siswa dapat menambahkan tanda pada perilaku yang mereka praktikkan untuk terus dimonitor. Setelah sekian minggu, buatlah infografis dan post pada grup Facebook.

## CONTOH POSTINGAN SETELAH PERTEMUAN:

GENERASI HEBAT SMP 37 MAKASSAR

Yim Ambassador  
5 April

Hal kawan-kawan , ini nih dokumentasi kegiatan kita minggu lalu yang tentang kartu perilaku positif.. Jangan lupa di sebarakan ke beranda masing-masing yah.... Jangan lupa Cantumkan Hashtag :  
#Anti-Bullying #PerilakuPositif #AnakHebat #KitaBisa

Suka Komentari

GENERASI HEBAT SMP 37 MAKASSAR

Yim Ambassador  
17 Maret

Selamat Sore Generasi Kece-Kece 😊 , Jadi pertemuan selanjutnya adalah Hari Selasa Pukul 14.00. Siapkan dirinya yah 😊 , Ada 3 pilihan lagu yang akan di putar selama kegiatan kita hari selasa nanti, silahkan pilih salah satunya yah.. kita voting.

1. Lagu "Good Time" dari Owl City
2. Lagu Mata Air dari CJR
3. Lagu Kita Bisa dari Yovie and Friends

Silahkan, pilih lagu yang mana?

Suka Komentari

Taufik, Nur Abdi Tegar, dan 16 lainnya ✓ 20 kali dilihat

Suka · Balas · 3 · 17 Maret pukul 16:00

Suka · Balas · 3

Suka · Balas · 2 · 17 Maret pukul 16:38

Suka · Balas · 3 🤔??

Suka · Balas · 4 · 17 Maret pukul 16:38

Suka · Balas · 3

Suka · Balas · 3 · 17 Maret pukul 17:34

Suka · Balas · 3

Suka · Balas · 1 · 17 Maret pukul 20:18

Suka · Balas · 3

Suka · Balas · 1 · 18 Maret pukul 7:13

## PERTEMUAN HARI KAMIS, 31 JANUARI

Kita memulai pertemuan minggu ini dengan membicarakan tentang beberapa artis favorit kita yang telah melakukan hal baik untuk membuat perubahan. (Sebagai pengingat, [klik di sini](#) untuk melihat semua artis yang kita tuliskan dalam *poling* di Grup Facebook kita).

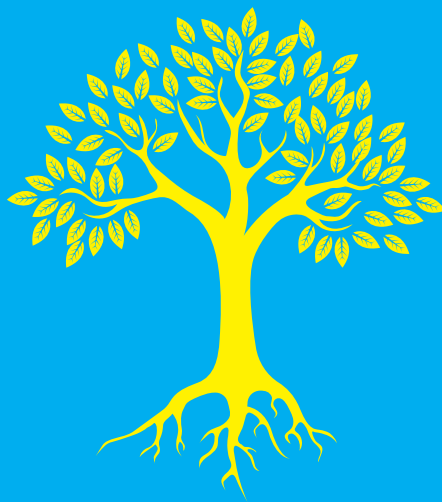
Seperti yang telah kita diskusikan, mereka semua punya motivasi yang membuat mereka mau *beraksi*. Yahhhh, sama kan seperti kamu dan temanmu. Hal-hal yang ingin kalian ubah di sekolah dapat menjadi motivasi kalian untuk beraksi. Sama seperti artis favoritmu, kamu bisa memberi pengaruh untuk membuat perbedaan. Dan ada banyak cara untuk membuat perubahan. Kamu bisa membuat suaramu didengar dengan berbagai cara.

Gunakan beberapa perilaku yang telah kalian tulis dalam Kartu Perilaku Positif, dan cobalah ikuti beberapa saran dan *tools* (sarana) dalam lampiran yang telah kamu berikan. Lihat cara cara di atas ini untuk membuat video dan Instagram. Kirimkan link dari apa yang telah kamu buat, atau kirimkan pesan kepada kami mengenai apa yang telah kamu buat, dan kami akan menaruhnya dalam Facebook, Twitter, atau Tumblr atau bahkan kami akan tunjukkan pada satu kelas pada pertemuan selanjutnya!

# PANDUAN PELAKSANAAN 15 PERTEMUAN

# PROGRAM ROOTS

*Panduan untuk Fasilitator*



Program Kerjasama Pemerintah RI, UNICEF Indonesia bersama Mitra

Program ini ditujukan untuk memperkuat iklim sekolah positif oleh yang dilakukan oleh siswa, diselenggarakan melalui Kerjasama Pemerintah RI dengan UNICEF Indonesia

Modul untuk fasilitator ini dikembangkan oleh Princeton University di tahun 2013

Arsip online dan materi pendukung untuk kurikulum ini dapat ditemukan pada:  
<http://www.betsylevypaluck.com/roots-curriculum/>

Sumber Utama:

Paluck, E.L. Shepherd, H., & Aronow, P. (2016). Changing climates of conflict: A social network driven experiment in 56 schools. Proceedings of the National Academy of Sciences. Unduh secara gratis pada: <http://www.pnas.org/content/early/2016/01/02/1514483113.full.pdf>

## KURIKULUM 1

### PERTEMUAN 1:

# PERKENALAN

#### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Saling mengenal** antara siswa yang terlibat dalam program **Roots**
- **Menjelaskan** program **Roots**
- **Menjelaskan** keterlibatan siswa dalam rentang waktu program
- **Menjelaskan** identitas mereka sebagai siswa **Roots**, dalam hubungannya dengan pengaruh mereka sebagai Agen Perubahan, kemampuan mereka untuk membuat perubahan perilaku diantara teman sebaya, pemahaman mereka tentang sekolah, dan kepercayaan fasilitator Roots bahwa mereka bisa membuat perubahan.

**Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:** Bagian ini merujuk pada persiapan yang akan Anda lakukan sebelum pertemuan berlangsung. Ide dan materi pada pertemuan selanjutnya harus dipersiapkan. Siswa diminta untuk melaksanakan **tantangan** yang ada di antara pertemuan yang satu dengan yang lain. Oleh karena itu fasilitator **Roots** harus siap untuk melihat dan menggunakan hasil karya siswa, mengumpulkan masukan yang sedang berlangsung, dan membuat materi baru yang segar dan menyenangkan.

Penjelasan dalam kotak biru ini akan selalu muncul sepanjang materi kurikulum untuk menjelaskan detail pekerjaan antar pertemuan.

# SEKILAS

## JADWAL

- Selamat Datang!
- Aktivitas: Permainan Nama
- Diskusi: Mengapa Kita Di Sini?  
Aktivitas: Membuat peraturan dasar
- Aktivitas: Membuat Perubahan
- Diskusi: Grup Facebook & Tantangan

## MATERI

- Name tags dan tali
- Bola woll
- Kertas Perubahan (nama file = Kertas Perubahan.doc)
- Kotak Perubahan untuk mengumpulkan kertas
- Foto Bola woll
- Instruksi Tantangan (nama file = Tantangan 1.ppt)
- Dinding Perasaan

*Nama file akan disebutkan sehingga Anda bisa mencarinya di antara kumpulan materi kurikulum*

## MATERI DIGITAL

- Persiapan: siapkan akun yang terpisah dari akun pribadi fasilitator untuk membuat Grup Facebook baru bersama siswa.
- Smart phone yang memiliki akses ke Facebook untuk membuat grup saat pertemuan:
- LCD / Proyektor

Kotak jingga ini terdapat sepanjang rencana pertemuan untuk memberikan tips, pilihan, penjelasan, dan saran dari pembuat kurikulum

# NASKAH

## SELAMAT DATANG!

(3 menit)

Waktu kita ialah sebanyak 60 menit.

[Minta siswa untuk mengambil name tag/papan nama mereka saat masuk ke dalam ruangan dan duduk di manapun mereka suka. Fasilitator **Roots** mengumpulkan lembar/surat ijin]

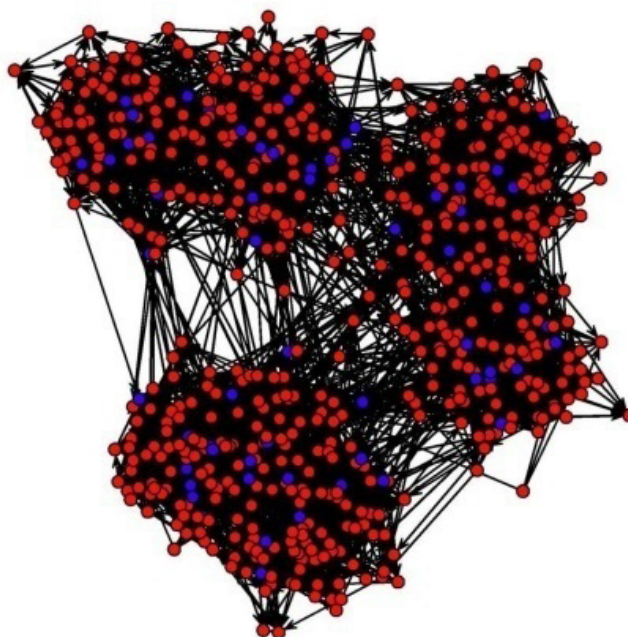
“Selamat datang di **Roots**! Kita akan jelaskan apa itu **Roots**, mengapa kalian berada di sini.”

“Di depan kalian ada ‘DINDING PERASAAN’ dimana kalian bisa menggambarkan perasaan saat datang dan pulang. Silahkan kita isi dulu untuk saat ini sebelum memulai pertemuan!”

Siswa akan dipilih dari tingkatan kelas yang berbeda-beda dan mungkin saja tidak kenal satu sama lain. Menggunakan nametag untuk beberapa pertemuan pertama akan membantu mengenalkan mereka satu sama lain. Nametag yang didesain dengan menggunakan tali dibuat untuk menarik secara visual untuk kelompok, tapi bentuk nametag lainnya juga diperbolehkan



Contoh Nametag



Gambar Jaringan Sosial Sekolah

## AKTIVITAS: PERMAINAN NAMA

(15 menit)

“Sebelum mulai membicarakan tentang alasan mengapa kalian berada di sini, dan apa itu program **Roots**, saya pikir lebih baik kita kenal satu sama lain terlebih dahulu. Pakai name tag kalian. Sekarang ayo kita perkenalan diri di ruangan ini. Sebutkan nama, kelas, dan satu hal yang menjadi keahlian kalian – artinya, sesuatu yang kalian rasa kalian adalah ahlinya”

*Ini akan menjadi perkenalan pertama pada kelompok yang lebih besar. Dengan latar gambar jaringan sosial sekolah pada layar, siswa akan menyebutkan nama, kelas, dan keahlian apa yang mereka miliki.*

“Untuk membuat ini lebih menyenangkan, saya membawa bola ini, yang kita sebut sebagai Bola Pengaruh, untuk dioper. Ada alasan mengapa kita pakai bola ini, saya akan jelaskan nanti. Hanya orang yang memegang bola ini yang boleh berbicara. Kalau kamu sudah selesai, oper ke orang di sebelah kamu dengan tetap memegang benangnya yang terurai. Ayo mulai!”

“Saya X, dan saya ahli dalam melakukan program **Roots**. Tapi saya juga ahli makan pizza tanpa piring”

*[Siswa mengoper bola, sepanjang aktivitas ini. Fasilitator mengambil bola kembali pada akhir perkenalan]*



*“Bola Pengaruh” dari woll; benang woll syang terurai akan dipegang oleh orang-orang dalam kelompok*

“Sekarang kita setidaknya sudah tahu nama satu sama lain, sekarang ayo diskusi tentang apa itu program Roots, dan mengapa kami mau kalian untuk menjadi bagian di dalamnya.”

**Catatan:** jika tidak ada waktu, cukup dikondisikan dengan membuat lingkaran dan menyebutkan nama / hobi satu persatu.

*Bola terbuat dari woll berfungsi sebagai mainan dan penguat visual dari jaringan sosial*

*Memakai benda ini – yang dapat dikenali oleh siswa dan kelompoknya, serta tujuan dari kelompok – seperti “Bola Pengaruh” dapat membantu pada diskusi selanjutnya – mencoba membuat aturan dimana hanya orang yang memegang bola saja yang diperbolehkan berbicara*

## **DISKUSI: MENGAPA KALIAN DI SINI?**

(10 menit)

Ada beberapa tujuan dari diskusi ini:

1. *Jelaskan bahwa kita mendengarkan pendapat siswa, kita tertarik mendengar respon / timbal balik mereka kepada kita*
2. *Atur suasana untuk membuka diskusi pada kegiatan selanjutnya: jelaskan bahwa tidak apa-apa berbicara secara terbuka tentang sekolah, tidak masalah kalau tidak setuju selama tetap saling menghormati satu sama lain*
3. *Buat fasilitator Roots memiliki perhatian lebih baik pada setiap siswa, dinamika kelompok, dan perhatian besar pada siswa secara kelompok (kolektif). Dengan memahami ekspektasi dan pengalaman siswa, fasilitator akan mampu menjelaskan tujuan dari Roots serta apa bedanya dengan program yang lain.*

## PARTISIPASI DASAR & SUKARELA

“Ok, jadi, saya yakin kalian sedang berpikir kenapa kita ada di sini, mungkin Wali Kelas atau guru BK kalian sudah memberitahu, mungkin kalian sudah membaca surat ijin yang kalian bawa untuk ditandatangani orang tua, mungkin kalian hanya menebak-nebak ketika kalian datang hari ini. Beberapa dari kalian sudah bertanya pada saya, saat tadi masuk di pintu kenapa saya dibawa ke sini dan apa yang akan kita lakukan selama beberapa waktu ke depan.

Pertama, saya ingin menjelaskan bahwa, program ini benar-benar bersifat sukarela. Kalian tidak perlu ikut ke sini kalau kalian tidak mau. Kalian bisa diam dan ikut pertemuan ini, lihat bagaimana perasaan kalian, apakah ini membuat kalian tertarik atau tidak. Saya harap kalian akan ikut dan berpartisipasi selama beberapa waktu ke depan (1 tahun) karena kita akan melakukan sesuatu yang baru di sini, dan saya harap ini akan menyenangkan untuk kalian.”

*Karena program tahun ini adalah bagian dari penelitian, kita tekankan bahwa partisipasi bersifat sukarela. Kami rekomendasikan pendekatan ini kepada Anda, karena akan berdampak pada mendorong siswa untuk berpartisipasi karena mereka memang menginginkannya, serta meningkatkan rasa memiliki terhadap program dan aktivitas dari program*

## AKTIVITAS: MEMBUAT PERATURAN DASAR (*GROUND RULE*)

“Sekarang kita akan membuat aturan dasar untuk kita semua supaya aktivitas kita berjalan lancar dan menyenangkan. Adakah dari teman-teman yang ingin mengajukan aturan untuk kita semua?”

**Catatan:** Peraturan harus datang dari siswa sendiri, fasilitator bisa memancing agar siswa mau menyetujui peraturan tertentu.

Aturan yang mungkin bisa disepakati:

- Saling menghargai
- Tepat waktu
- Mendengarkan saat orang lain berbicara
- Menjaga perasaan teman
- Saling mendukung satu sama lain

**Catatan:** Fasilitator harus selalu membawa kertas aturan yang telah dibuat pada setiap sesi berlangsung, untuk mengingatkan jika ada anak yang melanggar aturan.

**Program ini ialah mengenai tentang bagaimana membuat sekolahmu menjadi tempat yang lebih baik untuk semua orang.** Menolong semua siswa untuk lebih nyaman menjadi siapa mereka di sekolah, dan mengurangi jumlah kejadian siswa

berhadapan dengan konflik atau drama dengan satu sama lain, atau terlibat dalam situasi dimana seseorang dipermalukan, dikucilkan, atau merasa buruk tentang dirinya sendiri.

Tetapi ini yang paling penting – kami bawa kalian ke sini karena kami percaya kalian lah para ahli yang memahami sekolah kalian, program ini tentang kalian dan apa yang kalian pikir bisa kalian lakukan untuk mengubah sekolah kalian. Jadi, sebelum saya bicara lebih jauh, saya ingin kalian tahu kenapa kalian pikir kalian ada di sini. Apa yang kalian harapkan dari saya dan dari pertemuan ini?

Ngomong-ngomong, ketika kalian berbicara – dan saya ingin semuanya berbicara pada pertemuan ini – saya ingin kalian tahu bahwa pertemuan ini merupakan tempat yang aman. Artinya tidak apa-apa untuk mengatakan sesuatu yang negatif tentang sekolah dan tidak apa-apa kalau tidak setuju dengan yang lain selama kita menunjukkan respek atau saling menghargai. Saya meminta kerja sama kalian untuk tidak menyebarkan hal yang sensitif tentang orang lain yang mungkin saja diceritakan saat berada di sini.”

## MENGUMPULKAN PENDAPAT & PERTANYAAN

“Jadi ceritakan pada saya – apa yang kalian harapkan dari menjadi bagian program ini? Apakah kalian punya pertanyaan, atau apakah kalian punya komentar tentang program ini?”

*[Fasilitator **Roots** mengumpulkan pertanyaan dan komentar, tidak merespon, dan cukup katakan “kami ingin mendengar dari kalian semua.”]*

Kemungkinan Respon dari Siswa:

- Guru kami bilang kalau kami dipilih untuk menjadi bagian program karena kami populer
- Kami diminta mengisi survei bulan lalu, jadi saya pikir itu sesuatu yang memang harus kami jawab. Saya pikir itu anonim, tapi ternyata tidak ya?
- Saya pikir ini berhubungan dengan ekskul kami, jadi sepertinya kita akan membuat poster dan belajar lebih tentang perundungan (**bullying**) dan pembela (**bystanders**) dan sebagainya.

*Respon ini tidak umum, tapi kita ingin bersiap dengan jawaban yang muncul. Secara umum, para siswa akan tertarik dengan program dan apa saja kegiatannya.*

“Pernahkah kalian terlibat dalam program sejenis ini sebelumnya? Bagaimana pendapat kalian tentang program itu? Ketika kamu dengar akan ada kegiatan, apa yang kalian harapkan?”

Kemungkinan Respon dari Siswa:

- Seringkali kegiatan seperti ini melebih-lebihkan semuanya. Seperti ada perundungan (**bullying**) yang serius di luar sana, padahal seringkali orang dapat kesulitan/masalah hanya karena bercandaan yang dibesar-besarkan orang saja.
- Kegiatan seperti ini membuat seolah-olah selalu ada perundungan (**bullying**) di sekitar, padahal tidak begitu banyak masalah di sini.
- Saya pikir mereka cenderung membiarkan masalah-masalah yang ada karena memang rumit, atau mereka memang membiarkannya seperti itu, sampai orang dewasa terlibat, barulah mereka akan menyelesaikan masalah itu, ketika akhirnya memang terjadi hal yang sangat buruk.

*[Fasilitator menutup diskusi setelah 5 menit]*

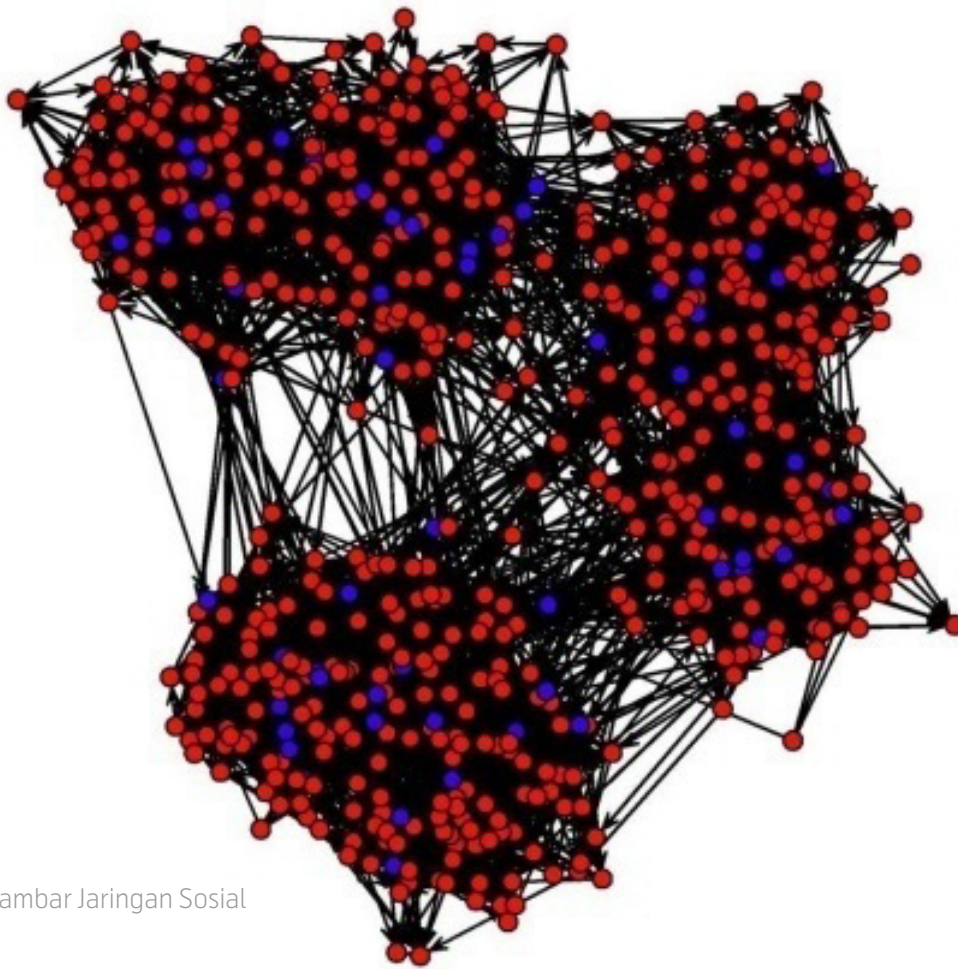
## KAMU Ahlinya, Si Pemberi Pengaruh

*Bagian ini menjelaskan bagaimana jaringan sosial bekerja dan memberdayakan siswa. Mereka akan meninggalkan sesi dengan membawa pemahaman bahwa mereka adalah kunci dalam jaringan sosial sekolah mereka.*

“Jadi saya mau menjelaskan dasar dari program kita. Tujuannya sederhana—untuk membuat sekolah menjadi tempat yang lebih baik untuk semua orang. Apa yang berbeda dari kami dan kalian ialah: kami tidak tahu bagaimana caranya, tapi kalian bisa. Kami datang ke sekolah kalian untuk menemukan ahlinya yang bisa membantu kami bagaimana caranya – dan KALIAN adalah ahlinya.”

“Kalian dinominasikan oleh para siswa lainnya di sekolah ini sebagai orang yang menghabiskan waktu dengan berbagai siswa lainnya, kalian orang yang dikenal oleh banyak orang. Itu artinya kalian tahu banyak tentang sekolah ini, dan artinya siswa lainnya memperhatikan apa yang kalian lakukan dan apa yang kalian katakan. Kalian memiliki pengaruh yang besar pada apa yang dipikirkan siswa lain di sekolah ini. Apakah kalian lihat gambar ini? *[Tunjukkan gambar jejaring pada layar]* Gambar ini menunjukkan hubungan yang terjadi di sekolah kalian. Lingkaran itu adalah para siswa. Kalian adalah lingkaran yang berwarna itu. Apa kalian lihat bagaimana kalian bisa menjadi pusat dari semuanya?”

*Penjelasan ini dapat diadaptasi untuk proses seleksi di sekolah Anda, tetapi penting untuk menekankan bahwa para siswa dipilih karena pengaruh mereka terhadap siswa lainnya. Penting juga untuk mengingatkan siswa bahwa orang memiliki pengaruh dengan cara yang berbeda-beda, bahwa tidak semua orang dalam kelompok memiliki cara mempengaruhi yang sama.*



Gambar Jaringan Sosial

“Jadi kami percaya itu adalah kalian, kelompok yang ada di ruangan ini, yang akan mengerti dengan sangat baik apa yang terjadi di sekolah kalian yang membuat orang merasa tidak nyaman, marah, malu, dan dikucilkan. Kalian juga yang memahami dengan baik apa yang bisa membuat siswa di sini merasa nyaman, dilindungi, diterima, dan dihargai. Kalian bukan hanya ahli dalam hal yang tadi kalian ceritakan [*gunakan beberapa contoh dari apa yang mereka sebutkan dalam Permainan Nama*]*—*kalian adalah ahli sekolah ini!

## PENJELASAN TENTANG JEJARING DAN AGEN PERUBAHAN

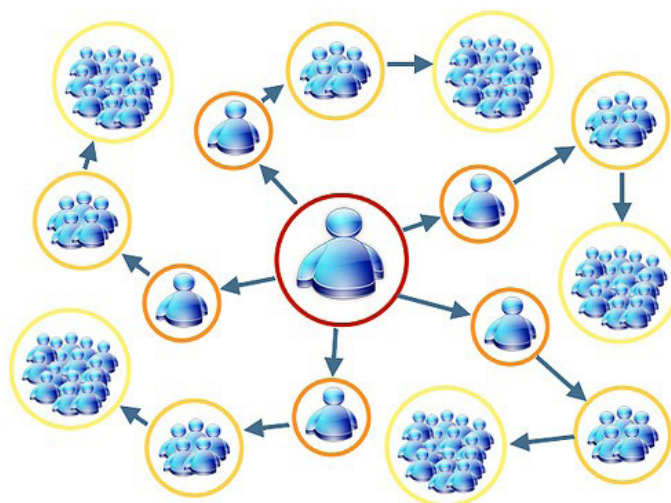
“Menjadi bagian ahli di sekolah artinya kalian bisa menjadi Agen Perubahan. Lihat Bola Pengaruh *[pegang bola wools, atau menggunakan gambar jejaring di bawah]*. Bayangkan setiap siswa di sekolah ini, mereka tahu satu sama lain. Setiap siswa pada akhirnya akan menyebarkan “benang-benang” ini yang berisi pesan-pesan baik. Nanti setiap siswa yang telah mendapatkan pesan ini akan menyebarkan kepada siswa-siswa lainnya, terhubung dengan semakin banyak siswa, dan tanpa kita sadari seluruh “benang” akhirnya terhubung kepada seluruh sekolah.”

*Bagian ini menjelaskan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk membuat perubahan dalam kelompok pertemanan mereka sendiri yang akan disebarkan di sekolah. Inilah kuncinya!*



*"Bola Pengaruh"*

atau



*"Jejaring Pengaruh"*

"Kami percaya bahwa kalianlah ahlinya, bahwa perilaku kalian mempengaruhi perilaku teman-teman kalian dan teman-teman mereka. Kalian tidak perlu menjadi 'populer' untuk memiliki pengaruh ini. Kalian hanya perlu berpartisipasi dalam apa yang akan kita lakukan pada kegiatan ini dan terapkan di luar kelompok ini. Kami percaya bahwa perubahan yang akan kalian lakukan akan tersebar ke jejaring sekolah, karena mereka memperhatikan apa yang kalian lakukan.

Jadi sekarang ini, kami akan menanyakan kalian tentang masalah apa yang kalian lihat di sekolah – waktu ketika ada siswa yang dikucilkan, ketika ada drama, atau perkelahian, atau candaan yang mengejek, atau candaan yang menyakitkan hati orang lain, atau gosip. Bagaimana orang lain merespon untuk menolong.

pada situasi itu? Itu adalah contoh-contoh masalah yang terjadi pada banyak sekolah. Kami akan menanyakan kalian apa yang sering

terjadi di sini, dan kami akan membantu kalian menemukan cara untuk mengubah semua ini dengan mengubah pendekatan kalian, dan dengan mempengaruhi orang lain.

Ini kesempatanmu untuk didengar, dan tidak hanya menyuarakan pendapat dan didengarkan saja – tapi untuk menemukan cara untuk mengubah yang kalian ingin lihat/wujudkan di sekolah kalian. Kita akan melakukan aktivitas, permainan, dan juga belajar bagaimana membuat, mengedit, dan mencampur gambar-gambar serta hal lainnya seperti video yang kalian lihat ketika kalian datang."

"Pikirkan mengenai masalah terbesar yang kalian miliki dalam interaksi kalian dengan siswa lain atau dengan teman-teman kalian. Apa yang terjadi diantara para siswa di sekolah ini yang kalian pikir harus diubah? Program ini adalah tentang kalian: kalian tentukan masalahnya dan kalian akan tentukan solusinya."

## AKTIVITAS: MEMBUAT PERUBAHAN (*MakeChange*)

Desain Kotak Perubahan: Berikan stiker pada setiap siswa dan biarkan mereka menulis atau menggambar pada kotak (boks)

(5 menit)

*Untuk aktivitas ini, Anda bertanya apa yang ingin siswa ubah di sekolah jika mereka bisa, dan berikan mereka kertas untuk menuliskan deskripsi permasalahannya. Tujuannya ialah untuk mendorong siswa menceritakan apa yang mengganggu mereka dalam interaksi antar siswa yang terjadi di sekolah, format ini didesain untuk membantu mereka mengekspresikan perhatian secara aman dan anonim. Pada pertemuan selanjutnya mereka akan merefleksikan apa yang sudah dimasukkan.*

“Jadi inilah aktivitas pertama kita. Pikirkan konflik dan masalah dalam hubungan antar siswa di sekolahmu. Apa yang kamu, sebagai Agen Perubahan di sekolahmu, ingin coba untuk ubah dalam hubungan/interaksi antar siswa jika kamu bisa? Coba ingat dan amati kejadian dimana siswa bertindak tidak ramah kepada satu sama lain di sekolahmu, dalam satu minggu terakhir ini. Coba kalian catat perilaku apa saja yang terjadi, tapi jangan tulis nama pelakunya. Jawabanmu nanti anonim – tuliskan jawabanmu, dan jangan tulis namamu. Saya akan mengumpulkan jawaban kalian pada kotak ini, Kotak Perubahan.”

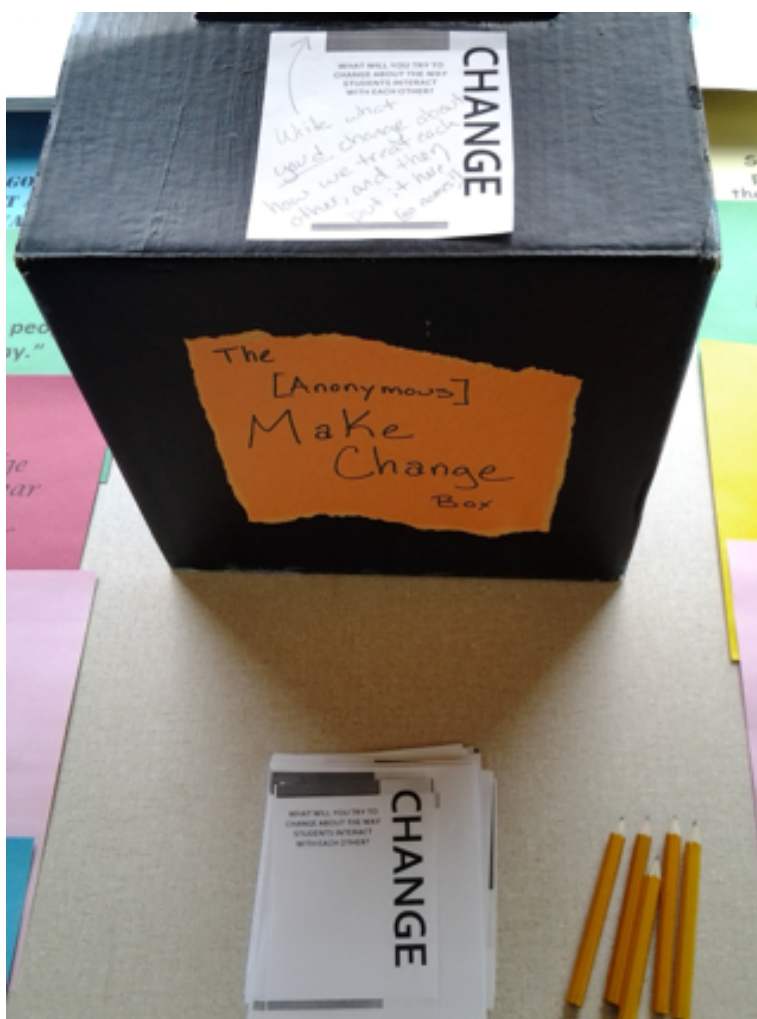
“Kami menganggap perubahan yang kalian tawarkan sangat penting, kami ingin ini menjadi viral (menyebar) di sekolah. Jadi pastikan kalian menggunakan waktu untuk memikirkannya agar bisa dibagikan kepada teman-teman. Kita akan mendiskusikannya pada pertemuan selanjutnya.”

**[Fasilitator Roots membagikan Kertas Perubahan]**

**BUATLAH PERUBAHAN!**

Apa yang ingin KAMU ubah dari cara siswa berinteraksi/berhubungan satu sama lain? (tidak menuliskan nama)

[Fasilitator Roots membantu setiap siswa yang memiliki masalah ketika memikirkan apa yang ingin mereka ubah. Tidak apa-apa jika mereka tidak bisa memikirkan apa-apa. Siswa mengumpulkan perubahan yang mereka inginkan pada Kotak Perubahan.]



Kotak suara, tas, atau kotak tertutup bisa menjadi Kotak Perubahan

## GAMBARAN GRUP FACEBOOK & TANTANGAN

(5 menit)

### Membuat Grup Facebook

“Sekarang kita akan membuat Grup Facebook tertutup untuk kelompok ini saja, untuk kalian saling berkomunikasi, untuk saling menginspirasi, untuk membagikan pengalaman kalian sebagai agen perubahan, dan untuk mendapatkan berita dan informasi tentang program ini.”

*[Perlihatkan halaman Facebook pada layar. Ajak siswa untuk memilih nama dan foto untuk Grup Facebook, serta undang mereka ke dalam grup]*

*Grup Facebook digunakan untuk berinteraksi dengan para siswa terkait dengan pertemuan yang dilakukan. Hal ini menyediakan ruang aman untuk siswa berinteraksi hanya dengan siswa **Roots** lainnya, membagikan gagasan, dan melihat hasil karya yang mereka buat.*

## INSTRUKSI TANTANGAN

“Setiap minggu, kami akan punya tantangan kepada kalian diantara rentang waktu pertemuan kita. Cek grup Facebook untuk informasi lebih lanjut”

*[Bagikan instruksi tantangan individu pada semua siswa]*

“Jadi tantangan kalian minggu ini ialah untuk masuk ke dalam Grup Facebook dan **post** ide untuk pertemuan-pertemuan kita selanjutnya dan berikan komentar. Kita akan mengumpulkan gambar dan video dalam kegiatan ini selama 1 tahun. Kamu bisa selalu post catatan dan gambar kepada kami, baik online atau secara pribadi, jadi itu semua akan dikumpulkan selama setahun ini.”

“Pertemuan kita selanjutnya ialah XXXXX.

“Terima kasih sudah datang, sampai ketemu lagi! Jangan lupa mengisi Dinding Perasaan untuk menggambarkan perasaan kalian sebelum pulang!”

Catatan: Bagi anak-anak yang tidak memiliki Facebook, ada beberapa pilihan:

1. Ajak/Minta membuat Facebook dengan fasilitator
2. Menggali informasi melalui temannya yang memiliki Facebook
3. Fasilitator meminta Agen Perubahan untuk memiliki ‘buku catatan khusus’ untuk mencatat setiap tantangan setiap minggu, sebagai Diari Agen Perubahan

Opsi lain: Grup Whatsapp, namun bukan menjadi tempat komunikasi utama, JIKA MEMUNGKINKAN.

Sebagai Agen Perubahan di sekolah ini, apa yang ingin **kamu ubah** mengenai cara murid di sini berinteraksi / bergaul satu sama lain?

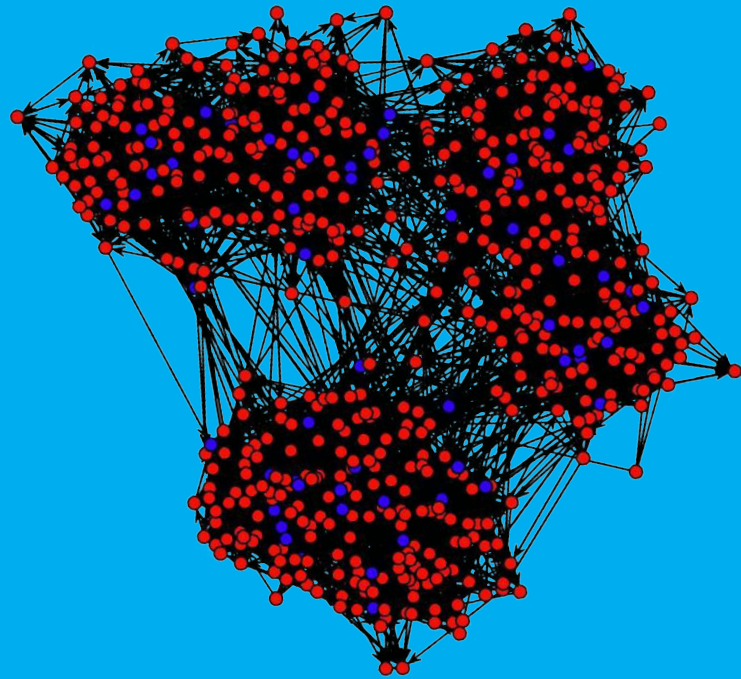
Sebagai Agen Perubahan di sekolah ini, apa yang ingin **kamu ubah** mengenai cara murid di sini berinteraksi / bergaul satu sama lain?

Sebagai Agen Perubahan di sekolah ini, apa yang ingin **kamu ubah** mengenai cara murid di sini berinteraksi / bergaul satu sama lain?

Sebagai Agen Perubahan di sekolah ini, apa yang ingin **kamu ubah** mengenai cara murid di sini berinteraksi / bergaul satu sama lain?

Sebagai Agen Perubahan di sekolah ini, apa yang ingin **kamu ubah** mengenai cara murid di sini berinteraksi / bergaul satu sama lain?

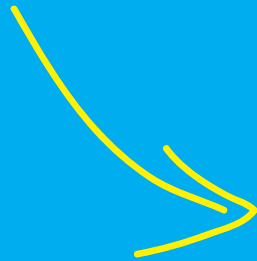
..KAMU TAHU  
KAMU ADALAH AGEN  
PERUBAHAN  
- SIAPKAH DENGAN  
TANTANGAN?



## TANTANGAN #1

MASUK KE DALAM GRUP FACEBOOK

BAWA KEMBALI SURAT IJIN UNTUK BISA MENGAKSES GROUP FACEBOOK!



- Tulis/Post ide kamu dan berikan komentar pada ide-ide lain
- Buat avatar (gambar profil) ketika kalian masuk. Jika kalian sudah OK dengan gambar profil yang sekarang, tidak masalah
- Amati dan tuliskan perilaku yang tidak ramah antar teman di sekolah. Jangan tulis nama, ya!

KAMU Tidak bisa mengakses Internet?

Tidak masalah!

Beritahu kami dan kami akan berikan cara lain untuk melakukan semua kegiatan yang akan kita lakukan bersama!

Masalah antar siswa  
Yang terjadi di sekolah

.....  
.....

Kapan kamu melihatnya?

.....

Dimana kamu melihatnya?

.....

Apa yang kamu lakukan?

.....

Menurutmu, perlukah kita membuat  
sekolah ini lebih baik?

YA / TIDAK

\*lingkari jawabanmu.....

Menurutmu, dengan siapa saja  
kamu bisa membuat perubahan?

.....

## PERTEMUAN 2:

# IDENTITAS, KEPERCAYAAN DAN KESADARAN KELOMPOK

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Mengenal satu sama lain**
- **Menyadari** bagaimana perilaku mereka dapat berperan dalam membuat atau mengurangi konflik
- **Merelfeksikan** perilaku mereka di sekolah dalam persiapan untuk mendesain solusi di pertemuan selanjutnya.

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:

**Format komentar siswa dari aktivitas** di Pertemuan 1 ke dalam bentuk yang sederhana, berwarna, dan gambar yang menarik (lihat contoh dalam folder bahan materi). Siswa dapat melihat ini antara sebelum pertemuan (baik secara *online* atau langsung) dan dapat menunjukkannya satu sama lain. Pilihlah ide yang terlihat umum (sebagian besar anak menginginkannya), tidak biasa, atau harapan mereka dan buatlah presentasi dari gambaran-gambaran ini dalam Powerpoint, poster, atau galeri foto untuk dibagikan selama pertemuan. Siapkan beberapa pemikiran atau pertanyaan dari Anda sendiri untuk memancing diskusi.

**Buatlah fitur yang interaktif** dengan menyajikan skenario hipotesis yang realistis bagi siswa untuk mendiskusikan cerita dan memberikan *ending*. Dengan naskah tertulis yang sudah ada – berikan siswa pilihan untuk membuat video mereka sendiri DAN menuliskan naskah – mereka membuat sandiwara baru, menuliskan cerita, dan improvisasi cerita dengan baik. Siswa akan bermain sandiwara dengan naskah tertulis dan membuat video saat mereka memainkannya untuk dilihat bersama-sama.

Jika memungkinkan, **kumpulkan *playlist*** musik yang telah mereka pilih selama atau setelah pertemuan terakhir. Musik ini dimaksudkan untuk menyediakan cara bagi siswa untuk berpartisipasi dalam pertemuan, mendorong siswa memberikan input dalam pertemuan, dan untuk membuat pertemuan menjadi menyenangkan!

# SEKILAS

## JADWAL

- Perkenalan
- Diskusi: Uraian tentang Galeri “Membuat Perubahan”
- Aktivitas: Ngobrol Yuk!
- Aktivitas: Ayo Berpikir
- Aktivitas: Tantangan Norma Sosial
- Aktivitas: Pemotretan

## MATERI DIGITAL

- Slideshow Membuat Perubahan (contoh, nama file = Contoh Presentasi Membuat Perubahan.ppt)
- Slideshow Ngobrol Yuk! (nama file = Ngobrol Yuk - Speed Chat.ppt)
- Alur Ayo Berpikir untuk ditunjukkan pada layar (nama file = Alur Berpikir warna.doc )
- Playlist musik yang telah dipilih siswa

## BAHAN

- Nametags
- Kertas Alur Ayo Berpikir untuk setiap siswa, (nama file = Alur Berpikir warna.doc)
- Selebaran Skenario (nama file = Skenario Bulu Tangkis.doc ; Skenario Tes Matematika.doc ; Skenario Mall.doc)
- Instruksi Tantangan (nama file = Tantangan 2.doc)
- Kamera

# NASKAH

## PERKENALAN

(1 menit)

*[Mainkan musik yang telah dipilih saat siswa masuk ke dalam kelas. Kumpulkan surat ijin dan berikan nametags]*

“Selamat datang pada pertemuan kedua kelompok **Roots!** Pekan lalu tantanganmu adalah melihat grup Facebook dan cek ada apa di sana. Apakah semuanya sudah membuka grup Facebook? Bagaimana menurut kalian? Ada pertanyaan?”

*[Berikan waktu untuk pertanyaan, dan lanjutkan jika tidak ada komentar sama sekali]*

## DISKUSI: URAIAN TENTANG GALERI ‘MEMBUAT PERUBAHAN’

(7 menit)

*[Tampilkan galeri ‘Membuat Perubahan’ pada layar]*

“Minggu lalu kita bicara tentang bagaimana kita akan menghabiskan waktu tahun ini untuk membuat perubahan di sekolahmu. Jadi kenapa kita mau mengubah sesuatu di sini? Apakah kalian sudah melihat postingan di Facebook? Seperti yang bisa kalian lihat, ini *[tunjuk layar]* adalah galeri hal-hal yang kalian sebagai **Agen Perubahan** inginkan untuk membuat perbedaan di sekolah. Mari kita lihat galeri ini dan bicarakan ide-ide yang mungkin kita punya.”

*[Tanyakan komentar selama melihat galeri. Jika diskusi tidak terlalu banyak, lanjutkan pada sesi Ngobrol Yuk! setelah melihat beberapa gambar]*

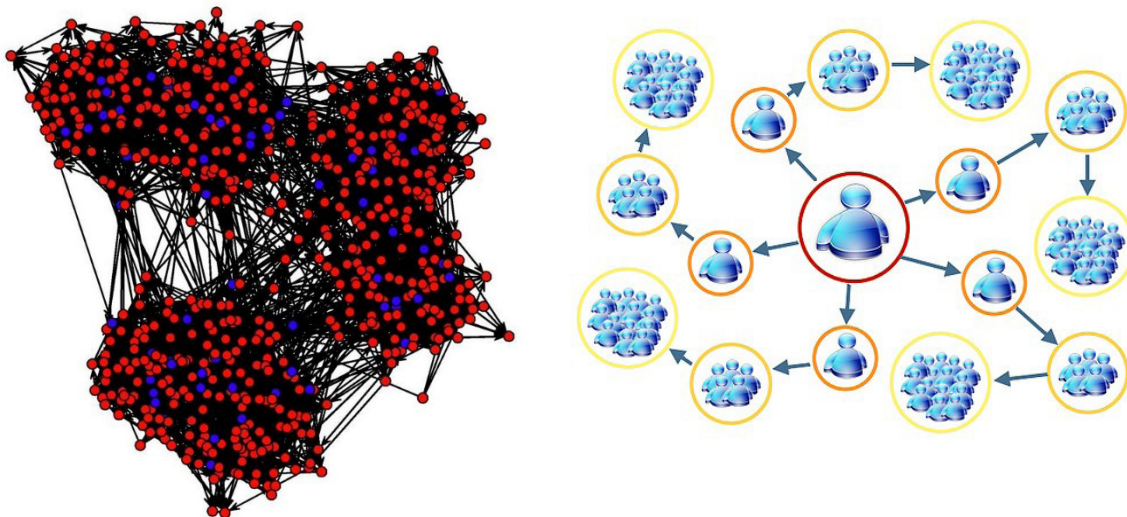
“Silahkan bicara jika ada gambar yang ingin kalian komentari. Sebutkan juga nama kalian supaya saya ingat, ya!”

**Komentar yang mungkin bisa diberikan fasilitator**

- Gambar ini, contohnya, menarik perhatian saya. Kenapa kalian pikir ada orang yang menulis itu?
- Saya tidak pernah terpikir hal seperti ini sebelumnya. Apakah ini merupakan masalah yang besar di sini?
- Saya tidak mengerti maksudnya apa ini. Ada yang bisa bantu menjelaskan?
- Ya ampun. Yang satu ini membuat saya sedih. Bagaimana ya kita bisa menolong teman kita yang satu ini supaya jadi lebih baik?
- Haha. Orang ini kelihatannya punya keadaan yang menyenangkan. Apa lagi yang kalian benar-benar suka di sekolah ini?

*Siswa suka menjelaskan sesuatu kepada orang dewasa. Tanyakan hal-hal seperti "Apa maksudnya ini?" dan "Kapan ini terjadi?" dan "Apakah ini semua sama, terjadi pada semua kelas, pada laki-laki dan perempuan?"*

[Berhenti pada slide terakhir, gambar jejaring]



Gambar Jejaring Sosial

“Apakah kalian ingat ini dari pertemuan sebelumnya? Kalian semua adalah bagian dari jejaring ini, dan itulah mengapa kalian di sini. Ini semua tidak hanya mempengaruhi kalian, tapi juga teman-teman kalian. Inilah mengapa kalian di sini – kalian ahlinya, orang yang tahu apa yang terjadi di sini, dan kalian memiliki kemampuan untuk membuat semua ini berubah!”

“Ingat-ingat gambar ini. Kalian lah yang menuliskan ide-ide ini, dan ini semua yang ingin kalian semua ingin ubah.

saya 100% percaya bahwa kalian semua tahu sekolah ini lebih baik daripada siapa pun, dan kalian bisa memberikan solusi bersama-sama. Tetapi untuk bekerja sama pertama-tama kita harus tahu satu sama lain, karena kalian semua adalah Agen Perubahan dari sekolah ini.”

*Ide lain: Perkenalkan **Kotak Perubahan** sebagai hal yang rutin, bisa dengan membuka dengan seseorang yang memberikan komentar pada setiap pertemuan, atau sebagai ruang terbuka untuk semuanya memberikan harapan-harapan. Melihat secara rutin komentar-komentar dan keinginan siswa ini akan mendorong mereka berpikir memecahkan masalah saat masalah muncul. Anda mungkin ingin para siswa memberikan nama atau mengajukan ide pada kelompok untuk membuat kegiatan-kegiatan tambahan!*

## NGOBROL YUK!

(15 menit)

*Tujuan dari aktivitas ini: Membangun kepercayaan, mendorong siswa untuk mulai berpikir tentang teman-teman dan permasalahan yang ada, berpikir lebih jauh mengenai perilaku dan konflik yang dihasilkan.*

“Kalian semua akan bekerja bersama untuk membuat dampak yang besar dan positif bukan hanya pada teman-teman kalian di ruangan ini saja, tapi kepada semua orang di sekolah ini. Untuk itu, yuk mari kita mulai untuk ngobrol sama teman-teman disekolah ini dan saling berbagi. Jangan lupa untuk menghormati dan menghargai pendapat atau pandangan orang lain ya!”

*Ngobrol adalah kegiatan yang paling disukai siswa! Siswa mungkin tidak merasa nyaman pada awalnya, tapi mereka akan mengingat-ingat permainan ini selama berbulan-bulan. Tambahkan pertanyaannya, ganti teman ngobrol, dan lakukan kegiatan ini sesering mungkin untuk mendekatkan siswa terus menerus dan mengetahui topik baru.*

*Tekankan bahwa aktivitas ini mendorong mereka untuk BERBAGI cerita ke teman-teman yang lain*

## RUANG YANG AMAN

“Semua yang kita pikirkan di sini aman dan rahasia. Tidak ada yang akan mengadili dan melaporkannya ke orang dewasa atau orang lain. Jadi ketika kalian berbicara satu sama lain, ingatlah kalau tempat ini aman, mendorong kalian untuk berbicara tentang diri kalian dan apa yang kalian pikirkan tentang sekolah. Saya akan menjaganya tetap rahasia apa yang kalian katakan di sini, kecuali kalian ingin saya untuk memberitahukan orang lain. Saya juga meminta jika seseorang mengatakan sesuatu- yang personal dalam kelompok ini, tolong jangan disebarluaskan keluar dari kelompok ini. Tolong ketahuilah kalau kami tidak ingin tahu siapa nama orang yang terlibat dalam kejadian yang kalian ceritakan, jadi tolong jangan sebutkan itu ketika kalian bercerita kepada kelompok. Kita tidak akan mengekspos siapapun. Dalam program ini kami juga tertarik pada gambaran besar, pola dan tren di sekolah ini. Jadi saya mendorong kalian untuk merasa nyaman dan jika kalian tidak merasa nyaman, beritahu saya dan kita akan coba untuk menanganinya.”

*Diskusi ini memulai membangun kepercayaan antara siswa dan fasilitator sehingga mereka akan merasa nyaman untuk berbicara tentang masalah sebenarnya dan kemudian memikirkan solusi.*

## OBROLAN CEPAT

*[Bagi menjadi 2 kelompok, setiap anak bergiliran menyebutkan angka 1 dan 2. Minta mereka berbaris secara paralel. Mereka akan mengobrol dengan orang di seberang (atau sebelah) mereka. Fasilitator jelaskan tujuan kegiatan]*

“Sekarang kita akan mulai mengenal satu sama lain lebih baik. Saya akan memberi kalian topik, dan saya ingin kalian membicarakan tentang topik itu dengan satu sama lain hanya selama 1 menit, dengan sangat cepat. Aturannya ialah setiap orang harus punya kesempatan berbicara sebelum 1 menit selesai. Dan ingatlah ketika kalian berbicara harus saling menghargai. Tidak boleh ada yang menghakimi ya.”

*[Tunjukkan petunjuk pada layar dan bacakan. Mereka memiliki waktu untuk mengobrol selama 1 menit dengan orang di sebelah (atau di seberang mereka). Pada detik ke tiga puluh, fasilitator mengumumkan “30 detik!” Pada akhir 1 menit, fasilitator akan mengumumkan “Pindah!” dan orang yang ada di sisi seberang akan berpindah ke sebelah kanan. Ini akan berlangsung selama delapan kali. Jika jumlah siswa ganjil, fasilitator ikut duduk bersama dan berpartisipasi]*

*Bisa juga membuat dua lingkaran, duduk atau berdiri. Berikan ruang pada siswa sehingga mereka tidak berbicara pada orang di sebelah mereka.*

*Satu menit hanya pedoman saja. Jika obrolannya mulai ‘sepi’, pindah ke orang berikutnya*

*Topik yang sederhana akan membuat mereka nyaman berbicara dengan teman yang belum mereka kenal sebelumnya, dan memberikan pengantar untuk mendiskusikan isu yang lebih sensitif. Pesan utama aktivitas ini adalah: melatih saling BERBAGI dan Mempengaruhi*

### Petunjuk Diskusi / Obrolan

- Bicarakan tentang nama kalian dan mengapa kalian pikir orang tua kalian memberi nama tersebut
- Ceritakan acara TV atau lagu kesukaan kalian
- Ceritakan tentang teman-teman kalian
- Ceritakan tentang tren terbaru yang terjadi di sekolah belakangan ini
- Sebutkan satu hal yang kamu lakukan tapi tidak pernah dilakukan teman yang lain, dan jelaskan!
- Ceritakan apa yang siswa lain lakukan di sekolah yang membuat kamu sedih / marah
- Ceritakan apa yang menyebabkan masalah antara siswa di sekolah

**Catatan: pertanyaan juga bisa ditambahkan / dimodifikasi oleh fasilitator, contoh: apa yang kamu lakukan setelah pulang sekolah, apa cita-citamu.**

Sesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

*Presentasikan pertanyaan-pertanyaan ini dengan format yang menyenangkan menggunakan gambar untuk membuat aktivitas tetap santai. Lihat file "Ngobrol Yuk - Speed Chat.ppt" untuk contoh yang dibuat dengan Power Point*

"Kalian semua luar biasa! Semuanya mendengarkan satu sama lain. Selama kalian mengobrol, kalian mungkin menyadari banyak juga perbedaan di antara kalian. Kalian memiliki latar belakang berbeda-beda, kelompok teman yang berbeda, dan cara melihat masalah di sekolah yang berbeda-beda. Bagus kalau kalian melihat hal-hal secara berbeda, karena ini menunjukkan bagaimana kalian bisa **mempengaruhi** teman-teman yang berbeda pula di sekolah ini. Jadi sekarang dari perbedaan ini, kita ingin membicarakan ide-ide untuk sekolah ini, kita rumuskan bersama. Apa yang terjadi di sekolah ini? Apa yang kalian pikirkan? Kalian mungkin melihat masalah yang sama di sekolah dengan cara berbeda-beda."

## AYO BERPIKIR

(10 menit)

[Biarkan siswa berkelompok sesuai tingkatan kelas, atau dengan cara yang membuat mereka nyaman, bagi mereka dalam 6 kelompok (sehingga setiap kelompok terdapat 5 orang). Bagikan Kertas Alur Topi Berpikir. Tampilkan alur tersebut pada layar]

Masalah antar siswa  
Yang terjadi di sekolah

.....

.....

Kapan kamu melihatnya?

.....

Dimana kamu melihatnya?

.....

Apa yang kamu lakukan?

.....

Menurutmu, perlukah kita membuat  
sekolah ini lebih baik?

YA / TIDAK

\*lingkari jawabanmu.....

Menurutmu, dengan siapa saja  
kamu bisa membuat perubahan?

.....

Tujuan dari aktivitas ini:  
Merefleksikan mengenai konflik dan perubahan di sekolah, dan merefleksikan bagaimana siswa lain bereaksi terhadap konflik.

Tidak ada jawaban benar atau salah, ini merupakan latihan agar mereka dapat lebih menyadari perilaku mereka, sebagaimana mereka dapat mempengaruhi orang lain.

Fleksibilitas: ini dapat diadaptasi tergantung kelompok. Jika mereka tidak bisa terlalu banyak bicara, mereka bisa menuliskan saja pada lembar kerja. Jika mereka merasa lebih nyaman untuk berbicara, mereka bisa berpasangan atau sebagai kelompok besar. Biarkan mereka bekerja senyaman mungkin untuk merefleksikan diri untuk mendorong refleksi diri dan kepedulian terhadap norma sosial.

Biarkan siswa bekerja dengan teman-teman yang nyaman bagi mereka untuk mendorong percakapan yang lebih berkembang.

“Alur ini menunjukkan cara-cara berbeda dalam melihat permasalahan di sekolah, reaksi kamu, dan reaksi orang lain. Mulai dari sini **[tunjuk gelembung pada bagian atas halaman]** dan pikirkan pertanyaan tersebut. Kalian bisa tuliskan jawabannya atau simpan saja di kepala kalian. Masalah atau penyebab masalah antar siswa bisa saja besar, atau bisa saja kecil. Itu bisa jadi sesuatu yang hanya melibatkan kamu dan orang lain, atau antara kamu dan orang yang lebih banyak. Itu bisa jadi sesuatu yang kamu rasakan, tapi tidak pernah kamu ceritakan. Jika kamu tidak pernah punya masalah dengan seseorang, pikirkan kapan terakhir kali temanmu mengalaminya.

Kemudian diskusikan apa yang kalian pikirkan dengan pasangan kalian. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, jadi saya harap kalian jujur dan terbuka. Kamu dan pasanganmu bisa jadi melihat hal dengan cara berbeda, dan itu tidak apa-apa. Ikuti tanda panah dan jawablah pertanyaan-pertanyaan yang ada, pikirkan, kemudian diskusikan. Alur panah kamu dan pasanganmu mungkin berbeda. Dan itu tidak apa-apa – tidak ada alur yang paling benar, ini hanya membantu kalian melihat masalah antar siswa yang terjadi di sekolah.”

*[Mainkan musik selama mereka bekerja. Setelah sepuluh menit berdiskusi, pelankan suara musik dan minta mereka untuk berhenti. Ketika semua orang sudah berhenti berbicara, matikan musik]*

Catatan: sesuaikan dengan kondisi anak (apakah mereka terganggu atau tidak dengan adanya musik. Terkadang siswa tidak bisa berkonsentrasi jika ada suara musik). Jika musik dimainkan saat melakukan kerja kelompok, mainkan musik instrumen.

“Jadi ketika kalian menjawab pertanyaan ini satu persatu, apakah jalur kalian hampir sama dengan pasangan kalian atau tidak? Apakah kamu merasa kalau ada jalur yang harus kalian ambil, dan ada jalur yang harus tidak kalian ambil walaupun kalian ingin? Baik kok kalau kalian ingin simpan itu baik-baik di pikiran kalian, karena ada cara lain untuk merespon situasi itu dengan cara yang tidak biasa kalian lakukan. Kalian akan melihat ini dengan cara berbeda yang selama ini kalian lakukan. Alur seperti yang satu ini (yang bisa kalian bawa pulang) berguna untuk menolong kalian berpikir tentang situasi di sekolah dan respon apa yang bisa dilakukan. Ini bisa menolong kalian merespon dengan jalur yang berbeda-beda.”

*Memainkan musik yang mereka pilih akan menjaga suasana hati dan mengingatkan mereka bahwa program ini adalah milik mereka.*

## TANTANGAN: REAKSI SISWA (5 MENIT)

“Oke, kita hampir selesai, jadi ayo kita bicarakan tentang Tantangan untuk Kalian minggu ini!”

### Contoh Skenario

“Pernah tidak kalian punya keinginan untuk menuliskan cerita atau film? Nah, ini kesempatanmu untuk membuat skenario. Dan untuk melakukan ini, kamu akan menggambarkan apa yang terjadi pada kehidupan sebenarnya pada dirimu dan teman-temanmu. Saya sudah buat skenarionya, tapi kamu yang akan menyelesaikan *ending*-nya, dan ada banyak cara untuk mengakhiri cerita ini, sama seperti jalur berbeda-beda yang telah kalian alami saat mengisi alur tadi. Mari membuat drama!”

## TANTANGAN— BAGAIMANA SISWA DI SEKOLAHMU BEREAKSI?

Nah, ada beberapa skenario nih, hanya saja skenario-nya tidak memiliki akhir. Jadi bagi kalian yang sudah melihat skenario itu untuk melihat bagaimana masalah antar siswa bisa terjadi, kamu pikirkan bagaimana orang-orang dalam skenario itu bereaksi. Kalian bisa berikan *comment* di Grup Facebook kira-kira bagaimana kamu dan teman-temanmu biasa bereaksi dalam situasi seperti itu – BUKAN apa yang kalian pikir benar atau salah. Tidak semua skenario ini adalah hal yang pernah kalian lihat sebelumnya, jadi kalian bisa *skip* atau lewati saja untuk melihat skenario mana yang sesuai dengan pengalaman kalian.

*Sekarang mereka sudah mendiskusikan beberapa masalah di sekolah selama program, dan mulai merefleksikan perilaku mereka sendiri menggunakan flowchart, siswa mulai melihat bagaimana siswa lain biasanya memberi reaksi dengan cara-cara. Pada pertemuan selanjutnya, mereka akan mulai berpindah dari peningkatan kesadaran menuju diskusi mengenai solusi terhadap masalah yang mereka kemukakan.*

Alasan mengapa kita melakukan ini ialah untuk mengumpulkan ide-ide dari kalian tentang apa saja yang biasa terjadi di sekolah, jadi kita bisa mulai berpikir bagaimana mengubahnya. Kalian bisa melihat dari dari aktivitas sebelumnya bahwa ada perbedaan dalam melihat masalah yang mereka tahu di sekolah ini. Jadi kita ingin tahu apa yang sebenarnya — apa **yang benar-benar terjadi** di sekolah kalian — dan apa yang kalian ingin lakukan untuk membuat suasana menjadi lebih baik di sekolah.

Skenarionya juga saya taruh di grup Facebook kita, jadi jika kalian ingin memberikan **comment** di grup. Tapi jika kalian tidak punya akses internet, saya punya naskah tertulis jadi kalian bisa bawa pulang dan selesaikan ceritanya. Tugas kalian adalah: selesaikan skenario yang telah saya bagikan dalam kelompok, coba praktikkan dan ambil video (dengan handphone juga bisa), lalu upload

videonya di Grup Facebook. Pekan depan kita akan lihat bersama-sama! Bagi teman-teman yang tidak bisa merekam di Facebook, kalian akan mempraktikkannya langsung di depan kelas. Ini pasti menyenangkan!”

[Berikan naskah kepada siswa. File-nya adalah: Lembar Skenario Bulu Tangkis.doc, Lembar Skenarion Tes Matematika.doc, dan Lembar Skenario Mall.doc. *Buatlah perjanjian dengan siswa bahwa mereka akan menyerahkan ending tertulis serta video mereka kepada Anda sehingga dapat dikumpulkan untuk dipertunjukkan pada pertemuan selanjutnya*]

**Catatan:** karena ada 3 skenario, fasilitator bisa membagikan 1 skenario yang sama kepada 2 kelompok (jumlah kelompok ada 6).

## AKTIVITAS: PEMOTRETAN

“Pastikan untuk menuliskan apa yang kalian pikirkan! Kita akan menampilkan semua video yang kalian buat untuk kita tonton saat kita bertemu lagi nanti. Dan di Grup Facebook, pilih lagu yang akan kita mainkan untuk minggu depan!”

*[Mainkan lagu yang telah dipilih minggu ini oleh siswa. Berikan instruksi Tantangan, dan pastikan semua memiliki scenario tertulis yang mereka inginkan]*

*Jika memungkinkan di sekolah, akan menyenangkan untuk berfoto bersama di sekolah untuk meningkatkan rasa kebersamaan dan membangun persahabatan. Post foto tersebut di Grup Facebook sehingga siswa bisa menyebarkan foto tersebut ke teman-temannya atau secara online.*

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:

Biarkan harapan-harapan yang telah mereka tulis di Presentasi *Membuat Perubahan* di *post* sehingga mereka bisa menunjukkan kepada teman-teman secara online seperti Instagram atau Facebook, atau ditempelkan di sekitar sekolah.

Tantangan dapat dikerjakan dengan mengisi lembar kerja dengan file yang ada, siswa juga membuat video sendiri (menggunakan kamera HP atau media lain). Bisa juga dilakukan melalui kegiatan membuat drama, lomba membuat cerita, atau permainan-permainan lain.

Dengan berbagai pilihan, pastikan skenario dipresentasikan kepada kelompok, yang akan memberikan kepedulian pada tantangan setiap harinya, dan didiskusikan kepada kelompok, untuk memancing pendapat yang berbeda-beda. Pastikan untuk memilih ending yang realistis, karena ini menunjukkan kepercayaan Anda bahwa mereka adalah ahlinya. Memvalidasi pengalaman siswa akan mendorong gagasan-gagasan yang membuat mereka berpikir untuk menciptakan solusi.

## SKENARIO 1: Kantin, Jum'at, Siang Hari

Inilah yang terjadi:



Hai teman-teman! Apa kabar?

Baik, gimana kabarmu?



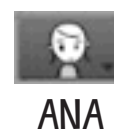
Oh, baik. Baru selesai ulangan matematika.

Wah! Bagaimana ulangannya?



Lumayan.  
Tapi tidak sebagus anak-anak kutu buku yang suka duduk paling depan di kelas

Maksud kamu apa, "kutu buku"?



Ya tahu kan, teman-teman kita yang kutu buku. Mereka pakai kaca mata, karena hidup mereka buat belajar terus. Orang tua mereka memang memaksa mereka untuk belajar. Seperti "Kamu harus belajar, GAK BOLEH main ke luar!"



Halo, saya dari tadi mendengarkan kalau kalian sedang ngomongin anak kutu buku yang pakai kaca mata ...

### APA YANG TERJADI SELANJUTNYA?...

(HALAMAN SELANJUTNYA)

kini giliranmu ...  
apa yang terjadi selanjutnya?



A collection of ten empty speech bubble templates arranged in two vertical columns of five. Each speech bubble has a small rectangular box attached to its tail, intended for a name or identifier.

tambah lagi dialognya kalau  
kamu mau!

## SKENARIO 2: Kantin, Senin, Siang Hari

Inilah yang terjadi:



MINDY

Hei, kalian tahu tidak ada gosip seru minggu ini?

Apa, ada apa? Cerita dong!!



KARA



SULIS

Ya, saya mau tahu banget. Awas kalau gak seru!

Begini, hari minggu kemarin kan mall ramai orang sedang jalan-jalan dan Johan sedang jalan sama mamanya, terus Lusi melihat mereka berdua. Dan tahu tidak, apa yang terjadi?



MINDY



KARA

Apa? Bukannya Johan anak mami ya

Ya, memang, makanya melihat mereka terus. Saya dengar Johan disuapin sama ibunya pas makan. Dan Lusi diam-diam ketawa, dan mengambil foto mereka dari jauh.



MINDY



KARA

Terus Johan dan ibunya gimana?

Ya biasa. Kalian tahu kan Johan. Dia anak mami. Saya yakin dia malah nangis ...



SULIS



MINDY

Iya, saya dengar juga Lusi mulai nyebarin fotonya ke beberapa teman kelas, terutama ke teman geng-nya. Soalnya si Johan itu loh, sudah besar masih jalan-jalan sama Mamanya. Dia itu...

Wah, saya tidak sabar mau sebar fotonya ke teman teman kelas saya siang ini.



SULIS

APA YANG TERJADI SELANJUTNYA?...

(HALAMAN SELANJUTNYA)

kini giliranmu ...  
apa yang terjadi selanjutnya?



A collection of ten empty speech bubble templates arranged in two vertical columns of five. Each speech bubble is oval-shaped with a tail pointing to a small square box on the left or right side, intended for a name or character identifier.

tambah lagi dialognya kalau  
kamu mau!

### SKENARIO 3: Kantin, Senin, Siang

Inilah yang terjadi:



BUDI

Hei, kalian lihat tidak pertandingan bulu tangkis kemarin di TV?

Ya, seru sekali, menegangkan!



SAM



JOHAN

Bener, mereka hebat. Mudah-mudahan kali ini Indonesia juara ya.

Hei, kalian sedang ngomongin apa nih?



LULI



BUDI

Dan kamu lihat tidak caranya *smash*? Sangat keren.

Ya, luar biasa. Pukulannya keras sekali.



SAM



LULI

Kalian sedang ngomongin olimpiade bulu tangkis ya?

Hari Minggu ini mau ke rumah saya tidak, kita nonton pertandingan lagi di TV? Saya punya TV besar di rumah



BUDI



SAM

Oh iya, saya mau.

Pasti seru!



BUDI

OK, saya tanya Ibu dulu ya supaya kalian bisa datang.

Ayo ke kelas.



JOHAN



JOHAN

kini giliranmu ...  
apa yang terjadi selanjutnya?



Five empty speech bubbles arranged in two columns, each with a small square box next to it for a name or identifier.

tambah lagi dialognya kalau  
kamu mau!

# NGOBROL YUK!!!



Bicarakan tentang nama kalian dan mengapa kalian pikir orang tua kalian memberi nama tersebut

Ceritakan acara TV atau lagu kesukaan kalian



# TEMAN

Ceritakan tentang teman-teman kalian

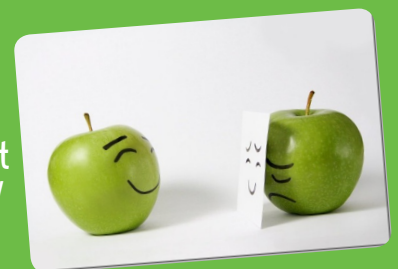


Ceritakan tentang tren terbaru yang terjadi di sekolah belakangan ini



Sebutkan satu hal yang kamu lakukan tapi tidak pernah dilakukan teman yang lain, dan jelaskan

Ceritakan apa yang siswa lain lakukan di sekolah yang membuat kamu sedih / kecewa / marah



Ceritakan apa yang menyebabkan masalah antara siswa di sekolahmu



# BUAT PERUBAHAN!

## Contoh

Saya ingin orang-orang mengurangi menyebarkan gosip.

Saya ingin mengubah supaya tidak ada candaan yang menyakiti perasaan teman

Saya ingin orang-orang berhenti melihat orang hanya dari penampilannya saja.

Saya ingin berubah supaya tidak takut untuk menunjukkan siapa saya sebenarnya dan menunjukkan masalah apa yang kita punya.

Saya ingin mencoba mengajak orang-orang untuk berhenti mendorong atau menyandung kaki orang lain saat berjalan di lorong sekolah.

Saya ingin supaya tidak ada teman yang dikucilkan dan semua orang bisa bermain dengan yang lain.

# HEI AGEN PERUBAHAN!

SIAP UNTUK  
TANTANGAN #2?

## JADILAH PEMBUAT DRAMA!

Ini yang akan kalian lakukan:

1. Baca semua skenario
2. Selesaikan skenario yang dapat KAMU SESUAIKAN DENGAN KEJADIAN NYATA di sekolah.
3. Rekamlah saat kalian memainkan drama berdasarkan skenario yang telah dibuat



Kita akan menampilkan video tersebut pada pertemuan selanjutnya!

Juga, jangan lupa untuk membawa surat ijin, jika kalian belum mengumpulkannya!

OH YA, pertemuan kita selanjutnya ialah pada:

## PERTEMUAN 3: APA ITU BULLYING?

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Menjelaskan** apa itu bullying dan membedakan antara mitos dan fakta;
- **Mengenali** jenis-jenis bullying yang terjadi di sekolah dan lingkungan mereka, serta membedakan pengalaman yang dihadapi anak laki-laki dan perempuan;
- **Menumbuhkan** empati terhadap siswa yang dibully;

### PERSIAPAN FASILITATOR SEBELUM PERTEMUAN:

Fasilitator perlu membaca modul dan alur kegiatan serta menyiapkan bahan-bahan kertas yang dibutuhkan oleh siswa.

- **Lakukan:** meyakini dan mengesahkan pengalaman siswa terkait bullying;
- **Jangan Lakukan:** mendiskusikan jenis bullying tertentu secara spesifik pada seorang anak hingga membuat mereka tidak nyaman membicarakannya.
- **Jangan Lakukan:** memaksa siapapun untuk mengungkapkan pengalaman pribadi mereka

## SEKILAS:

Siswa perlu tahu dan memahami seperti apa bentuk bullying. Mereka membutuhkan pemahaman yang jelas tentang berbagai jenis bullying dan untuk mengetahui kata-kata apa yang harus digunakan untuk menceritakan apa yang terjadi pada mereka. Mereka juga perlu mengetahui dan memahami efek negatif yang ditimbulkan oleh bullying terhadap seseorang – baik pada korban maupun pelaku itu sendiri. Meminta siswa untuk mengidentifikasi jenis-jenis bullying yang terjadi di sekolah membantu mereka belajar bagaimana membicarakan masalah-masalah ini dan menyadari dampak negatifnya. Ini juga menyoroti masalah yang ada di sekolah yang terkadang tersembunyi dari guru.

### JADWAL:

- Selamat Datang! (5 menit)
- Diskusi: Apa itu Bullying? Apa saja jenis-jenis bullying? (20 menit)
- Aktivitas: Setuju atau Tidak Setuju – Mitos dan Fakta tentang Bullying (15 menit)
- Aktivitas: Bullying terhadap anak perempuan dan anak laki-laki (20 menit)
- Aktivitas: Anak Perempuan dan Anak Laki-Laki yang Baik (15 menit)
- Aktivitas: Bullying di Sekolah Saya (15 menit)
- Tantangan: Memposting sebuah Kampanye Stop Bullying di media sosial (5 menit)

### MATERI:

- Lembaran kertas besar dan selotip untuk kegiatan *Bullying terhadap Anak Perempuan dan Anak Laki-Laki* dan kegiatan *Bullying di Sekolah Saya*

### MATERI DIGITAL (OPSIONAL):

- Peralatan digital (tablet/komputer, LCD)
- Presentasi Power Point “Mitos dan Fakta tentang Bullying.pptx”

# NASKAH

## SELAMAT DATANG! (5 MENIT)

“Selamat datang pada pertemuan ketiga, Agen Perubahan! Nanti saya akan memainkan video dari naskah-naskah yang kalian mainkan. Namun, sebelumnya, saya ingin mengingatkan salah satu alasan terbesar kita ada di sini: **untuk membuat perubahan di sekolah**. Kalian dipilih karena kalian berpengaruh, dan pengaruh kalian bisa dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Jika kalian ingat daftar permasalahan dalam Kotak Perubahan minggu lalu, menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang ingin kalian ubah di sekolah ini. Sebagian besar menyatakan tentang bullying. Sekarang, sebelum bicara lebih banyak tentang mengubah perilaku bullying di sekolah, kita akan membicarakan tentang apa itu bullying dan apa saja jenis-jenis bullying yang kita lihat terjadi di sekolah. Oke? Ayo mulai!”

## DISKUSI: APA ITU BULLYING?

### (20 MENIT)

Bullying ialah perilaku ketika orang berbuat tidak baik kepada orang lain. Bullying dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk mengejek nama, mengucilkan, menjahili, mengancam, memukul, meludah, menendang, rasisme, mencuri atau merusak barang, serta melakukan sentuhan yang tidak diinginkan atau pelecehan seksual. Hal ini membuat orang merasa takut, sedih, atau marah. Bullying itu buruk. Kita tidak mau ada bullying di sekolah karena bullying membuat orang tidak bahagia. Kalau kamu ingin tahu lebih banyak, ini loh jenis-jenis bullying:

- Verbal – menggoda dan mengejek nama atau fisik; termasuk panggilan secara seksual, komentar-komentar kasar.
- Fisik – menyakiti seseorang secara fisik, merusak atau mencuri barang, gestur yang vulgar, atau sentuhan tidak diinginkan.
- Seksual – memaksa seseorang untuk melakukan tindakan seksual, menyebarkan foto tanpa busana milik seseorang, menyebarkan gosip tentang keadaan suatu bagian tubuh seseorang.
- Sosial / Relasional – merusak hubungan sosial dengan cara mengucilkan atau memutuskan

persahabatan; menyebarkan kabar bohong tentang seseorang, menyebarkan gosip untuk merusak hubungan sosial.

- Mengancam – membuat seseorang takut, terintimidasi, atau memaksa seseorang melakukan apa yang ia mau;
- *Cyber bullying* – bullying dengan menggunakan internet, *smartphone*, atau teknologi lainnya untuk melecehkan, mengancam, memermalukan, atau menargetkan orang lain. Contoh dari *cyber bullying* termasuk memposting gambar yang menyakitkan, membuat ancaman secara online, dan mengirim email atau pesan yang menyakitkan.

“Tahukah kamu? Karena remaja selalu ‘terhubung’ satu sama lain, *cyberbullying* adalah masalah yang berkembang di kalangan remaja. Masalah ini juga meluas karena pelaku *cyberbullying* dapat melecehkan target mereka dengan risiko tertangkap yang jauh lebih kecil. [Jika ada waktu yang cukup, fasilitator dapat memutar video *bullying* melalui pesan teks di sini: <https://www.youtube.com/watch?v=cAog1G968Eg>]

Pelaku *cyberbullying* sering mengatakan hal-hal yang sebenarnya mereka tidak berani katakan secara langsung. Teknologi membuat mereka

merasa anonim, terisolasi, dan jauh dari situasi sebenarnya. Akibatnya, *bullying* secara online ini seringkali lebih kejam dan jahat.

Bagi korban *cyberbullying*, perlakuan yang ia dapatkan terasa datang terus-menerus dan tidak pernah berakhir. *Pembully* bisa mendatangi mereka kapan saja dan di mana saja, seringkali bahkan di dalam rumah mereka sendiri, yang seharusnya aman dari gangguan. Akibatnya, dampak dari *cyberbullying* sangat signifikan.”

#### Apa dampak dari bullying?

- Kesedihan dan kemurungan
- Kurang percaya diri
- Menjadi orang yang tertutup
- Prestasi dan motivasi belajar menurun
- Keinginan untuk pindah ke sekolah lain atau putus sekolah
- Depresi
- Berpotensi tinggi untuk menjadi pelaku bully selanjutnya
- Menyakiti diri sendiri atau orang lain, bahkan bunuh diri

“Apakah kalian bisa pikirkan/sebutkan dampak lain dari bullying?”

## AKTIVITAS:

### SETUJU ATAU TIDAK SETUJU – MITOS DAN FAKTA TENTANG BULLYING (15 MENIT)

1. Minta peserta untuk berdiri.
2. Berikan instruksi bahwa Anda akan membacakan “Mitos dan Fakta tentang Bullying”, dan **setiap orang** perlu memilih apakah mereka **Setuju, Tidak Setuju, atau Netral/Tidak Tahu**:  
Contohnya:
  - Jika **Setuju**, minta mereka berdiri di sisi kanan ruang kelas
  - Jika **Tidak Setuju**, minta mereka untuk berdiri di sisi kiri ruang kelas
  - Jika **Netral/Tidak Tahu**, minta mereka berdiri di tengah ruang kelas
3. Bacakan “Mitos dan Fakta tentang Bullying”, dan minta mereka memutuskan pendapat dan berdiri segera (pastikan untuk tidak mengikuti siswa lain atau mayoritas)

[Fasilitator juga bisa menempelkan selotip di sisi ruang kelas untuk menandai garis dimana para siswa harus berdiri]

4. Minta satu atau dua siswa dari setiap kelompok untuk memberikan pendapat setelah mereka memutuskan berdiri di posisi tersebut.

[Catatan: perhatikan waktu untuk kegiatan ini. Anda bisa pilih beberapa pernyataan saja dari pilihan yang ada di bawah ini, atau Anda bisa membuat pernyataan baru yang berhubungan]

[Catatan: sebagai fasilitator, jangan lupa untuk memberikan klarifikasi mengenai bullying dengan usulan jawaban di bawah ini. Gunakan Bahasa Anda sendiri agar siswa dapat memahaminya]

## MITOS DAN FAKTA TENTANG BULLYING

- Bullying akan memperkuat persahabatan

*Jawaban: **MITOS.** Bullying akan merusak persahabatan atau dapat menebarkan kebencian kepada satu sama lain. Persahabatan yang sehat tidaklah menghina satu sama lain, namun saling menghargai perbedaan.*

- Bullying akan memperkuat mental kita

*Jawaban: **MITOS.** Mental kita menjadi lebih kuat bukan karena bullying yang kita dapatkan, namun dari dukungan positif yang diberikan oleh teman/orang dewasa untuk membantu kita keluar dari masalah. Banyak loh teman-teman kita yang justru tidak mendapatkan dukungan dari sekitarnya!*

- Bullying biasanya tidak dilaporkan

*Jawaban: **FAKTA.** Biasanya korban/saksi merasa takut oleh ancaman si pembully. Pastikan kamu memiliki orang dewasa yang dapat dipercaya untuk menolongmu*

- Bullying paling berbahaya adalah bullying fisik

*Jawaban: **MITOS.** Tentu saja sangat berbahaya! Namun, jenis bullying lainnya juga dapat menimbulkan dampak yang serius bagi anak, seperti yang kamu tahu sebelumnya*

- Bullying biasanya hanya terjadi di sekolah

*Jawaban: **MITOS.** Bullying juga dapat terjadi di rumah, di tempat kerja, dan di lingkungan bermain bersama tetangga/teman sebaya*

- Hanya anak laki-laki yang membully satu sama lain

*Jawaban: **MITOS.** Semua siswa – anak laki-laki maupun anak perempuan – dapat terlibat dalam perilaku bullying. Jenis-jenis bullying yang sering*

*terjadi antara anak laki-laki dan anak perempuan mungkin berbeda.*

- Seorang pembully biasanya memiliki badan yang lebih besar

*Jawaban: **MITOS.** Siswa yang memiliki kekuasaan/kekuatan lebih lah yang dapat mengontrol teman-teman / korban mereka agar dapat dibully.*

- Seorang pembully biasanya memiliki banyak teman di sekolah

*Jawaban: **BISA MITOS atau FAKTA.** Mereka memiliki banyak teman atau lebih populer di sekolah, namun menggunakan kekuasaan dengan cara yang salah, yaitu membully orang lain.*

- Bullying merupakan hal normal, itu OK dan biasa saja dalam pergaulan siswa

*Jawaban: **MITOS.** Semua orang memiliki hak untuk hidup bebas dari rasa takut akan kekerasan dan perlakuan salah.*

- Bullying merupakan tradisi di sekolah (misalnya: melalui masa orientasi siswa / latihan kepemimpinan siswa), kita tidak bisa menghapusnya begitu saja.

*Jawaban: Jika memang bullying menjadi tradisi, maka itu bukanlah tradisi yang baik. Mungkin kita memang tidak bisa menghapusnya dengan mudah, namun kita perlu sebuah terobosan serius untuk membuat sekolah kita menjadi lebih baik. Kesiswaan atau OSIS perlu dilibatkan agar dapat menyumbangkan kreatifitas mereka dalam mengakhiri bullying.*

## AKTIVITAS: BULLYING TERHADAP ANAK PEREMPUAN DAN ANAK LAKI-LAKI (20 MENIT)

1. Bagi peserta ke dalam 4 kelompok

2. Instruksikan pada **kelompok 1:**

Tanyakan: *Jenis-jenis bullying apa yang dilakukan anak perempuan kepada anak perempuan lainnya (perempuan ke perempuan)?*

Gambarlah seorang anak perempuan (*full body*) di atas sebuah kertas besar. Di samping badan anak perempuan tersebut tuliskan jenis-jenis bullying yang dapat terjadi pada mereka (yang dilakukan oleh anak perempuan lain)

3. Instruksikan pada **kelompok 2:**

Tanyakan: *Jenis-jenis bullying apa yang dilakukan anak perempuan kepada anak laki-laki (perempuan ke laki-laki)?*

Gambarlah seorang anak laki-laki (*full body*) di atas sebuah kertas besar. Di samping badan anak laki-laki tersebut tuliskan jenis-jenis bullying yang dapat terjadi pada mereka (yang dilakukan oleh anak perempuan)

4. Instruksikan pada **kelompok 3:**

Tanyakan: *Jenis-jenis bullying apa yang dilakukan anak laki-laki kepada anak laki-laki lainnya (laki-laki ke laki-laki)?*

Gambarlah seorang anak laki-laki (*full body*) di atas sebuah kertas besar. Di samping badan anak laki-laki tersebut tuliskan jenis-jenis bullying yang dapat terjadi pada mereka (yang dilakukan oleh anak laki-laki lain)

5. Instruksikan pada **kelompok 4:**

Tanyakan: *Jenis-jenis bullying apa yang dilakukan anak laki-laki kepada anak perempuan (laki-laki ke perempuan)?*

Gambarlah seorang anak perempuan (*full body*) di atas sebuah kertas besar. Di samping badan anak perempuan tersebut tuliskan jenis-jenis bullying yang dapat terjadi pada mereka (yang dilakukan oleh anak laki-laki).

6. Minta satu atau dua orang dari setiap kelompok untuk menyimpulkan. Saat mereka berbicara, Anda bisa juga menanyakan:

Jenis-jenis bullying apa yang dapat terjadi pada anak perempuan / anak laki-laki?

Apakah jenis bullying ini biasa atau tidak biasa terjadi di sekolah?

Dampak apa yang didapatkan korban dari jenis bullying tersebut?

Bagaimana perasaan korban?

7. Tanyakan kepada kelompok: *Apakah jenis bullying yang dialami anak laki-laki dan anak perempuan di sekolah berbeda atau sama saja?* Minta kelompok untuk melingkari jenis-jenis bullying yang sama dialami oleh anak laki-laki maupun anak perempuan.
8. Jika memungkinkan, taruh gambar di dinding yang menunjukkan jenis-jenis bullying di sekolah sebagai pengingat mereka. Biarkan gambar itu tetap berada di ruang kelas Agen Perubahan.

#### **Kegiatan opsional: Menominasikan 'Penolong' bagi para Pelapor**

Jelaskan bahwa penting bagi siswa untuk memiliki seseorang yang dipercaya untuk meminta bantuan jika mereka dibully. Siswa harus selalu merasa nyaman meminta bantuan guru. Beberapa siswa yang lebih senior di sekolah juga dapat dijadikan mentor sebaya atau 'penolong' bagi para pelapor. Artinya, mereka dapat menominasikan diri sendiri untuk menjadi tempat nyaman bagi teman sebaya atau adik kelas mereka agar mau bercerita atau melapor jika mereka dibully, serta memberikan saran yang dibutuhkan. Anda bisa mengajak peserta berdiskusi jika ini memang diperlukan agar siswa yang lebih junior dapat meminta bantuan jika dibully. Pastikan Anda melibatkan anak laki-laki dan anak perempuan sebagai 'penolong'.

## AKTIVITAS: ANAK PEREMPUAN DAN ANAK LAKI-LAKI YANG BAIK (15 MENIT)

[Catatan: aktivitas ini merupakan opsional yang juga penting dilakukan jika ada waktu]

1. Bagi peserta ke dalam kelompok anak perempuan dan kelompok anak laki-laki.
2. Jelaskan kepada kelompok bahwa para siswa sering mengalami bullying karena mereka memiliki perbedaan dengan siswa lainnya atau tidak memenuhi harapan teman-temannya bagaimana ia harus berperilaku atau berpenampilan. Kasus bullying dapat membuat seseorang 'terpaksa' mengikuti tren yang ada di sekitar atau untuk mengucilkan seseorang yang tidak mau mengikuti.
3. Minta kelompok untuk menggambar anak perempuan/laki-laki (**full body**) di atas kertas besar (kelompok anak perempuan menggambar tubuh anak perempuan, sedangkan kelompok anak laki-laki menggambar tubuh anak laki-laki). Jelaskan bahwa gambar ini akan menggambarkan 'anak perempuan yang baik' dan 'anak laki-laki yang baik' **di mata para siswa**. Di dalam gambar tersebut, para siswa harus menuliskan semua hal yang diharapkan dimiliki oleh anak perempuan dan anak laki-laki yang baik.  
Lanjutan:
  - *Bagaimana cara berpakaian anak perempuan/laki-laki yang baik menurut harapan para siswa?*
4. Minta kelompok memikirkan contoh mengenai apa yang akan terjadi jika seseorang tidak sesuai dengan harapan menjadi seorang anak perempuan/laki-laki yang baik – bagaimana mereka akan diperlakukan oleh siswa lain?
5. Minta satu atau dua orang dari setiap kelompok untuk berpendapat. Saat mereka berpendapat, Anda bisa menanyakan pada kelompok:
  - *Bagaimana bullying bagi anak perempuan/laki-laki? Apakah sama atau berbeda?*
  - *Bagaimana perasaan seseorang ketika mereka tidak cocok atau tidak tergabung ke dalam suatu kelompok di sekolah?*
  - *Apa yang akan terjadi jika seorang siswa terlihat atau bertindak berbeda dari siswa lain (misalnya: pendiam, banyak bicara, fisiknya berbeda, dll)? Apakah mereka lebih besar kemungkinannya untuk dibully? Mengapa?*
6. Simpulkan kegiatan ini dengan menjelaskan bahwa semua orang memiliki perbedaan dan untuk mengakhiri bullying maka kita harus menerima serta mengapresiasi perbedaan yang ada.

## AKTIVITAS: BULLYING DI SEKOLAH SAYA (15 MENIT)

### Metode

Dalam sesi ini, bertujuan agar siswa dapat:

- Mendiskusikan dan melaporkan lokasi, jenis, serta frekuensi bullying yang terjadi di sekolah
- Gunakan riset sederhana untuk menggali informasi

### Memahami pendekatan

Melibatkan siswa dalam kegiatan riset untuk mengidentifikasi dimana dan bagaimana bullying terjadi di sekolah membantu mereka untuk mempelajari dan mendiskusikan bullying. Hal ini juga dapat membantu fasilitator mempelajari dimana dan bagaimana bullying terjadi sehingga mereka dapat membantu untuk memahami lebih jauh dalam melakukan berbagai aksi bagi sekolah.

### Naskah

[Bagi kelompok berdasarkan jenis kelamin – anak laki-laki dan perempuan – dan minta mereka untuk mengikuti instruksi dalam kelompok masing-masing]

“Pertama, gambarlah peta/denah sekolahmu. Tandai area dan ruang kelas, termasuk jalanan dan hal lain di sekeliling sekolah.”

“Tempat-tempat mana saja di dalam dan di sekitar sekolah tempat siswa biasanya nongkrong dengan teman-teman mereka atau tempat dimana mereka sering menghabiskan waktu bersama. Tempelkan

stiker dengan tanda senyum ☺ jika tersedia atau beri tanda centang (✓) pada tempat-tempat ini di peta. Berikan tanda centang lebih pada tempat-tempat dimana mereka sangat nyaman atau dimana mereka nongkrong dan bermain bersama.”

“Tempat-tempat mana saja di dalam dan di sekitar sekolah yang dianggap kurang favorit oleh siswa. Tempelkan stiker dengan tanda sedih ☹ jika tersedia atau beri tanda silang (x) pada tempat-tempat ini di peta. Berikan tanda silang lebih pada tempat-tempat dimana mereka merasa sangat tidak aman atau tidak nyaman.”

[Minta beberapa orang untuk mempresentasikan gambar mereka]

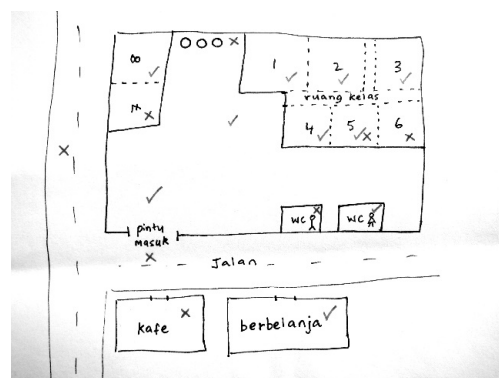
[Tanyakan: Apakah anak perempuan dan anak laki-laki mengalami bullying di tempat yang sama di sekolah?]

[Dimana bullying biasa terjadi?]

[Mengapa orang biasa dibully di tempat-tempat ini?]

[Apa yang bisa dilakukan untuk menghentikan bullying?]

Contoh:



## TANTANGAN (5 MENIT)

“Oke, sekarang kita hampir selesai, jadi mari kita bicarakan Tantangan untuk pekan ini!”

“Pernahkah kalian memposting kutipan (*quote*) di Instagram, status di Facebook, atau men-*tweet* di Twitter? Nah, sekarang giliranmu untuk menulis dan memposting pendapatmu tentang bullying! Kalian sudah belajar banyak hari ini, sekarang ayo posting salah satu saja:

- Kutipan (*quote*) di Instagram
- Status di Facebook
- *Tweet* di Twitter

Atau posting di semua media sosial ini! Media sosial apapun yang kalian punya!

Pastikan kamu *screenshot* setelah memposting di salah satu, atau di dua, atau di tiga media sosial di atas ke dalam Grup Facebook kita, dan biarkan semua orang tahu kalau kita belajar sesuatu hari ini, dan mereka juga perlu paham seperti kita mengenai bullying!”

## PERTEMUAN 4:

# KEPEMIMPINAN DAN KOMUNIKASI EFEKTIF

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Menjelaskan** apa yang membuat seseorang menjadi pemimpin yang baik;
- **Mengenali** bagaimana kekuatan karakter diartikan menjadi kualitas dari suatu kepemimpinan;
- **Mempraktikkan** keahlian berbicara persuasif secara publik dan berlatih kasus di depan kelompok besar;
- **Mempraktikkan** keahlian asertif

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:

- ✓ **Lakukan:** meyakini dan mengesahkan pengalaman siswa terkait bullying;
- ✓ **Lakukan:** mengapresiasi siswa atas usahanya mempraktikkan berbicara di depan publik;
- ✗ **Jangan Lakukan:** mendiskusikan jenis bullying tertentu secara spesifik pada seorang anak hingga membuat mereka tidak nyaman membicarakannya.
- ✗ **Jangan Lakukan:** memaksa siapapun untuk mengungkapkan pengalaman pribadi mereka

## SEKILAS:

Siswa perlu mengetahui dan memahami apa yang membuat seseorang menjadi pemimpin yang baik. Mereka membutuhkan pengetahuan yang jelas mengenai kualitas kepemimpinan dan bagaimana cara komunikasi asertif di depan publik. Meminta siswa untuk mempraktikkan keahlian berbicara asertif secara publik dapat membantu mereka belajar cara membicarakan masalah bullying dan menyadari dampak negatifnya. Hal ini juga memperjelas masalah yang ada di sekolah namun terkadang tersembunyi dari para guru.

### JADWAL:

- Selamat Datang! (5 menit)
- Diskusi: Apa itu Kepemimpinan? (5 menit)
- Aktivitas 1: Kualitas dari Seseorang yang Saya Kagumi (15 menit)
- Aktivitas 2: Aktivitas Kekuatan Karakter (20 menit)
- Aktivitas 3: Menjadi Asertif (20 menit)
- Aktivitas 4: Mempraktikkan Komunikasi Asertif (15 menit)

### MATERI:

- Lembaran kertas untuk aktivitas siswa
- 14 pensil / pulpen / tongkat sebagai 'tongkat ajaib'
- Kertas besar

### MATERI DIGITAL (OPSIONAL):

- Peralatan digital (tablet/komputer, LCD)
- Presentasi Power Point "Kekuatan Kepemimpinan.pptx" dan "Mengkomunikasikan Pesanmu.pptx"

# NASKAH

## SELAMAT DATANG! (5 MENIT)

“Halo Agen Perubahan! Selamat datang kembali di Roots! Bagaimana kabar kalian? Pekan lalu, kalian punya Tantangan untuk memposting kampanye **Stop Bullying** di media sosial. Apakah kalian sudah melakukannya? Apa yang kalian dapatkan? Adakah yang memberikan komentar atau memposting ulang? Adakah yang ingin bercerita?”

[Berikan waktu kepada siswa untuk menjawab dan melanjutkan]

## DISKUSI: APA ITU KEPEMIMPINAN? (5 MENIT)

“Terima kasih atas ceritanya, para Agen Perubahan! Hari ini, kita akan belajar tentang kepemimpinan dan bagaimana cara mengkomunikasikan pesan **untuk membantumu membuat perubahan di sekolah**. Namun sebelum itu, sudah nyaman kah duduk kalian?”

[Pastikan siswa nyaman dengan posisi duduknya – minta mereka duduk berdekatan satu sama lain]

Ingatlah bahwa kalian dipilih karena kalian berpengaruh, dan kalian semua berpengaruh dengan cara yang berbeda-beda! Setiap dari kalian adalah pemimpin, oleh karena itu, kita akan belajar tentang kepemimpinan untuk membantu kalian mempersiapkan dan menyampaikan pesan. Oke? Ayo kita mulai!”

## METODE

### Apa itu Kepemimpinan?

“Mari berpasangan dengan orang di sebelah kamu dan diskusikan: apa itu *kepemimpinan*?”

### ke·pemimpin·an

*artinya*: tindakan memimpin sekelompok orang atau organisasi

## AKTIVITAS 1: KUALITAS DARI SESEORANG YANG SAYA KAGUMI (15 MENIT)

1. Bagi peserta menjadi 4 atau 6 kelompok
2. Setiap orang memikirkan SESEORANG yang mereka kagumi (identitas dari orang tersebut tetap dirahasiakan). Kemudian pikirkan tiga kualitas dari orang tersebut dan tuliskan satu persatu di atas kertas.
3. Bacakan kualitas tersebut di dalam kelompok dan tempatkan di tengah.
4. Pilih satu kualitas dari yang ada di tengah kelompok dan tempelkan pada diri sendiri.
5. Bacakan kualitas tersebut di dalam kelompok dan jelaskan mengapa menurutmu hal tersebut merupakan kualitas yang penting dalam suatu kepemimpinan

“Kalian semua luar biasa! Lihat, kita semua telah menuliskan karakter dari orang-orang yang kita kagumi. Tentu saja, ini semua merupakan karakter positif ... Menurutmu, bisakah kita punya karakter yang sama seperti mereka?”



***PESAN INTI:** Terdapat berbagai macam tipe pemimpin, namun tidak ada pemimpin yang memiliki 'semua karakter yang sempurna' pada dirinya. Pemimpin yang baik memiliki berbagai kualitas karakter yang kuat dalam dirinya untuk membantu mereka berhadapan dengan berbagai situasi dan tantangan. Salah satu cara menjadi pemimpin adalah dengan mengembangkan kualitas pribadi yang kita miliki. Idealnya kita dapat menargetkan untuk memiliki karakter-karakter yang telah dituliskan dalam kegiatan ini. Jika kita tidak memiliki suatu karakter tertentu, penting juga untuk menemukan karakter apa yang sebenarnya kuat dalam diri kita, dan karakter apa yang kuat dimiliki oleh teman yang lain. Dengan demikian, akan terbentuk sebuah tim yang baik. Misalnya, orang yang sangat rapi dan teliti dapat menjadi pelengkap bagi orang yang kreatif, dan orang yang humoris dapat menjadi pelengkap bagi orang yang selalu berpikiran serius.*

## AKTIVITAS 2: AKTIVITAS KEKUATAN KARAKTER (20 MENIT)

*'Aktivitas kekuatan karakter' membantu siswa untuk menunjukkan karakter apa yang dibutuhkan sebagai pemimpin atau Agen Perubahan. Setelah melakukan aktivitas ini, para siswa harus bersepakat agar bisa mempertahankan dan mengembangkan karakter-karakter ini sebagai kekuatan mereka.*

1. Minta 14 orang maju ke depan untuk menjadi 'pesulap'
2. Setiap orang akan diberikan satu tongkat sihir kekuatan
3. Setiap orang harus menyatakan kekuatan karakter apa yang dimiliki oleh tongkat tersebut – Setiap orang akan berpendapat tentang kekuatan kepemimpinan yang mereka miliki – **buatlah pidato singkat yang menerangkan bagaimana karakter tersebut bisa menjadi paling penting bagi seorang pemimpin.**
4. Ada para pengamat yang ditunjuk untuk memilih hanya 7 dari karakter yang telah dibicarakan – yang manakah yang akan dipilih?
5. Tuliskan 7 kekuatan yang dipilih tersebut pada sebuah kertas besar dan tempelkan di dinding.

## OPSIONAL: TIPS MENJADI PEMIMPIN YANG BAIK

- ✓ Pemimpin yang baik itu **fokus**; mereka memiliki visi yang mereka bagikan ke orang lain, dan mereka menyemangati orang lain untuk melihat visi tersebut, dan bagaimana visi tersebut dapat menolong masyarakat ke depannya.
- ✓ Pemimpin yang baik memiliki **inisiatif**; mereka pro-aktif dan melihat masalah dan mengerjakan solusinya bersama kelompok.
- ✓ Pemimpin **tidak menuntut atau mendikte**, mereka memotivasi orang lain untuk bekerja bersama mereka.
- ✓ Pemimpin yang baik **bertanggung jawab**; mereka tidak mengerjakan sesuatu sendiri melainkan membagikannya dengan orang lain.
- ✓ Pemimpin yang baik **mengetahui kekuatan mereka** dan **mengakui kekurangan mereka**.
- ✓ Pemimpin yang baik **menawarkan saran dibandingkan menyatakan kritik**, mereka melihat masalah sebagai sarana untuk bertumbuh dan berkembang serta belajar hal-hal baru.
- ✓ Pemimpin yang baik **meminta maaf** jika melakukan kesalahan dan menyatakan apa yang ia pelajari dari kesalahannya.
- ✓ Pemimpin yang baik **tidak takut untuk meminta masukan** dari orang lain.
- ✓ Pemimpin yang baik **mempertimbangkan pandangan dari pihak yang tidak sepakat** dengan mereka.
- ✓ Pemimpin yang baik **menghargai usaha dan kontribusi orang lain**.

## CARA BERPERILAKU (20 MENIT)

Catatan untuk fasilitator: Gunakan Power Point atau tuliskan tiga perilaku di bawah ini agar para siswa dapat memahaminya lebih jelas

"Hai kawan-kawan ... Apakah kalian tahu ada 3 cara orang berperilaku? Yaitu: *agresif, asertif, dan submisif (non-asertif)*"

### AGRESIF

- Seseorang mengekspresikan perasaan dan pendapat mereka dengan cara yang kasar, mengancam, memaksa, dan harus dituruti. Seseorang mempertahankan keinginan dirinya namun keinginan orang lain tidak penting.

*"Ini yang saya mau. Apa yang kamu mau tidak penting!"*

### ASERTIF

- Seseorang mengekspresikan perasaan, kebutuhan, keinginan atau pendapatnya tanpa dengan cara yang kasar atau

mengancam orang lain, serta tanpa memaksakan keinginannya.

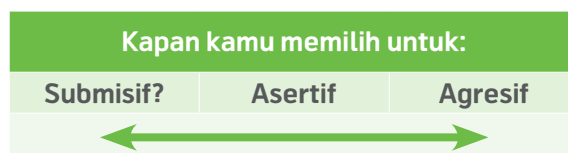
*"Saya menghargai diri sendiri dan juga menghargai kamu."*

### SUBMISIF (non-asertif)

- Seseorang gagal mengekspresikan perasaan, kebutuhan, pendapat atau keinginan mereka, atau mereka mengekspresikannya dengan cara tidak langsung.

"Apa yang kamu inginkan itu penting, kalau saya tidak penting, jadi jangan khawatir."

### Memilih untuk bereaksi



## AKTIVITAS 3: MENJADI ASERTIF

“Sekarang ayo kita praktikan menjadi asertif!  
Gunakan kalimat berikut:

*Ketika kamu ....* (sebutkan tindakan yang dilakukan atau kejadian yang ada)

*Saya merasa ....* (katakan apa yang kamu rasakan)

*Jadi, bisakah kamu ....* (sebutkan permintaanmu kepadanya)

Contoh:

***Ketika kamu** bicara terus dan tidak mempersilahkan saya berbicara, **saya merasa** bahwa orang lain berpikir saya tidak mengerjakan apa-apa dalam kelompok ini, **jadi bisakah kamu** mempersilahkan saya berbicara?*

***Ketika kamu** mengejek saya, **saya merasa** tersinggung dan sepertinya itu bukan perbuatan baik, **jadi bisakah kamu** tidak mengejek dan kita bicara saja baik-baik.*

atau

*Ketika kamu ....* (sebutkan tindakan yang dilakukan atau kejadian yang ada)

*Saya merasa ....* (katakan apa yang kamu rasakan)

*Karena ....* (sebutkan akibat yang terjadi karena perilaku dia)

Contoh:

***Ketika** kamu terlambat, **saya merasa** kesal, **karena** kita harus memulai kegiatan dan penjelasannya lagi dari awal.*

***Ketika** kamu mengejek saya, **saya merasa** malu, **karena** semua teman-teman menertawakan saya dan ikut memermalukan.*

1. Berlatih berpasangan untuk mempraktikkan pernyataan asertif berdasarkan situasi yang biasa terjadi. Bisa saja dinyatakan kepada seorang teman, sahabat, keluarga, teman organisasi, senior / junior, dll.
2. Praktikkan pertanyaanmu dengan pasangan
3. Beberapa siswa dapat menunjukkan latihan mereka di depan teman-temannya dengan dampingan fasilitator.

**PESAN INTI:** Pemimpin perlu mengetahui cara menyampaikan pendapat, perasaan, atau keinginan mereka tanpa perilaku agresif atau melakukan bullying kepada orang lain. Ketika kita mencoba untuk asertif, artinya kita mempertahankan hak kita sekaligus menghargai hak orang lain. Asertif merupakan keahlian yang akan terus membaik jika dipraktikkan. Siswa akan terbantu jika mereka memiliki contoh pernyataan-pernyataan asertif yang dapat digunakan dalam situasi sehari-hari berdasarkan kasus nyata, maka siswa dapat diajak untuk terus menggali situasi tersebut.

## AKTIVITAS 4: PRAKTIK KOMUNIKASI ASERTIF (15 MENIT)

“Pada sesi berikutnya, saya ingin mengajak kalian untuk mempelajari dan mempraktikkan bagaimana mengkomunikasikan pesan kalian. Jadi, ayo berbicara! Saya yakin kalian semua sudah biasa untuk bicara dengan teman-teman kalian. Di depan teman-teman kalian ini juga, ayo kita mempraktikkan secara asertif tentang pesan yang ingin kalian sampaikan!”

1. Bagi peserta menjadi 4-6 kelompok
2. Siapkan 2 skenario:
  - (1) Apa itu Roots dan Mengapa Bersikap Baik dengan Teman itu Penting
  - (2) Seseorang sedang dibully

“Dalam kelompokmu, praktikkan skenario ini dalam 3 menit:

Kamu pergi ke kantin. Di kantin, kamu bertemu seorang teman dan dia menanyakan kesibukanmu saat ini. Kamu mengatakan kalau sekarang sedang sibuk dengan kegiatan ekstrakurikuler yang dinamakan ‘Roots’, untuk mendukung persahabatan yang positif di sekolah. Teman kamu bertanya (1) kenapa kamu bergabung dalam Roots, (2) apa yang kamu lakukan di Roots, dan (3) kenapa berbuat baik kepada teman itu penting ...

“Bagus sekali, semuanya! Saya bisa mendengar suara-suara berisik di ruangan ini, artinya kalian semua sedang berlatih dengan sangat baik!”

[Catatan untuk fasilitator: jika memungkinkan, fasilitator bisa meminta 1 atau 2 kelompok untuk mempraktikkan skenario di depan kelas]

“Sekarang, setiap kelompok akan mempersiapkan pernyataannya berdasarkan skenario berikut:

Kelompok lain akan merespon:

- Apa yang bagus dari yang dipraktikkan?
- Apa yang bisa diperbaiki dari yang dipraktikkan?

Kamu dan teman-teman kamu sedang berjalan pulang. Tiba-tiba kamu melihat ada orang yang sedang dibully – dia anak kelas 7, adik kelasmu yang sedang dikerjai oleh teman-temannya di depan gerbang sekolah dan hampir menangis. Kamu mendekati mereka dan mencoba membantu anak yang dibully dengan komunikasi asertif. Apa yang bisa kamu lakukan untuk membuatnya tenang?

**PESAN INTI:** Penting untuk membantu siswa agar siap berbicara secara efektif dengan orang lain. Jika kita mempersiapkan diri untuk berbicara dengan orang lain dalam situasi tertentu, maka kita akan membuat situasi lebih terkendali, santai, dan tidak gugup. Maka, praktik secara informal dengan kelompok kecil atau besar menjadi penting. Jika kita merasa sudah semakin baik dalam berkomunikasi, maka ini akan meningkatkan rasa percaya diri.

## TANTANGAN (5 MENIT)

“Oke, kita hampir selesai, sekarang ayo kita bicarakan Tantangan minggu ini!”

“Kita telah belajar banyak hal positif hari ini.

Menyebarkan perilaku positif adalah salah satu peran pemimpin. Nah, sekarang giliranmu untuk menulis dan/atau memposting tentang hal-hal baik dari dirimu! Jadi, tantangannya adalah:

- Praktikkan/lakukan komunikasi asertif dengan temanmu dan tuliskan di media sosial atau buku catatanmu. Tuliskan setidaknya 3 cerita ketika mempraktikkan/melakukan komunikasi asertif.
- Pertanyaan-pertanyaan berikut bisa membantumu menuliskan cerita:
  - Apa sih yang terjadi?
  - Apa yang kamu lakukan setelah itu? Bagaimana kamu mempraktikkan/melakukan komunikasi asertif?
  - Apa yang terjadi setelah kamu mengatakan sesuatu secara asertif?

Kamu bisa mempostingnya di media sosial, atau buku catatanmu, kemudian ceritakan di pertemuan selanjutnya!

Pastikan kamu screenshot setelah memposting, dan bagikan di Grup Facebook kita, dan biarkan semua orang tahu kalau kita sudah mempraktikkan komunikasi asertif dalam seminggu ini, dan mereka juga perlu tahu kalau kita semua belajar untuk menjadi pemimpin yang baik!”

## PERTEMUAN 5:

# MELIHAT DARI PERSPEKTIF YANG BERBEDA DAN MEMBANGUN HUBUNGAN YANG SEHAT

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Mempelajari** tentang jenis-jenis bullying yang didapatkan perempuan (menstruasi);
- **Mengembangkan** empati kepada siswa yang dibully;
- **Menjelaskan** arti dari ‘menghargai’ menggunakan Bahasa mereka sendiri;
- **Membedakan** antara perilaku hubungan yang sehat dan tidak sehat;
- **Mempraktikkan** perilaku hubungan yang sehat dengan memberikan pujian.

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:

Dalam melakukan permainan peran, contoh manajemen kebersihan menstruasi akan digunakan dalam sesi ini. Fasilitator perlu membekali dirinya dengan Buku Komik Menstruasi. Buku komik tersebut didesain sebagai

panduan yang dibutuhkan remaja perempuan saat menstruasi dan mendidik remaja laki-laki untuk menghargai teman-teman mereka yang mengalami menstruasi. Fasilitator dapat menggunakan buku tersebut untuk memfasilitasi diskusi dengan siswa.

- ✓ **Lakukan:** memberikan para siswa ‘ruang yang aman’ untuk berdiskusi, ingatkan mereka untuk mendengarkan dan menghargai pendapat yang diberikan orang lain (misalnya jangan menertawakan saat membahas topik tertentu)
- ✓ **Lakukan:** mendorong para siswa untuk membiasakan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan saling menghargai satu sama lain.
- ✓ **Lakukan:** percaya dirilah karena para remaja akan merespon dengan lebih mudah dan lebih percaya diri ketika fasilitator juga menunjukkannya

## SEKILAS:

- ✓ **Lakukan:** berikan siswa kesempatan untuk bertanya
- ✗ **Jangan lakukan:** menghakimi apa yang dikatakan oleh para siswa (merekamungkin belum tahu kalau tindakan-tindakan tertentu bisa berbahaya dalam sebuah hubungan. Dengarkan mereka hingga selesai berbicara dan gunakan sesi ini untuk mengklarifikasi.
- ✗ **Jangan lakukan:** memaksa siapa saja untuk menceritakan pengalaman pribadinya

Melalui permainan peran, siswa diharapkan dapat mendapatkan pemahaman mengenai berpikir lewat sudut pandang orang lain. Siswa juga akan memahami bagaimana orang akan berpikir jika mendapatkan situasi yang sama dengan yang mereka dapatkan<sup>1</sup>, mengidentifikasi bentuk-bentuk bullying dalam situasi tertentu, dan menghentikan bullying ketika terjadi.

Dengan mempelajari perilaku dalam hubungan sehat, siswa akan mampu membedakan antara hubungan yang sehat dan hubungan yang tidak sehat, mampu merespon ketika menemukan hubungan yang tidak sehat dan mengetahui tanggung jawab dalam suatu hubungan yang sehat.

## JADWAL:

### *Melihat dari Perspektif yang Berbeda*

- Selamat Datang – membuat ruang yang aman dan nyaman (5 menit)
- Aktivitas: Membaca Buku Komik (5 menit)
- Diskusi: Apa yang Kita Pelajari dari Buku Komik itu? (10 menit)
- Aktivitas: Bermain Peran (30 menit)
- Diskusi: Apa yang Kita Pelajari dari Permainan Peran itu? (10 menit)

<sup>1</sup> Situasinya dapat berupa bullying yang sering dialami remaja perempuan saat mendapatkan periode menstruasi.

### *Hubungan yang Sehat*

- Diskusi: Menurut kamu, apa itu ‘menghargai’? (5 menit)
- Aktivitas: Cerita Rian dan Dina (15 menit)
- Diskusi: Apa yang Kita Pelajari dari Cerita itu (5 menit)
- Penutupan: Kartu Ucapan Terima Kasih

### **MATERI:**

- Buku Komik Menstruasi<sup>2</sup>, peralatan digital (komputer, LCD), kertas berbentuk hati (untuk diskusi)
- Cerita Rian dan Dina, kertas untuk para siswa, kertas tempel, isolasi.
- Selebaran kosong atau lembaran kertas

<sup>2</sup> Jika jumlah Buku Komik Menstruasi terbatas, tim fasilitator dapat membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3–5 orang/kelompok serta menampilkan melalui LCD. Buku Komik dapat dibaca bersama siswa.

## **MELIHAT DARI PERSPEKTIF YANG BERBEDA**

### **SELAMAT DATANG! (5 MENIT)**

“Selamat datang ke pertemuan kelima, Agen Perubahan! Bagaimana kabar kalian? Pekan lalu, kalian ditantang untuk menuliskan tiga hal positif yang terjadi dalam seminggu. Sudahkah kalian membagikannya? Apa yang kalian dapatkan/ pelajari? Adakah yang ingin menceritakan pengalamannya?”

[Berikan waktu bagi siswa untuk menjawab dan melanjutkan]

### **AKTIVITAS: MEMBACA KOMIK MENSTRUASI (5 MENIT)**

“Terima kasih sudah membagikan pengalaman kalian, Agen Perubahan! Saya melihat dari pengalaman positif kalian, kalian siap untuk menjadi pemimpin dan Agen Perubahan! Dan dari cara kalian berbicara, kalian sudah mampu berkomunikasi secara efektif di depan publik! Bagus sekali!

Hari ini, kita akan mencoba melihat suatu hal dari sudut pandang orang lain. Kita akan mendiskusikan topik yang mungkin biasanya terdengar memalukan. Tapi ingat, di sini adalah ruang yang aman bagi kita semua – semua yang kita bagikan dan diskusikan bersifat rahasia dan tidak akan keluar dari ruangan ini. Ketika kita berdiskusi nanti, bias tidak saya meminta kita semua untuk **mendengarkan** dan **menghargai**

apa yang teman kita katakan dan **jangan menceritakannya ke orang lain** kecuali dia memang tidak masalah. Bisa kan? Silahkan beritahukan saya kalau ada hal yang bisa saya lakukan untuk membuatmu lebih nyaman”

[Lihat respon mereka, klarifikasi jika ada pertanyaan, lalu lanjutkan]

[Berikan mereka Buku Komik Menstruasi dan berikan waktu untuk membacanya]

## DISKUSI: MENGENAL MENSTRUASI (10 MENIT)

“Setelah membaca buku komik tentang menstruasi tersebut, kita akan mendiskusikan apa yang telah kalian pelajari darinya. Apakah kalian tidak apa-apa untuk membicarakannya?”

[Pastikan mereka merasa nyaman dan tidak masalah – tawarkan bantuan Anda jika ada seseorang yang merasa tidak nyaman atau ingin berdiskusi secara privat saja]

“Saya ingin mengingatkan lagi untuk **menghargai** apa yang temanmu katakan. Jangan menertawakan pendapatnya dan mari kita biarkan dia selesai berbicara sebelum kita bertanya.”

- Apa yang kamu tahu tentang menstruasi?
- Apakah ada hal baru yang kamu pelajari tentang menstruasi?

- Apa tantangan terkait kebersihan menstruasi yang kamu lihat di masyarakat, sekolah, rumah?

[Berikan kertas berbentuk hati pada mereka yang berani berpendapat. Minta anak laki-laki juga untuk berpendapat, terutama mengenai masalah ini dan apa yang bisa mereka lakukan agar siswa perempuan merasa lebih nyaman]

## AKTIVITAS: BERMAIN PERAN

### (30 MENIT)

Note: Kalian akan dibagi menjadi 3-4 kelompok dan setiap kelompok akan melakukan permainan peran. Kelompok akan mengembangkan scenario sendiri ketika seorang anak perempuan dibuat tidak nyaman atau diejek karena mereka mengalami menstruasi, kemudian akhirnya ada solusi yang dilakukan. Contohnya, seorang anak perempuan diejek oleh anak laki-laki karena ada bercak darah di belakang roknya. Dia malu dan tidak mau masuk kelas, tapi kemudian seorang guru baik hati memberikan jaket untuk dililitkan pada bagian pinggang untuk menutupi bercak tersebut”

### Catatan:

- Dorong anak laki-laki untuk memerankan anak perempuan yang diejek tersebut agar memahami bagaimana rasanya menjadi anak perempuan dalam situasi tersebut

- Siswa dapat mengembangkan skenarionya saja jika mereka tidak nyaman untuk memperagakannya

[Ketika siswa siap (dalam waktu 15 menit), minta setiap kelompok menampilkan permainan peran mereka]

### DISKUSI: APA YANG KITA PELAJARI? (10 MENIT)

- Apa yang baru saja terjadi?
- Bagaimana cara menghindari kejadian seperti itu?
- Menurut kalian, apakah sulit bagi seorang anak perempuan untuk mengontrol menstruasinya?
- Menurut kalian, bagaimana perasaan anak perempuan?
- Apa yang bisa kalian lakukan untuk membantu teman dalam situasi tersebut?

“Anak perempuan mulai bertumbuh menjadi perempuan dewasa, yang ditandai dengan memiliki periode menstruasi bulanan. Berdarah setiap suatu waktu pada setiap bulan merupakan hal yang normal, dan karenanya anak perempuan tidak boleh mendapatkan ejekan. Sebaliknya, anak laki-laki dan anak perempuan harus suportif, saling mendukung selama waktu ini.”

“Mencoba untuk membayangkan menjadi orang lain itu bisa jadi menantang, namun kalian harus selalu mempertimbangkan tindakan kalian apakah itu menyakiti orang lain atau tidak.”

### Hubungan yang Sehat

### DISKUSI: MENURUT KAMU, APA ITU ‘MENGHARGAI’?

“Hari ini kita akan berbicara tentang suatu hubungan, dan perbedaan antara hubungan yang sehat dan hubungan yang tidak sehat. Hubungan ini bisa berarti hubungan pertemanan, hubungan persahabatan, hubungan keluarga, atau hubungan yang biasanya terjadi antar remaja ya. Namun sebelumnya, pernah dengar apa yang dikatakan ‘cinta’ tidak? Apa sih artinya ‘cinta’?”

[Dengarkan pendapat para siswa dan diskusikan secara singkat. Biarkan mereka berpikir tentang cinta bagi orang-orang di kehidupan mereka, misalnya kepada teman dan anggota keluarga. Mereka juga mungkin menyatakan tentang cinta yang berkaitan dengan perasaan suka kepada anak laki-laki atau anak perempuan. Siswa juga dapat menyatakan pendapat mereka dalam selembar kertas secara anonim jika mereka malu. Fasilitator dapat membacakannya]

“Kita dapat mendengar bahwa cara kita mencintai seseorang dan cara kita berharap dicintai seseorang itu sama saja untuk setiap hubungan ya. Ada beberapa hal positif yang kita harapkan dari hubungan percintaan atau hubungan pertemanan, dan ini semua berlaku untuk hubungan apa saja yang kita miliki.”

“Namun terkadang perilaku dari orang-orang sekitar kita tidak sesuai dengan yang kita harapkan. Terkadang kita mengekspresikan ‘cinta’ kita dengan suatu cara, tapi tidak dibalas dengan cara yang sama.”

## AKTIVITAS: CERITA RIAN DAN DINA (15 MENIT)

“Kita akan melakukan aktivitas dengan menggunakan imajinasi kalian. Berdirilah dan menyebar di satu ruangan ini. Saya akan membacakan cerita singkat mengenai seorang anak perempuan dan seorang anak laki-laki yang merupakan teman. **Bayangkan kalau kamu adalah anak perempuan ini.** Untuk kalian juga walaupun anak laki-laki, bayangkan dalam cerita ini kalian adalah **Dina**.

[Berikan kertas kosong kepada setiap siswa]

Ceritanya, kertas-kertas kosong ini adalah harga diri anak perempuan di dalam cerita. Kata ‘harga diri’ digunakan untuk menggambarkan keadaan emosi dan bagaimana seseorang memandang dirinya. Harga diri merupakan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri.”

Siswa perlu mendengarkan dan menentukan mana yang merupakan penghinaan atau keadaan tidak menyenangkan. Setiap kali mereka mendengar sesuatu yang membuat perasaan si anak perempuan tidak baik, mereka boleh merobek sebagian kecil dari selebar kertas tersebut dan menjatuhkannya ke lantai.

### *Cerita Rian dan Dina*

*Dina dan Rian adalah teman sekelas. Baru saja Dina pindah ke kompleks perumahan yang sama dengan Rian dan mereka akhirnya sering bertemu. Rian mengatakan kepada Dina bahwa dia itu anak perempuan yang tidak terlalu pintar. Hanya anak laki-laki lah yang pintar. Rian mengatakan kepada Dina bahwa dia seharusnya*

*diam di rumah dan tidak keluar untuk bermain-main karena dia adalah seorang anak perempuan. Kalau Rian melihat Dina bermain dengan temannya, atau bersenang-senang, Rian malah marah dan berkata kasar ‘tidak ada yang suka denganmu’. Rian mengatakan pada Dina bahwa dia seharusnya merasa beruntung kalau ada orang yang mau berbicara dengannya, dan dia harusnya bersyukur karena Rian terkadang baik dengannya. Menurut Rian, tidak ada orang lain yang mau bersikap baik kepada Dina. Suatu hari, Rian meminta Dina membawakan jajanan manis, namun ternyata Dina lupa dan Rian kehilangan kendali atas emosinya. Rian mendorong Dina dengan sangat keras. Rian mengatakan kalau Dina itu tidak berguna, dan Rian mendorong Dina karena semua ini salah Dina yang pelupa.*

## DISKUSI: APA YANG KITA PELAJARI DARI CERITA ITU?

### (5 MENIT)

[Ketika sudah selesai membaca, seharusnya siswa hanya memegang sisa potongan kertas kecil atau bahkan tidak ada kertas yang tersisa. Minta siswa untuk mengangkat kertas mereka dan lihat seberapa banyak kertas yang tersisa]

- “Apa yang kamu rasakan jika kamu Dina?”
- “Apakah Rian dan Dina memiliki hubungan yang sehat?”
- “Apa yang kalian rasakan ketika merobek-robek kertas yang kalian pegang?”

[Ingatlah: Jangan langsung menghakimi pernyataan siswa. Mereka mungkin belum tahu bahwa beberapa tindakan tertentu bisa

berbahaya dalam suatu hubungan. Dengarkan mereka hingga selesai dan gunakan kesempatan dalam sesi untuk berdiskusi dan mengklarifikasi]

“Dalam hubungan atau pertemanan yang sehat, kedua pihak harus saling memperlakukan pihak lain secara adil. Artinya kedua pihak harus berlaku saling menghargai. Orang-orang dalam hubungan yang sehat akan saling percaya, mendukung, mendengarkan, dan belajar dari satu sama lain”

“Apa saja karakteristik atau tanda-tanda dari sebuah pertemanan/hubungan yang tidak sehat?”

Dalam hubungan yang tidak sehat:

- seseorang memperlakukan orang lain dengan tidak baik, secara fisik dan emosional
- mengejek nama dan mengolok-olok orang lain
- meminta orang lain mengerjakan sesuatu (contohnya: PR atau bersih-bersih) sedangkan dirinya bersantai
- memukul atau menyakiti orang lain secara fisik
- tidak menghargai orang lain

Dalam hubungan yang sehat:

- Mendengarkan ide dan pendapat orang lain
- Menghabiskan waktu berkualitas antara satu sama lain
- Bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah
- Mengatakan sesuatu yang baik kepada satu sama lain
- Mendukung satu sama lain ketika berada dalam situasi yang sulit (masalah)
- Mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan

Kedua pihak bertanggung jawab untuk mempertahankan hubungan yang sehat, baik laki-laki maupun perempuan. Setelah mendengarkan cerita tersebut, apa yang kita pelajari dari Rian dan Dina? Apakah Rian dan Dina memiliki pertemanan yang ‘sehat’? Bagaimana seharusnya mereka memperlakukan satu sama lain?”

## PENUTUP: KARTU PUJIAN

(10 MENIT)

Dalam kegiatan ini para siswa akan memiliki kesempatan untuk mempraktikkan memberi dan menerima ucapan pujian. Pujian merupakan salah satu cara menghargai seseorang dan mengungkapkan kekaguman terhadap sosok dia atau sesuatu yang telah dilakukan.

Walaupun memberikan segala jenis pujian itu baik, namun yang paling memiliki dampak baik ialah memfokuskan pada kepribadian atau kualitas baik seseorang.

Berikan para siswa contoh-contoh tentang memberikan ucapan pujian ini. Tuliskan nama setiap siswa pada satu kartu dan taruh di dalam sebuah tas atau kotak. Minta setiap siswa mengambil satu kartu. Pastikan tidak ada satu pun anak yang mengambil namanya sendiri. Siswa akan memberikan ucapan positif kepada orang yang namanya tertulis pada kartu yang diambil (misalnya: "Kamu itu orangnya lucu"). Katakan kepada siswa untuk tidak menuliskan komentar 'fisik' (misalnya: "Saya suka rambut kamu", "Saya suka kaca mata kamu"), tapi coba lah tangkap kelebihan secara kepribadian atau kualitas baik seseorang.

[Pastikan siswa mendapatkan kartu yang bukan namanya. Ingatkan bahwa ini adalah kesempatan untuk menunjukkan apresiasi kepada teman-teman mereka dan menguatkan persahabatan mereka]

Setelah kegiatan selesai, kartu-kartu dapat dimasukkan ke dalam amplop yang tertulis nama siswa, dan berikan kepada mereka.

## PERTEMUAN 6:

# PENGARUH SISWA DAN TANGGAPAN MEREKA TERHADAP KONFLIK

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Menyadari** keberpengaruhannya mereka dan bagaimana bisa mulai mengubah perilaku mereka sendiri serta menanggapi situasi dengan cara lebih positif

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan

**Kumpulkan video** dari siswa, untuk ditampilkan di depan kelas

**Tuliskan petunjuk Kartu Perilaku Positif** dalam secarik kertas besar, satu petunjuk per lembar (lihat sesi Petunjuk Perilaku Positif.ppt).

**Gambarkan cabang jejaring** pada lembar kerja besar, jika diperlukan.

**Buat daftar putar (playlist) lagu.** Kita punya kegiatan **vote** atau pilih lagu favorit oleh siswa pada Grup Facebook, tapi pilihan lainnya bisa saja membuat daftar putar dari 40 Lagu Teratas.

**Pada Lembar Kerja:** Tulis nama kelompok pada lembar kerja, tulis nama dan waktu pertemuan selanjutnya pada Instruksi Tantangan.

# SEKILAS

## JADWAL

- Perkenalan
- Aktivitas: Satu Anak Bisa Membuat Perubahan
- Diskusi: Menanggapi Video Reaksi
- Aktivitas: Kartu Perilaku Positif
- Aktivitas: Jika Aku Menjadi Guru
- Aktivitas: Tantangan #6

## MATERI

- Alat digital (tablet, komputer, dll)
- Lembar kerja kelompok untuk Kelompok Sosial (1 per siswa) (nama file = Kelompok Sosial.doc)
- 7 lembar kertas besar dan selotip untuk petunjuk Kartu Perilaku Positif
- Spidol untuk setiap siswa
- Lembaran Kartu Perilaku Positif (nama file = Kartu Perilaku Positif – Blank.doc)
- Instruksi Tantangan untuk Pertemuan #7 (nama file = Tantangan 7.doc)
- Poster “Berikan Perubahan Pada Dunia!” (nama file = Ayo Berikan Perubahan!.doc)
- Nametags untuk mereka yang tidak dapat pada Meeting #2

## MATERI OPSIONAL

Kartu nama dengan Akun Facebook dan info kontak

## MATERI DIGITAL

- Video *Satu Anak Bisa Membuat Perubahan* (<https://www.youtube.com/watch?v=GPeeZ6viNgY>)
- Gambar visualisasi Jejaring (nama file = Visualisasi Jejaring.jpg)
- Skenario yang telah dibuat dan dipraktikkan siswa di Grup Facebook (dibuat dari naskah yang ditulis oleh siswa)[PILIHAN LAIN: Biarkan siswa mempraktikkan di depan kelas jika mereka tidak mengupload video] (nama file = Skenario Bulu Tangkis.doc, Skenario Mall.doc, Skenario Tes Matematika.doc)
- Daftar Putar musik
- Petunjuk Kartu Perilaku Positif (nama file = Petunjuk Kartu Perilaku Positif.doc)

# NASKAH

## PERKENALAN

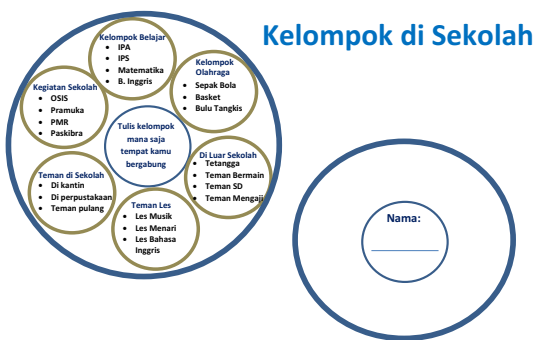
2 MENIT

[Siapkan kertas Kartu Perilaku Positif dan kertas cabang jejaring yang digambar dengan tangan untuk mempermudah ilustrasi konsep “Berikan Perubahan Pada Dunia”. Pilihan musik yang telah ditentukan oleh siswa pada Grup Facebook dimainkan saat siswa masuk ke dalam kelas. Fasilitator **Roots** berdiri di dekat pintu dan memberikan lembar kerja kelompok, kemudian mengarahkan siswa untuk duduk dan menuliskan respon pada lembar kerja (bisa juga ditampilkan di layar untuk semua). Petunjuk: minta siswa untuk menuliskan semua kelompok yang mereka ikuti, dan dapat secara khusus menyebutkan nama-nama kelompoknya di sekolah, seperti: tim atletik, ekskul basket, dan kelompok belajar lain serta aktivitas ekstrakurikuler. Pastikan siswa menuliskan namanya pada lembar kerja.]

“Selamat datang pada pertemuan ketiga kita, Agen Perubahan! Nanti saya akan bagikan versi video dari naskah yang telah kalian tulis, tapi pertama-tama saya ingin bicara sedikit tentang alasan terbesar mengapa kalian di sini: **untuk membuat perubahan di sekolah kalian dengan menyebarkan pengaruh positif.** Kalian dipilih karena kalian memiliki pengaruh, dan kalian semua memberikan pengaruh dengan cara yang berbeda-beda. Jika kalian ingat ketika kalian menuliskan apa saja yang ingin kalian ubah di sekolah ini pada pertemuan sebelumnya, menunjukkan kalau ada beberapa hal yang ingin kalian ubah di sekolah ini. Beberapa dari hal tersebut sulit untuk diubah, dan beberapa terlihat lebih mudah. Membuat perubahan terlihat sulit. Kalian mungkin berpikir hanya kalian sendiri di sini, jadi sulit untuk mengajak lebih banyak orang. Tapi sebenarnya kalian bisa.”

*Kita akan selalu mengulang kembali pesan mendasar dari program ini bahwa siswa mampu membuat perubahan pada sekolah.*

### Lembar Kerja Kelompok



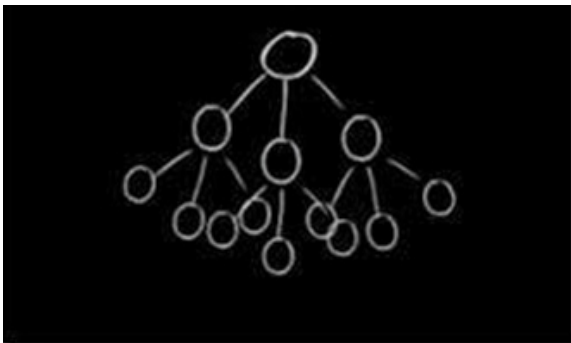
## AKTIVITAS: SATU ORANG BISA MEMBUAT PERUBAHAN

5 MENIT

“Saya akan menunjukkan video dari film yang ada dari sepuluh tahun lalu berjudul “Satu Orang Bisa Membuat Perubahan”. Kelihatannya sedikit *jadul*, tapi perhatikan ide dari tokoh utama di video ini.”

[Tampilkan video Satu Orang Bisa Membuat Perubahan]

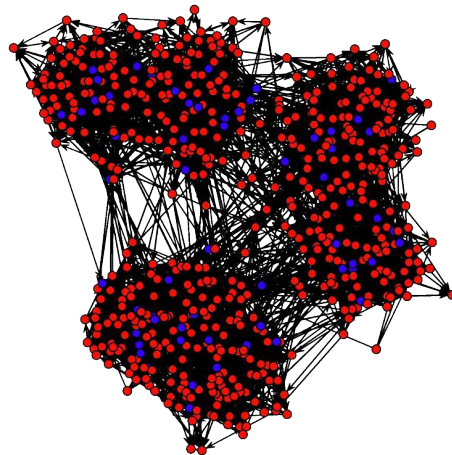
<https://www.youtube.com/watch?v=GPeeZ6viNgY>



Gambar cabang menggambarkan ‘satu orang bisa membuat perubahan pada dunia’

“Ini hanya ingin membantu kita berpikir bagaimana menjadi seorang agen perubahan, walaupun hanya diantara teman-teman kita saja. Kalian tidak perlu mempengaruhi semua orang. Ingat ini?”

[Tunjukkan gambar jejaring]



Gambar jejaring sekolah

Setiap titik merah adalah orang lain, setiap titik biru adalah kalian; mereka semua berhubungan satu sama lain sehingga membentuk jaringan yang lebih besar. Kalian semua telah terhubung baik dengan sekolah, dan ada banyak orang yang berbicara dengan kalian, bergaul dengan kalian setiap hari. Coba lihat lembar yang kalian isi saat awal sesi tadi. Ini semua merupakan kelompok orang-orang yang bergaul bersama kalian, dan kalian menghubungkan semua kelompok ini bersama-sama.”

## DISKUSI: MENANGGAPI VIDEO REAKSI

### 10 MENIT

“Lihat lembar kerja kalian, lihat daftar kelompok yang kalian ikuti. Itu semua orang-orang yang kalian selalu lihat dan ajak bicara. Pikirkan bagaimana perbedaan yang ada antara orang-orang ini satu sama lain. Sekarang ayo kita lihat video yang telah kalian upload ke dalam Grup Facebook. Bagi kelompok yang belum meng-upload video, bisa mempraktikkannya saat ini juga!”

“Inikah yang kalian lihat selama ini? Iya ya?”

Bagaimana kalian menanggapi selama ini kalau ada hal seperti itu? Apa yang membuat kalian berbeda dengan teman-teman kalian selama ini? Lihatlah pada daftar kelompok sosial yang telah kalian ikuti di lembaran kalian. Apakah tanggapan kalian berubah atau berbeda kalau dengan orang-orang di dalam kelompok kalian itu?”

*[Berikan pertanyaan pada siswa untuk memikirkan video-video tersebut; mungkin saja tidak ada respon, dan jika hanya ada sedikit respon, catat jawaban mereka dan ganti ke video berikutnya.]*

*Jika siswa membuat video, biarkan setiap kelompok mempresentasikan video mereka dan memimpin diskusi. Pilihan yang lain adalah mencetak (print) naskah mereka dan biarkan mereka berakting sesuai skenario yang dibuat.*

*Kami melihat bahwa kegiatan Menanggapi Video Reaksi ini menghasilkan percakapan yang baik tentang macam-macam masalah yang bisa saja terjadi, sebagaimana melihat respon terhadap apa yang sudah ditulis oleh murid.*

## AKTIVITAS: KARTU PERILAKU POSITIF

15 MENIT

“Naskah dan video yang kalian buat menunjukkan bagaimana kalian memberikan tanggapan, atau bagaimana orang lain memberikan tanggapan selama ini berdasarkan apa yang kalian lihat dalam situasi-situasi tersebut. Terkadang positif, terkadang negatif.

**Mari sama-sama pikirkan situasi yang positif** – apa yang membuat kamu merasa lebih baik? Apa yang membuat kamu merasa dihargai, percaya diri, dan menjadi diri sendiri? Pikirkan bagaimana siswa lain bisa membuat kamu merasa diterima dan dihargai di sekolah.

Untuk kegiatan ini, kalian semua membutuhkan spidol. Ada tujuh kertas besar yang ditempelkan di sekitar ruangan. Setiap kertas punya pertanyaan sendiri-sendiri.

Pertanyaan pada kertas-kertas tersebut:

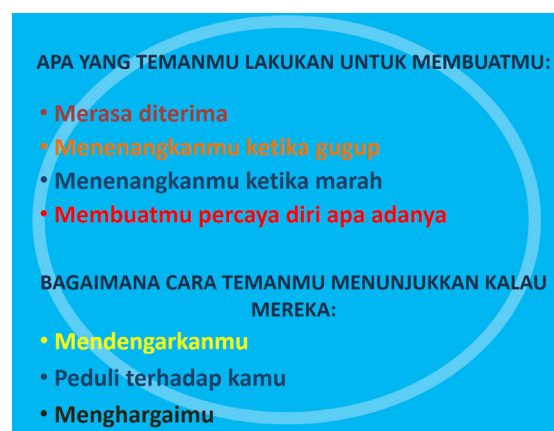
- Apa yang teman-temanmu lakukan untuk membuatmu merasa diterima sebagai teman?
- Apa yang teman-temanmu lakukan untuk membuatmu tenang ketika gugup?
- Apa yang teman-temanmu lakukan untuk menenangkanmu ketika marah?
- Apa yang temanmu lakukan untuk membuatmu percaya diri apa adanya?
- Bagaimana cara temanmu menunjukkan bahwa mereka selalu mendengar pendapatmu?
- Bagaimana cara temanmu menunjukkan bahwa mereka selalu peduli terhadap kamu?
- Bagaimana cara temanmu menunjukkan bahwa mereka selalu menghargai kamu?

Catatan: review dan lihat jawaban peserta, fasilitator perlu memahami jawaban dari setiap peserta

*Konsep untuk menggunakan Kartu Perilaku Positif ini ialah untuk membuat siswa fokus terhadap apa yang mereka rasakan dan kemudian menuliskannya menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk menolong orang lain.*

Baca satu persatu, pikirkan, dan tuliskan tindakan apa yang ingin kalian lakukan pada kertas. Tidak harus yang rumit atau tindakan besar, cukup yang sederhana, memang biasa dan bisa dilakukan. Kamu tidak perlu menulis nama kamu. Kami hanya ingin mencoba melihat bagaimana cara membuat orang-orang merasa lebih nyaman, dihargai, dan percaya diri untuk menjauh dari masalah dan konflik antar siswa. Tantangan kalian adalah menuliskan jawaban-jawaban *berbeda* pada paling tidak tiga jawaban dari setiap pertanyaan, tapi ingat: jawabannya itu sesuatu yang memang terjadi pada kalian, atau sesuatu yang kalian harapkan terjadi. Kalau nanti sudah selesai menulis, ambil lembar kerja ini, dan tuliskan ide-ide yang ada dalam setiap kertas. Pilih perilaku yang kelihatannya bisa kalian lakukan, sesuatu yang mungkin bisa kalian jadikan aksi, pastikan kamu pilih paling tidak satu jawaban dari setiap pertanyaan yang ada..

[Tunjukkan petunjuk Kartu Perilaku Positif pada layar.]



Petunjuk Kartu Perilaku Positif

[Mainkan musik berdasarkan lagu yang mereka pilih]

*Pemilihan musik akan mendorong siswa membuat dan menentukan daftar putar yang menghargai aturan sekolah (bukan lagu/ media yang berkonten negatif).*



*Lengkapi lembar Kartu Perilaku Positif untuk setiap petunjuk*

*Kegiatan Kartu Perilaku Positif merupakan kegiatan yang berhasil di banyak sekolah. Siswa senang memiliki kesempatan untuk bergerak di ruang kelas dan melihat jawaban-jawaban yang ada.*

*Kami sangat terkesan dengan perhatian dan antusias yang ditunjukkan siswa untuk menyelesaikan aktivitas ini.*

*Kami menemukan bahwa secara umum siswa suka di foto atau di-video-kan saat mereka beraktivitas di kelas, terlebih ketika mereka diberi kesempatan untuk memegang kamera!!*

*[Setelah sepuluh menit, kumpulkan lembaran kerja mereka. Pastikan semua orang sudah dibagikan lembar kerja Kartu Perilaku Positif.]*

## AKTIVITAS: TANTANGAN

### 8 MENIT

*[Di sini saatnya kegiatan yang menentukan. Membutuhkan energi tinggi! Ini saatnya untuk mulai MEMBUAT PERUBAHAN DENGAN MENYEBARKAN PENGARUH POSITIF!!!]*

“Waktu habis! Jika kalian ingin mengambil foto bersama, ayo kita lakukan sekarang. Semua respon yang kalian tulis sangat bagus. Gampang ya memikirkan bagaimana caranya supaya orang lain membuat kita merasa dihargai dan diterima, tapi lebih sulit untuk memikirkan bagaimana cara kita melakukannya untuk orang lain. Jadi sebenarnya yang kalian telah buat adalah daftar cara-cara bagaimana kalian membuat perubahan positif dan mulai mengubah lingkungan yang lebih baik bagi teman-temanmu – kalian telah membuat **Kumpulan Perilaku Positif**. Dalam video *Satu Orang Bisa Membuat Perubahan*, tokoh utamanya mengatakan kalau mengubah

dunia butuh sesuatu yang besar. Bagi kita untuk memulai, tidak harus dimulai dari sesuatu yang sangat besar. Kita bisa mulai dari apa saja yang biasa orang lain lakukan kepada kamu, atau yang kalian ingin orang lain lakukan kepada kalian, dan membuat kumpulan perilaku positif kemudian kalian bisa tentukan kapan ingin membuat perubahan. Gunakan perilaku ini sehingga kalian merasa diterima dan dihargai, dan cobalah lakukan ke orang lain. Kapanpun kalian pikir seseorang di sekitar kalian mulai merasa tidak nyaman, berikan perubahan pada mereka dengan melihat kembali kumpulan perilaku positif ini, dan bantu mereka merasa dihargai dan dihormati. Orang-orang ini suatu saat bisa saja membalas budi pada kalian, atau justru mereka membalas kebaikan itu dengan berbuat baik pada orang lain di sekolah ini.”

*[Minta mereka melihat lembar kerja Kartu Perilaku Positif]*

“Lihat daftar kelompok yang kalian tulis tempat dimana kalian terlibat, yang kalian tulis saat pertama kali datang ke ruangan ini tadi. Orang-orang itu bisa menjadi orang pertama yang akan kalian ubah. Kalau melihat daftar kelompok kalian sendiri, sepertinya kalau perubahan terjadi pada satu kelompok saja, ya sudah pasti semuanya akan berakhir. Tapi sebenarnya tidak. Setiap orang di kelompok itu juga punya banyak teman belajar/bermain, dengan lingkaran pertemanan yang beda-beda juga. Semua orang di ruangan ini punya teman-teman yang unik, tapi mungkin juga beberapa kalian memiliki teman-teman yang sama, dan kalian berdua justru sama-sama menjadi Agen Perubahan. Kalau kita menuliskan daftar nama teman-teman kita di sini, kita akan melihat sangat banyak perbedaan dan kesamaan, dan kita akan melihat semua orang di sekolah ini sebenarnya saling berhubungan, seperti ini

*[tunjukkan jejaring sosial, dan gambar menggunakan Kartu Perilaku Positif untuk membuat perubahan, kamu akan melihat sebenarnya satu kelompok tidak hanya diberikan pengaruh oleh kamu saja – tetapi dari pengaruh orang lain juga. Jika ini dilakukan bersama-sama, semua perubahan akan terjadi jika semua orang di ruangan ini melakukannya, semua akan berubah – menjadi lebih baik.]* lingkaran serta garis untuk menghubungkan setiap aspek].

“Saya akan menaruh daftar perilaku positif ini, kemudian mempostingnya juga di Grup Facebook, tapi kalian juga punya lembar kerja yang harus diisi, jika kamu tidak bisa dan tidak mau **online**. Tantangan kalian untuk minggu depan adalah melakukan perilaku yang ada di **Kartu Perilaku Positif** ini, dan mempraktikkannya untuk membuat perubahan pada teman-teman kalian.”

*Jika diperlukan, ambil foto siswa sedang memegang poster "Berikan Perubahan Pada Dunia dan post di Grup Facebook sehingga mereka bisa mengingatnya!*

Ini adalah salah satu cara untuk menjaga perilaku yang dapat mengubah dunia sekitarmu. Tuliskan beberapa perilaku yang kamu tahu kamu akan lakukan untuk dua minggu kedepan terhadap teman-temanmu. Bawa selalu poster ini bersamamu, taruh di kamarmu, atau di buku catatanmu. Setiap kamu melakukan salah satu perilaku ini, berikan tanda.

Seperti yang saya katakan, saya juga akan menaruh ide-ide yang ada ini pada Grup Facebook. Ketika sudah di post, kalian bisa cek nanti di grup dan segera lakukan semua perilaku itu satu per satu. Lihat Grup Facebook sesering mungkin kalian mau, dan ingatkan diri kalian sendiri tentang apa yang ingin kalian lakukan dan juga cek perilaku yang telah kalian lakukan. Saya akan melihat seberapa banyak tanda yang telah kalian tuliskan, yang artinya sebanyak itulah kalian telah mempraktikkan perilaku itu.

"Jadi ayo mulai! Berikan perubahan pada dunia dan jadilah agen perubahan untuk kelompok teman-temanmu dengan menyebarkan pengaruh positif. Ketika kita bertemu lagi, saya akan menunjukkan bagaimana hasil perbandingannya dengan sekolah lain. Jangan biarkan mereka menang dan punya lebih banyak tanda! Kalian Agen Perubahan di sini, jadi tunjukkan kalau kalian bisa memberi pengaruh!"

[Tunjukkan Grup Facebook untuk mengingatkan mereka kalau materi-materi bisa diakses di sana. Tunjukkan Kartu Perilaku Positif juga bisa dicek.]

Fasilitator membawa poster yang lebih besar setiap pertemuan, dan semua siswa (30 orang) akan memberi tanda pada poster itu (tanpa menuliskan nama) untuk melihat sejauh mana semua siswa telah mempraktikkan perilaku positif yang telah disampaikan.

Membandingkan dengan sekolah lain bisa saja menarik bagi siswa, tapi sebenarnya tidak terlalu penting untuk diungkapkan.

"Tantangan minggu ini memang besar, tapi saya yakin kalian semua adalah orang terbaik untuk melakukan semua ini. Kalian Agen Perubahan di sini. Kalian semua siswa yang paling berpengaruh di sekolah, walaupun pengaruhnya berbeda-beda, dan semua orang yang punya kemampuan untuk membuat perubahan di sekolah ini ada di ruangan ini.

“Kalian dipilih karena alasan ini, dan kalian semua orang-orang paling siap dan cocok untuk membuat ini semua terjadi. Jadi tetap kabari bagaimana perkembangannya, dan saya akan bertemu kalian lagi pada XXX {pertemuan berikutnya}! Kumpulkan lembar kerjakelompok kalian dan ingat jika kalian ingin memfoto pekerjaan kalian, nanti saya akan fotokan sebelum kalian pulang

**PENTING:** Untuk pertemuan ke depan, fasilitator terus ingatkan pada setiap pertemuan untuk terus mempraktikkan dan menyebarkan perilaku positif

### **Jika Aku Menjadi Guru**

[Siswa diminta menuliskan dalam selembar kertas tanpa menuliskan nama

*'Jika Aku Menjadi Guru, aku akan .....*

*aku tidak akan....*

*aku akan menghargai.....*

*aku akan mendukung .....*

*aku tidak mungkin .....*

*aku akan melakukan ....*

*aku akan memperlakukan siswa .....*

Untuk dibagikan kepada guru pada saat Pelatihan Guru

*[Mainkan musik saat keluar, dan berdiri di dekat pintu untuk mengumpulkan tugas kelompok, bagikan instruksi Tantangan dan foto jika mereka meminta untuk difoto.]*

*BERIKAN KARTU NAMA DAN/ATAU INFO KONTAK, jika diperlukan/memungkinkan.*

Membuat temanmu merasa

**DITERIMA**

Membuat temanmu merasa

**TENANG KETIKA GUGUP**

Membuat temanmu merasa

**TENANG KETIKA MARAH**

Membuat temanmu merasa

**PERCAYA DIRI APA ADANYA**

Membuat temanmu merasa

**MENGHARGAI MEREKA**

Membuat temanmu merasa

**PEDULI**

Membuat temanmu merasa

**MENDENGARKAN PENDAPAT MEREKA**

## KARTU PERILAKU POSITIF

### APA YANG TEMANMU LAKUKAN UNTUK MEMBUATMU:

- Merasa diterima
- Menenangkanmu ketika gugup
- Menenangkanmu ketika marah
- Membuatmu percaya diri apa adanya

### BAGAIMANA CARA TEMANMU MENUNJUKKAN KALAU MEREKA:

- Mendengarkanmu
- Peduli terhadap kamu
- Menghargaimu

Bawa ini bersamamu dan praktikkan, lalu berilah tanda!

**AYO BERIKAN PERUBAHAN!**

Saya \_\_\_\_\_

*Tuliskan perilaku 1 yang akan kamu lakukan*

###

BERI TANDA Berapa kali kamu melakukannya

Saya \_\_\_\_\_

*Tuliskan perilaku 1 yang akan kamu lakukan*

###

BERI TANDA Berapa kali kamu melakukannya

Saya \_\_\_\_\_

*Tuliskan perilaku 2 yang akan kamu lakukan*

###

BERI TANDA Berapa kali kamu melakukannya

Saya \_\_\_\_\_

*Tuliskan perilaku 2 yang akan kamu lakukan*

###

BERI TANDA Berapa kali kamu melakukannya

Saya \_\_\_\_\_

*Tuliskan perilaku 3 yang akan kamu lakukan*

###

BERI TANDA Berapa kali kamu melakukannya

Saya \_\_\_\_\_

*Tuliskan perilaku 3 yang akan kamu lakukan*

###

BERI TANDA Berapa kali kamu melakukannya

Keterangan : Setiap satu garis artinya kamu mempraktikkan satu perilaku.  
Setiap empat garis dan dicoret artinya kalian telah mempraktikkan 5 kali.  
kemudian buatlah garis baru dan seterusnya.

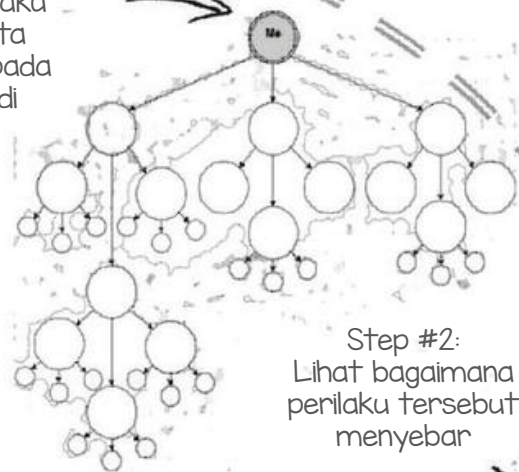
# HEI!

## SIAP UNTUK MEMBUAT PERUBAHAN?

### TANTANGAN #6



Langkah #1:  
Praktikkan perilaku positif yang kita tuliskan hari ini pada orang-orang di sekitarmu!



Step #2:  
Lihat bagaimana perilaku tersebut menyebar

Step #4:  
Pertahankan terus usaha positif kalian!  
Coba perilaku yang baru, tingkatkan perilaku yang lama.

RECALLED	CHILL OUT
CASHDOWN	EXPRESS THEMSELVES
CARE	RESPECT
CARE	LISTEN

ROOTS BANK OF BEHAVIORS

Step #3:  
Catat setiap perilaku yang kalian praktikkan, beri tanda dan lihat seberapa sering kalian melakukannya!

(Ssst... bawa kertas ini sebagai tiket untuk pertemuan selanjutnya!)

Nama:

Pertemuan selanjutnya:

# KELOMPOK DI SEKOLAH

## KELOMPOK BELAJAR

- IPA
- IPS
- Matematika
- B. Inggris

## KEGIATAN SEKOLAH

- OSIS
- Pramuka
- PMR
- Paskibra

## KELOMPOK OLAHRAGA

- Sepak Bola
- Basket
- Bulu Tangkis

## TULIS KELOMPOK MANA SAJA TEMPAT KAMU BERGABUNG

## TEMAN DI SEKOLAH

- Di kantin
- Di perpustakaan
- Teman pulang

## DI LUAR SEKOLAH

- Tetangga
- Teman Bermain
- Teman SD
- Teman Beribadah

## TEMAN LES

- Les Musik
- Les Menari
- Les Bahasa Inggris

**NAMA:**

---

## PERTEMUAN 7:

# MENGHUBUNGKAN PERUBAHAN YANG DIDORONG OLEH SISWA DENGAN PERILAKU MEREKA

## Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Memvalidasi** Kartu Perilaku Positif yang mereka buat
- **Mendiskusikan** pengalaman dalam mempraktikkan perilaku positif untuk mengubah lingkungan di sekitar mereka
- **Mengidentifikasi** perubahan yang mereka inginkan di sekolah
- **Mengidentifikasi** perilaku yang sesuai untuk membuat perubahan itu terjadi.

UNTUK MELIHAT PERKEMBANGAN PERILAKU YANG TELAH DIPRAKTIKKAN OLEH SATU KELAS, BUKAN 'MENGHITUNG' SIAPA YANG PALING BANYAK MEMPRAKTIKKANNYA.

## Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan

**Kumpulkan semua perilaku positif** yang ditawarkan siswa saat Pertemuan #6 dan Cetak Kartu Perilaku Positif tersebut dan tempel pada dinding sekolah, kemudian minta siswa menaruh nama serta jumlah tanda / jumlah perilaku yang dipraktikkan di samping perilaku yang tertulis. Yang penting kuncinya ialah mengumpulkan perilaku positif dari Pertemuan #6 yang telah mereka sepakati menjadi bentuk fisik untuk membantu siswa melihat kemajuan mereka selama proses 'mengubah dunia sekitar mereka' dari waktu ke waktu.

**Buatlah grafik atau gambar** yang menunjukkan kemajuan diantara pertemuan bahwa siswa memang melaporkan kegiatan 'mengubah dunia sekitar' mereka dari waktu ke waktu.

# SEKILAS

## JADWAL

- Perkenalan
- Diskusi: Tantangan Berikan Perubahan Pada Dunia
- Diskusi: Melaporkan dan Mendiskusikan Kartu Perilaku Positif
- Aktivitas: Selebriti Berpengaruh
- Aktivitas: Membuat Perubahan Edisi 2
- Aktivitas: Tantangan #7

## MATERI

- Peralatan digital (tablet, laptop,dll)
- Lembar Kartu Perilaku Positif (1 per siswa) (nama file = Bank of Behaviors Combined.pdf)
- Bola wolfs
- Lembar Kerja MakeChange v2 (1 per siswa) (nama file = Membuat Perubahan Edisi 2.doc)
- Spidol (1 per siswa)
- Kamera/tablet (opsional: untuk mengambil foto hasil pekerjaan siswa)
- Kartu Perilaku Positif yang dilaminating (1 per siswa)(nama file = Kartu Perilaku Positif - Combined.docx)

## MATERI DIGITAL

- Screenshot Kartu Perilaku Positif dari Grup Facebook
- Contoh Infografis (nama file = Infographic.mv4)
- Selebriti Berpengaruh (nama file = Celebrity Influence.mov)
- Gambar Kompilasi Kartu Perilaku Positif (nama file=Bank of Behaviors Combined.pdf)
- Grup Facebook

# NASKAH

## PERKENALAN

“Hari ini kita akan melihat bagaimana membuat perubahan terjadi di sekolah ini. Kita akan bekerja sama dan menyimpulkan solusi bersama. Saat pertemuan sebelumnya, kalian menggunakan sesuatu yang luar biasa untuk membuat perubahan – Kartu Perilaku Positif.”

## DISKUSI: TANTANGAN “AYO BERIKAN PERUBAHAN”

### 3 MENIT

“Kalian semua telah menuliskan cara-cara agar kalian merasa diterima, dihargai, didengarkan, dan dicintai. Kemudian itu semua kita tuliskan menjadi cara-cara agar teman yang lain merasa diterima, dihargai, didengarkan, dan dicintai – yang kita sebut sebagai Kartu Perilaku Positif. Tantangan terakhir kemarin adalah mulai mempraktikkan perilaku-perilaku tersebut kepada teman-teman kalian.”

“Bagian selanjutnya dari tantangan tersebut adalah untuk melihat seberapa banyak kalian telah mempraktikkannya untuk mempengaruhi dunia di sekitar kalian. Kita sudah catat itu semua di poster besar yang ditempel di dinding sekolah!”

*[Tunjukkan poster besar Kartu Perilaku Positif yang ditempel di dinding sekolah]*

“Ini adalah kumpulan perilaku yang telah kalian tulis. Sekarang kalian semua maju ke depan, dan setiap orang tuliskan jumlah perilaku yang kalian praktikkan selama minggu terakhir ini. Kita bisa melihat sebanyak apa tanda yang telah kalian kumpulkan.”

*Tunjukkan Kartu Perilaku Positif milikmu, agar mereka juga dapat melihat dan membandingkannya*

*Tekankan peran mereka sebagai penyebarnya perilaku positif untuk perubahan*

“Dan bukan hanya kalian –sekolah lain juga sedang berusaha memberikan perubahan pada sekitar mereka dengan Kartu Perilaku Positif mereka sendiri. Di grup mereka, mereka juga mempraktikkan dan melaporkan sebanyak mungkin untuk mulai membuat perubahan untuk teman-teman mereka.”

“Kita akan melihatnya setiap minggu dan terus memberikan update pada poster ini.”  
→ jika memungkinkan, karena kendala waktu.

**Cara lain: buat poster jenis perilaku positif yang disepakati bersama siswa.**

Misalnya siswa sudah menyepakati 9 jenis perilaku positif yang akan dipraktikkan, maka akan ada 9 poster di dalam kelas untuk terus diperbaharui setiap pertemuan.

*[Fasilitator menjumlahkan semua perilaku yang telah dipraktikkan siswa, dan menunjukkan perilaku mana yang paling banyak diterapkan oleh siswa]*

*[Fasilitator mengatakan pada siswa bahwa hasil dari penghitungan setiap minggu akan dibuatkan infografis dan akan di-post pada Grup Facebook]*

“Kita akan menuntaskan masalah disekolah ini – hal yang ingin kalian semua ubah, seperti dikucilkan, diejek, atau dipermalukan – kita ganti itu semua dengan hal positif dan penerimaan. Mari sebar pengaruh!”

*Silahkan Anda tentukan bagaimana melihat perkembangan perilaku positif siswa, Anda bisa membuat grafik atau gambar yang menunjukkan rata-rata jumlah siswa mempraktikkan perilaku tersebut. Ini bukan kompetisi. Jangan melihat jumlah yang telah dilakukan oleh siswa secara individu.*

**DISKUSI:****KARTU PERILAKU  
POSITIF****10 MENIT**

*Tunjukkan  
Kartu Perilaku  
Positif versi  
poster.*

[Tunjukkan poster besar Kartu Perilaku Positif]

“Sekali lagi, ini adalah daftar perilaku yang kalian buat

sebelumnya; perilaku yang diterapkan untuk mengubah diri sendiri, dan juga bisa mempengaruhi orang lain.”

*[Mulai menggali laporan dari siswa dan diskusi terbuka. Tetap lihat perilaku apa saja yang dilaporkan oleh siswa; mana yang berhasil dan mana yang tidak.]*

**PERTANYAAN UNTUK DISKUSI**

- Bagaimana menurut kalian Kartu Perilaku Positif ini?
- Perilaku mana yang sudah kalian terapkan kepada teman-teman kalian?
- Apakah poster Perilaku Positif menolong kalian dalam mengingatkan untuk mempraktikkan Perilaku Positif?
- Bagaimana tanggapan teman-temanmu?
- Bagaimana kamu mempraktikkan perilaku ini? Apakah kamu lebih sering melakukan secara online atau secara langsung?
- Mengapa kamu mau mempraktikkan perilaku itu?
- Bagaimana perasaanmu ketika kamu mempraktikkan perilaku-perilaku ini? Apakah mudah bagi kamu? Apakah kamu bertanggung jawab? Mengapa?

*Pertanyaan-pertanyaan ini mengajak siswa untuk berbicara mengenai pengalaman mereka mempraktikkan Kartu Perilaku Positif. Kita juga menggunakan kesempatan ini untuk memberi dukungan dan tanggapan dari usaha para siswa.*

## PERTANYAAN UMUM

- Perilaku mana yang paling mudah dilakukan?
- Perilaku mana yang sudah kamu kuasai?
- Perilaku mana yang paling kamu sukai? Perilaku yang kamu ingin orang lakukan ke kamu siang ini!?
- Menurutmu apakah orang lebih sering melakukan perilaku x daripada perilaku? Kenapa?
- Perilaku mana yang paling sulit kamu terapkan?
  - Mengapa menjadi paling sulit?
  - Kalau kamu belum mencoba menerapkannya, apakah kamu akan mencobanya?
  - Apa yang terjadi kalau kamu melakukan sesuatu yang sulit seperti ini?
- Menurutmu kamu sudah merasakan dampak dari yang telah kamu lakukan sejauh ini?
  - Jawaban yang Biasanya Muncul: Tidak, tidak juga, tidak banyak berubah
  - Respon fasilitator: Tapi sebenarnya sudah! Walaupun masih sangat kecil sekarang, kalian telah membuat perbedaan. Dan hari ini

kita akan membicarakan tentang bagaimana membuat perubahan yang lebih besar. Karena kalian semua berpengaruh, kalian diperhatikan, dan KALIAN punya kemampuan untuk mengubah hal yang mengganggu pikiran kalian tentang bagaimana siswa-siswa berinteraksi di sekolah ini.

“Ini adalah sesuatu yang spesial, karena KALIAN yang membuatnya dan ketika kalian semua bertindak untuk membuat perubahan, kalian benar-benar membuat perbedaan di sekolah ini.”

*[Tunjukkan bola wolfs atau gambar ‘jejaring’ yang telah dicari oleh fasilitator]*

“Pikirkan bola pengaruh ini! Kapanpun kalian menerapkan perilaku-perilaku ini, berarti kalian telah menerapkan pada masing-masing teman yang kalian punya, yang pada akhirnya menyentuh lebih banyak orang. Itulah mengapa hari ini kita akan mulai untuk berpikir bagaimana perilaku ini bisa membawa perubahan melalui jejaring yang kita punya!”

## AKTIVITAS: SELEBRITI BERPENGARUH

3 MENIT

Kami telah melihat bahwa beberapa selebriti telah melakukan sesuatu untuk membuat dunia sekitar mereka menjadi lebih baik. Ayo kita lihat bagaimana mereka menggunakan pengaruh mereka secara positif.”

*[Mainkan film Selebriti Berpengaruh]*  
<https://www.youtube.com/watch?v=NEGwKYNN6cM&feature=youtu.be>)

“Jadi kalian bisa melihat bagaimana selebriti-selebriti ini memiliki Sifat Positif mereka sendiri, kan? Mereka telah menentukan apa yang mereka ingin ubah dalam dunia di sekitar mereka, dan mereka tahu cara untuk membuat perubahan terjadi. Mereka hebat karena banyak orang melihat dan mendengarkan apa yang mereka lakukan; mereka berpengaruh di seluruh dunia.”

“Tapi mereka juga memiliki hal berbeda-beda yang ingin mereka ubah dan menggunakan cara berbeda untuk mempengaruhi, sama seperti kalian mempengaruhi dengan cara berbeda-beda di sekolah ini.”

Kita akan melakukan Ayo Buat Perubahan! lagi, membuat perubahan yang kita inginkan, tapi dengan sedikit pengembangan.

## INSTRUKSI

3 MENIT

*[Tunjukkan kertas perubahan Edisi 2 ketika menjelaskan.]*

“Pikirkan apa yang ingin kamu ubah tentang cara siswa berinteraksi di sekolah! Tulis nama kalian di kertas ini. Ikuti angkanya untuk mengisi setiap kotak.

Pertama, kalian akan menulis apa yang ingin kalian ubah khususnya mengenai cara siswa berinteraksi dengan satu sama lain di sekolah ini.

Selanjutnya, kalian mengisi setiap kotak dengan perilaku yang berbeda dari Kartu Perilaku Positif yang baru dan sudah dikompilasi ini. Tuliskan sesuatu yang kalian pikir bisa mengatasi situasi tersebut. Tuliskan perilaku sebanyak mungkin yang kalian bisa!

Kalian bisa menggunakan spidol untuk menuliskan perubahan yang kalian inginkan dalam Kartu Perilaku Positif ini.

Kalian bisa kerja dalam kelompok atau sendiri – senyaman kalian saja.

*Kita menginginkan siswa agar merasa nyaman melakukan aktivitas, jadi kita tidak memaksa siapapun untuk bekerja dalam kelompok, tetapi mereka yang bekerja dalam kelompok mendapat keuntungan dengan banyaknya diskusi dan persetujuan dalam perubahan yang ingin mereka buat.*

**Jika ingin bekerja dalam kelompok,** nama semua orang harus ditulis dalam satu kertas, dan semua orang harus menyebutkan perubahan apa yang ingin mereka wujudkan, dan nanti satu kelompok harus menyetujui satu perubahan yang kalian semua inginkan.

Dalam waktu sepuluh menit, saya akan membagi kalian dalam kelompok kecil dan saling menceritakan apa yang kalian putuskan ingin ubah, secara individu atau kelompok. Kalian akan menceritakan satu sama lain tentang apa yang ingin kalian ubah dan bagaimana kalian bisa membuat perubahan itu terjadi.

Ingatlah kalau Kartu Perilaku Positif hanyalah permulaan – untuk hal apapun yang ingin kalian ubah, cara sebenarnya untuk membuat perubahan terjadi mungkin belum bisa benar-benar dilakukan oleh Kartu Perilaku Positif di awal. Jadi temukan atau tuliskan setiap ide yang kalian punya. Bebas kalau ingin menggambar atau mengilustrasikan apa yang kalian pikirkan.”

*[Biarkan siswa bekerja sesuai kemauan mereka, secara individu atau kelompok. Berikan kertas MakeChange v2 dan spidol untuk setiap kelompok atau individu]*

Mengambil foto adalah langkah opsional, tergantung bagaimana Anda menggunakan Grup Facebook atau media lain. Mengambil foto hasil pekerjaan siswa tidak hanya membantu untuk membiarkan mereka membawa kertas kerja tersebut ke rumah, akan tetapi juga mendokumentasikan ide-ide mereka dengan baik.

Saya akan mengambil foto tentang apa yang sudah kalian tulis untuk di-**post** di **Grup Facebook**. Jadi pikirkan baik-baik sebelum kamu menulis!

Tuliskan serinci mungkin ketika memikirkan apa yang ingin kalian ubah – menuliskan seperti ‘Tidak lagi ada masalah antar siswa’ sebenarnya tidak masalah tetapi sesuatu yang lebih spesifik seperti ‘Berhenti menyebarkan gosip/fitnah’ lebih mudah untuk diatasi karena ada perilaku yang bisa kalian lakukan yang bisa menolong kalian membuat perubahan itu.”

## AKTIVITAS

### 8 MENIT

*[Berjalan mengelilingi kelompok / individu, jawab pertanyaan]*

*[Setelah mereka selesai, katakan pada setiap kelompok bahwa mereka bebas untuk menaruh hasil pekerjaan mereka pada Instagram, Tweet, atau Facebook.]*

## SHARING

### 9 MENIT

*[Dalam kelompok kecil, minta siswa untuk mempresentasikan apa yang mereka ingin untuk ubah dan bagaimana cara mereka mengubahnya. Ambil foto kertas MakeChange mereka dengan kamerat atau tablet; ingatkan mereka bahwa itu akan di post di Grup FB.]*

*Kita harus memiliki beragam media sosial. Tergantung sekolahnya, biasanya Instagram merupakan media sosial yang paling baik untuk berhubungan dengan siswa.*

“Menyenangkan ya mendengarkan semua hal yang ingin kalian ubah dan bagaimana cara kalian bisa melakukannya. Bawa pulang kertas Perubahan ke rumah dan jika kalian ingin bekerja bersama kelompok, coba cek apa yang teman kalian sudah lakukan hingga minggu depan untuk membuat perubahan terjadi.”

## AKTIVITAS: TANTANGAN

5 MENIT

Minggu ini, Tantangan Untukmu mempunyai 2 bagian.

### BAGIAN 1

“Saya akan menaruh perubahan kalian pada galeri Grup Facebook. Jadi kalian bisa lihat dan kasih komentar.

### BAGIAN 2: KARTU PERILAKU POSITIF

“Tuliskan ide untuk membuat perubahan terjadi, dan lakukan! Gunakan perilaku yang telah kalian tuliskan untuk membuat perubahan yang KALIAN inginkan. Kalian memiliki pengaruh; kalian sudah punya koneksi. Terakhir kali, kalian telah menulis orang-orang yang kalian tahu dan kelompok dimana kalian terlibat – mulailah dari sana. Gunakan Kartu yang baru untuk ide-ide bagaimana kalian memberikan perubahan pada dunia!. Taruh di kamar kalian, simpan di dalam tas, dan tempat lain dimana kalian akan sering melihatnya.

<p><b>Membuat temanmu merasa DITERIMA</b></p> <p>Melompat bola kepadamu dan bermain bersama, menggrinasi untuk menggaji jalan jalan, menggunakan kegotong dalam kelompok bermain satu, bermain game, berjalan berbarengan, memayun pendapatnya, mengondengnya ke rumah untuk bermain, mengizinkan temannya bermain, mengajikannya makan siang bersama, mengajikannya mengobrol, mengizinkan bermain dengan teman lain, mencantumkan kepedunya apa yang terjadi ketika dia tidak ada di sini, membuatnya merasa tidak diabaikan.</p>	<p><b>Membuat temanmu merasa TENANG KETIKA GUGUP</b></p> <p>Membawakannya berbaris tentang Boy Band Korea, mengatakan "jangan khawatir! Kamu bisa!", mengatakan hal positif tentang dia, mengatakan kepadanya bahwa dia pintar, membuat kepercayaannya di diri sendiri, membandingkan, membuat lelucon ketika dia merasa gugup, menceritakan bagaimana perasaan saya ketika dalam situasi yang sama dan temnada saya bisa, membuat realistis yang baik, mengajikannya berbaris tentang sesuatu yang dia sukai, membuat dia merasa seperti presenter band, mengatakan kepadanya bahwa tidak ada yang perlu ditakutkan, mengatakan kepadanya bahwa semua akan baik-baik saja.</p>
<p><b>Membuat temanmu merasa TENANG KETIKA MARAH</b></p> <p>Berada di sampingnya, membuatnya tertawa, membantunya melupakan masalah, mengatakan bahwa marah akan membuat keadaan menjadi lebih buruk, membantunya menemukan solusi, mengajikannya bermain, menghibur sampai ID bersama-sama, mengajikannya menarik nafas dalam-dalam, mengatakan hal positif tentangnya, mengajikannya pergi ke tempat lain.</p>	<p><b>Membuat temanmu merasa PERCAYA DIRI APA ADANYA</b></p> <p>Mencantumkan bahwa saya sebagai mereka tidak malu dengan diri mereka, menemani mereka apa adanya, mengatakan "jadi dirimu sendiri saja", mengatakan kepadanya bahwa dia akan berhasil, mengatakan bahwa dia tidak akan seperti apa yang orang lain katakan, mendukung kegiatan teman yang sedang dia jalani, mengatakan pada teman untuk menunjukkan bakat yang dia miliki, mengajikannya menari / menyanyi, membuat teman tetap baik-baik saja di panggung, bahkan teman tetap menjadi senai dan saya akan ikut menjadi "senai" bersama dia, menanyakan perasaan teman saat ini, mencantumkan hobi masing-masing.</p>
<p><b>Menunjukkan kepada temanmu bahwa kamu PEDULI</b></p> <p>Mencari dia, menolong dia, memanggil / menepunya, menanyakan kabarnya, mengatakan bahwa dia ganteng/cantik baik ini, menanyakan kegiatan teman pada hari Minggu ini, menyebut nama pendapatnya, mengajikannya kehabisan dia, mengajikannya bermain, mengatakan "hai", menanyakan "apa kabar?", menuliskannya ketika dalam masalah.</p>	<p><b>Menghargai Mereka</b></p> <p>Biaran mereka menjadi diri sendiri, tidak mencampuri urusan mereka, tidak menyebarkan gosip tentang teman, memberikan respon ketika teman berbicara, mengajikannya teman, memanggil nama orang lain dengan nama sebenarnya, mendengarkan pendapat orang lain walaupun saya tidak setuju, tidak mengajikannya orang lain, berbuat baik kepada teman.</p>
<p><b>Membuat temanmu merasa PEDULI</b></p> <p>Mencari dia, menolong dia, memanggil / menepunya, menanyakan kabarnya, mengatakan bahwa dia ganteng/cantik baik ini, menanyakan kegiatan teman pada hari Minggu ini, menyebut nama pendapatnya, mengajikannya kehabisan dia, mengajikannya bermain, mengatakan "hai", menanyakan "apa kabar?", menuliskannya ketika dalam masalah.</p>	<p><b>Menghargai Mereka</b></p> <p>Biaran mereka menjadi diri sendiri, tidak mencampuri urusan mereka, tidak menyebarkan gosip tentang teman, memberikan respon ketika teman berbicara, mengajikannya teman, memanggil nama orang lain dengan nama sebenarnya, mendengarkan pendapat orang lain walaupun saya tidak setuju, tidak mengajikannya orang lain, berbuat baik kepada teman.</p>

### KARTU PERILAKU POSITIF

*Kartu Perilaku Positif yang sudah dilaminating dan diwarnai jika memungkinkan*

“Tetap catat kapanpun kalian mempraktikkan Perilaku Positif yang kalian punya. Nanti kami akan kumpulkan dan membuat grafis dari siswa-siswa yang membuat perubahan di sekolah ini dan sekolah lain.

Selama minggu-minggu pertama kita, kelihatannya sulit untuk membuat perubahan. Tapi hari ini – kalian semua tidak hanya dengan satu ide, tapi banyak ide untuk melakukan perubahan!

Kalian memulai tren baru! Tunjukkan perilaku positif yang kalian tulis, seperti orang-orang yang menunjukkan hasil karya mereka, atau gunakan bahasa lain ke teman-teman. Kalian mulai tren baru dalam berperilaku. Ingat Bola Pengaruh: kalian adalah agen perubahan dan setiap gerakan yang kalian buat dapat membantu untuk membuat lingkungan sekolah menjadi lebih baik sehingga masalah terbesarmu seperti gosip atau **bullying** yang sering terjadi saat istirahat misalnya, tidak akan terjadi lagi. Tapi para siswa akan makan di kantin bersama dengan damai!

Tuliskan kartu perilaku positif yang membuatmu tetap merasa positif dan selalu ingin mencoba hal lain yang positif. Tantanganmu minggu ini ialah untuk tetap menjaga inspirasi yang kalian punya, terus menginspirasi orang lain, dan tunjukkan apa yang telah kalian capai di Grup Facebook. Ayo mulai! Kalian memulai tren baru, kalian adalah trend-setters, dan kalian akan membuat semuanya terjadi untuk membuat perubahan!”

Membuat temanmu merasa

**DITERIMA**

Melempar bola kepadanya dan bermain bersama, mengirim sms untuk mengajak jalan-jalan, mengajaknya bergabung dalam kelompok bermain saya, bermain game, berjalan bersamanya, menanyakan pendapatnya, mengundangnya ke rumah untuk bermain, mengajaknya bernyanyi bersama, mengajaknya makan siang bersama, mengajaknya mengobrol, mengajaknya bermain dengan teman baru, menceritakan kepadanya apa yang terjadi ketika dia tidak ada di sini, membuatnya merasa tidak diejek

Membuat temanmu merasa

**TENANG KETIKA GUGUP**

Membarkannya bercerita tentang Boy Band Korea, mengatakan "Jangan khawatir! Kamu bisa!", mengatakan hal positif tentang dia, mengatakan kepadanya bahwa dia pintar, memberi kepercayaan diridan keyakinan, memberikan kue, membuat lelucon ketika dia merasa gugup, menceritakan bagaimana perasaan saya ketika dalam situasi yang sama dan ternyata saya bisa, memberi nasihat yang baik, mengajaknya berbicara tentang sesuatu yang dia suka, membuat dia merasa seperti presenter handal, mengatakan kepadanya bahwa tidak ada yang perlu ditakuti, mengatakan padanya bahwa semua akan baik-baik saja.

Membuat temanmu merasa

**TENANG KETIKA MARAH**

Berada di sampingnya, membuatnya tertawa, membantunya melupakan masalah, mengatakan bahwa marah akan membuat keadaan menjadi lebih buruk, membantunya menemukan solusi, mengajaknya bernyanyi, menghitung sampai 10 bersama-sama, mengajaknya menarik nafas dalam-dalam, mengatakan hal positif tentangnya, mengajaknya pergi ke tempat lain

Membuat temanmu merasa

**PERCAYA DIRI APA ADANYA**

Menceritakan rahasia saya sehingga mereka tidak malu dengan diri mereka, menerima mereka apa adanya, mengatakan "jadi dirimu sendiri saja", mengatakan padanya kalau dia anak berbakat, mengatakan kalau dia hebat tidak seperti apa yang orang lain katakan, mendukung kegiatan teman yang sedang dia jalani, mengatakan pada teman untuk menunjukkan bakat yang dia miliki, mengajak teman menari / menyanyi, memeluk teman tanpa butuh alasan apapun, biarkan teman tetap menjadi 'aneh' dan saya akan ikut menjadi 'aneh' bersama dia, menanyakan perasaan teman saat ini, menceritakan hobi masing-masing.

Membuat temanmu merasa

**MENGHARGAI MEREKA**

Biarkan mereka menjadi diri sendiri, tidak mencampuri urusan mereka, tidak menyebarkan gosip tentang teman, memberikan respon ketika teman berbicara, menjaga rahasia teman, memanggil nama orang lain dengan nama sebenarnya, mendengarkan pendapat orang lain walaupun saya tidak setuju, tidak mengejek orang lain, berbuat baik kepada teman

Membuat temanmu merasa

**PEDULI**

Mencari dia, menolong dia, memanggil / menyapanya, menanyakan kabarnya, mengatakan bahwa dia ganteng/cantik hari ini, menanyakan kegiatan teman pada hari Minggu ini, menyebut nama pendeknya, mengingat kelebihan dia, mengajaknya bermain, mengatakan 'hai', menanyakan 'apa kabar?', mendukungnya ketika dalam masalah

Membuat temanmu merasa

**MENDENGARKAN PENDAPAT MEREKA**

Fokus dengan apa yang sedang dia bicarakan, memberikan nasihat yang baik, menjawab pertanyaan dia, menunggu sampai dia selesai berbicara, menanyakan tentang keluarga mereka, mengangguk saat teman berbicara, tertawa ketika seseorang melucu, tidak memotong ketika teman berbicara, membalas sms teman, mengatakan kepada teman bahwa ide dia bagus, melihat mata teman ketika berbicara bukannya memainkan HP untuk membuka Facebook atau membalas SMS.

**KARTU PERILAKU POSITIF**

Apa yang ingin kamu ubah mengenai cara siswa berinteraksi/bergaul satu sama lain? (coba tulis secara spesifik)

1

Sekarang lihat Kartu Perilaku Positif-mu...

Tulis satu perilaku yang akan membuat perubahan itu terjadi.

2

Tulis satu perilaku lainnya yang akan membuat perubahan terjadi

5

Tulis satu perilaku lainnya

3

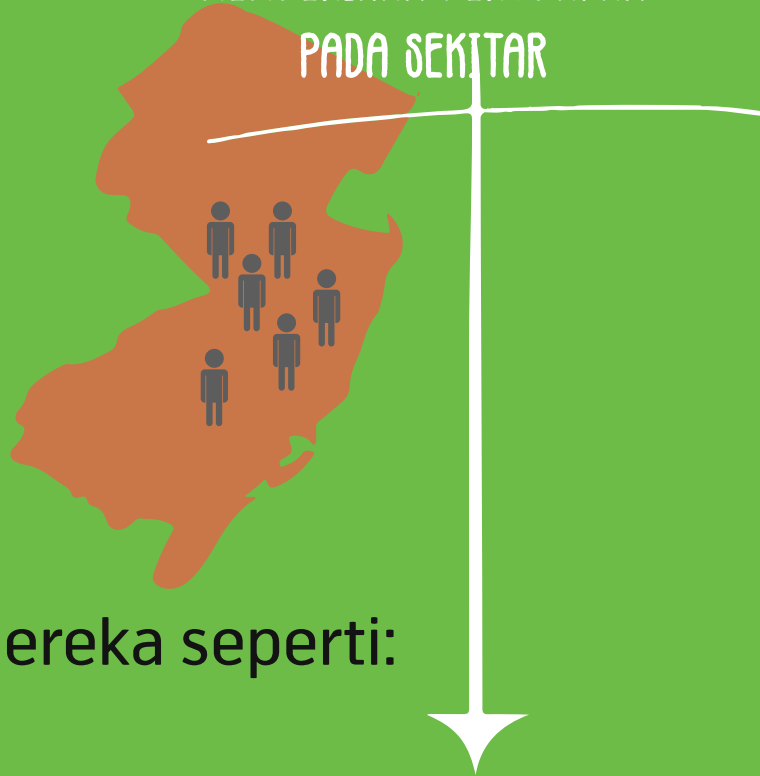
Tulis satu perilaku lainnya

4

Tuliskan nama kamu / kalian

# Siswa Program Roots menceritakan tentang

MEMBERIKAN PERUBAHAN  
PADA SEKITAR



mereka seperti:

- Memperkenalkan seorang teman ke teman yang lain
- Membuat seseorang tertawa
- Mengajak seseorang untuk bergabung
- Memberikan kesempatan seorang teman untuk memberikan pendapat mereka
- Menunggu sampai seseorang selesai menyelesaikan perkataannya untuk mengatakan sesuatu
- Mengatakan “Ayo, kamu bisa!”



**PERTEMUAN 8:****MENGEMBANGKAN KESEPAKATAN  
'SISWA ANTI-BULLYING'****Tujuan Kegiatan:**

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Menyepakati** perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan
- **Membuat** survei U-Report untuk mendapatkan respon dari seluruh siswa terhadap komitmen yang dibuat.

**Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:**

- **Dua buah poster dan post it** – 1 Poster bertuliskan 'Kami Akan' dan 1 Poster bertuliskan 'Kami Tidak Akan'
- **Infografis Kartu Perilaku Perubahan Positif**– Membuat kembali infografis dari Pertemuan 4 dengan informasi terbaru
- **Lembar Aturan Dasar**
- **Poster Kartu Perilaku Positif**

# SEKILAS

## JADWAL

- Selamat Datang
- Diskusi: Rekap & Hasil
  - Rekap & hasil dari Tantangan “Ayo Buat Perubahan”
- Aktivitas & Diskusi: Bagaimana bullying dialami berbeda bagi anak laki-laki dan perempuan
- Aktivitas: Membuat Survei U-Report
  - Mendefinisikan U-Report
  - Membuat Pertanyaan Survei
- Aktivitas: Membuat poster untuk presentasi kepada pihak sekolah
- Tantangan: Mendaftar, mengisi, dan menyebarkan survei U-Report!

## MATERI

- **Dua buah poster, kertas plano/papan tulis dan post it** – 1 Poster bertuliskan ‘Kami Akan’ dan 1 Poster bertuliskan ‘Kami Tidak Akan’
- **Infografis Kartu Perilaku Perubahan Positif**– Membuat kembali infografis dari Pertemuan 4 dengan informasi terbaru
- **Lembar Aturan Dasar**
- **Poster Kartu Perilaku Positif**
- **Materi untuk membuat poster**

# NASKAH

## SELAMAT DATANG

“Hari ini kita akan membicarakan tentang bagaimana menyebarkan perilaku positif di sekolah kita dengan cara membuat kesepakatan yang akan melibatkan seluruh siswa”

## DISKUSI: REKAP & HASIL

(3 MENIT)

### *Rekap “Ayo Membuat Perubahan”*

*[Minta Agen Perubahan untuk mengisi poster Perilaku Positif yang tersedia di depan kelas]*

“Kemarin kalian semua pernah mendapatkan kartu perilaku positif ini. Ini adalah Kartu Perilaku Positif, daftar perilaku positif yang telah kalian tulis. Tantangan kalian adalah untuk memberikan perubahan, menggunakan semua perilaku ini, berdasarkan ide kalian. Di sekeliling kalian ada poster bertuliskan perilaku-perilaku positif yang telah kita sepakati sebelumnya.”

Silahkan berdiri, berkeliling dan tambahkan tanda perilaku mana yang sudah kalian dapatkan”

### *Hasil “Ayo Membuat Perubahan”*

“Bagian kedua dari tantangan itu ialah untuk menjaga dan terus mencatat/menandai berapa kali kalian mempraktikkan perilaku positif untuk memberikan perubahan pada sekitar. Salah satunya ialah dengan melaporkan via Grup Facebook atau memberi tanda di kertas yang kalian punya. Luar biasa sekali melihat banyak siswa yang sudah membuat perubahan positif di sekolah ini.”

*[Tunjukkan poster perilaku positif yang sudah diberi tanda oleh para siswa]*

“Ada penambahan rata-rata jumlah hasilnya; sekarang rata-rata siswa mempraktikkan 7 kali dilihat dari laporan yang kami terima. Seperti yang kita lihat di sini, kita telah membuat perubahan pada diri sendiri melalui perilaku yang terus kita tingkatkan untuk membuat perubahan di sekolah, ini tandanya kita semakin dekat dengan tujuan besar kita.”

*Anda bisa cukup menghitung kemajuan siswa dengan poster besar yang ada di sekolah atau kertas yang dipegang oleh masing-masing siswa yang mereka catat/ tandai setiap mereka mempraktikkan perilaku positif. Tujuannya ialah untuk melihat bagaimana perilaku kecil mereka dapat diakumulasi dalam membuat dampak yang besar.*

Selain di Grup Facebook, fasilitator juga bisa membuat versi cetak sehingga bisa ditampilkan dalam bentuk poster dan ditaruh di papan di sekolah. Siswa dapat juga memberi komentar / stiker / emoticon pada versi cetak tersebut untuk memberi semangat satu sama lain.

### Rekap “Membuat Perubahan”

“Pada pertemuan sebelumnya, kalian semua menulis secara spesifik tentang apa yang ingin kalian ubah mengenai cara siswa berinteraksi di sekolah ini. Kemudian muncullah ide untuk menerapkan perilaku-perilaku positif untuk membuat perubahan itu terjadi. Tantangan kalian untuk ini ialah bagaimana memulai untuk mempraktikkan perilaku-perilaku tersebut, dan juga melihat apakah hal tersebut memberi perubahan pada orang-orang atau teman-teman sekitar kalian.”

Saya sudah mengambil foto kertas Membuat Perubahan kalian, dan kalian juga telah mem-posting di Grup Facebook serta memberi komentar satu sama lain untuk saling memberi semangat.”

Kami telah menggunakan makanan / jajanan sebagai reward kepada siswa untuk berpartisipasi dalam mempraktikkan perilaku positif dan melaporkannya secara online dalam program ini! Anda bisa memikirkan bagaimana cara meningkatkan partisipasi siswa antara pertemuan jika dibutuhkan.

## AKTIVITAS & DISKUSI: APAKAH BULLYING (PERUNDUNGAN) SAMA BAGI ANAK LAKI-LAKI DAN PEREMPUAN?

“Sebelum memulai tantangan kalian untuk menerapkan perilaku positif dan memberi perubahan pada teman-teman dan orang-orang sekitar serta menyepakati hal-hal yang boleh/tidak boleh kita lakukan di sekolah, kita akan bercerita tentang bagaimana pengalaman bullying berbeda bagi anak laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu, kalian dapat duduk bersama dalam dua kelompok dengan teman-teman sesama jenis kelamin”

*[Fasilitator membagi siswa dalam dua kelompok dan menggambar outline gambar anak perempuan di kertas plano atau papan tulis]*

### Instruksi bagi kelompok siswa perempuan:

“Apakah kalian sebagai siswa perempuan pernah mengalami **bullying** di lingkungan teman-teman sekolah? Seperti apa bentuk **bullying** yang kalian alami? Tuliskan satu atau beberapa bentuk bullying yang kalian alami sebagai anak perempuan masing-masing dalam satu kertas *post it*

dan tempelkan kertas tersebut di samping gambar anak perempuan. Kemudian lingkari bentuk **bullying** yang kalian alami atau terima dari teman lawan jenis”

**Instruksi bagi kelompok siswa laki-laki:**

“Apakah kalian sebagai siswa laki-laki pernah mengalami bullying di lingkungan teman-teman sekolah? Seperti apa bentuk bullying yang kalian alami? Tuliskan satu atau beberapa bentuk bullying yang kalian alami sebagai anak laki-laki masing-masing dalam satu kertas post it dan tempelkan kertas tersebut di samping gambar anak laki-laki”

*[Fasilitator berdiri di hadapan kedua grup dan bertanya pada dua perwakilan kelompok secara bergantian]*

*Jangan lupa untuk memberikan reward terhadap siswa untuk perilaku positif dan komentar mereka*

“Setelah kalian melingkari bentuk **bullying** yang kalian alami, dapatkan kalian menceritakan kenapa kalian melingkari bentuk **bullying** tersebut?”

Mengapa **bullying** dapat berbeda diantara anak laki-laki dan perempuan? Apa yang kalian rasakan ketika menerima hal tersebut dari lawan jenis? Sebagai teman apa yang dapat kalian lakukan untuk menguranginya? Selain dari bentuk bullying yang dialami berbeda oleh anak laki-laki dan perempuan, bentuk-bentuk bullying apa yang dialami oleh keduanya?”

*[Fasilitator mengakhiri diskusi dengan mengajak siswa untuk menyimpulkan bagaimana bullying dialami oleh anak laki-laki dan perempuan secara berbeda dan mengingatnya untuk menjadi salah satu bagian dari hal yang tidak akan / tidak boleh dilakukan di sekolah]*

## AKTIVITAS: MENGEMBANGKAN KESEPAKATAN 'SISWA ANTI-BULLYING'

(10 MENIT)

"Ingatkan bagaimana kalian terus mencatat perilaku positif yang kalian praktikkan, sekarang kita akan menyepakati perilaku apa saja yang harus kita lakukan di sekolah, dan perilaku apa saja yang tidak akan / tidak boleh kita lakukan di sekolah. Saya akan memberikan kalian masing-masing 6 sticky notes per orang. Tolong tuliskan 3 hal yang AKAN saya lakukan di sekolah, dan 3 hal yang TIDAK AKAN saya lakukan di sekolah. Cobalah tulis dengan jelas dan spesifik. Kemudian tempelkan sticky notes pada poster di depan!"

*[Fasilitator berdiri di depan poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN dan menggolongkan setiap pernyataan yang terlihat sama. Fasilitator perlu memastikan tidak ada hal penting yang terlewatkan]*

Berikut beberapa contoh yang bisa dibuat:

Kami sepakat bahwa:

### KAMI AKAN

1. Saling menghargai teman dan menghormati guru
2. Menghargai perasaan teman
3. Membuat semua orang merasa diterima
4. Menerima semua teman kami dengan tidak memandang suku, ras, agama, serta disabilitas
5. Melaporkan perilaku bullying pada guru
6. Meminta maaf jika kami membully siswa lain
7. Berbuat baik kepada orang lain meskipun mereka bukan teman dekat kami
8. Membuat siswa baru merasa dihargai
9. Menghentikan bullying saat terjadi
10. Memperlakukan anak laki-laki dan perempuan sebagai teman baik saya, tanpa membedakan jenis kelamin

### KAMI TIDAK AKAN

1. Menyakiti orang lain
2. Menyebarkan gosip atau kebohongan, termasuk di media sosial
3. Meninggalkan teman atau menjauhi teman, atau membuat teman saling memusuhi
4. Menerima bullying dalam bentuk apapun
5. Melakukan bully di media sosial

*[Siswa diminta bekerja dalam kelompok untuk membuat poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN, jadi kita akan punya 6 poster dan voting untuk memilih poster yang paling bagus]*

*[Pemenangnya akan presentasi di depan para pengurus sekolah (misalnya kepala sekolah), didampingi fasilitator sebelum presentasi. Fasilitator menambahkan hasil survey U-Report ke dalam poster tersebut]*

“Sekarang kita sudah sepakat mengenai apa yang akan dan tidak akan kita lakukan. Tapi kita juga perlu tahu respon atau komentar dari siswa lain di sekolah ini. Ada alat yang bisa kita gunakan untuk meminta respon atau komentar dari teman-teman kita, namanya **U-Report**, untuk membantu siswa melakukan penelitian.

**[Catatan: sebaiknya ada 1 slide atau bahan (seperti tampilan Facebook untuk menjelaskan U-Report kepada siswa)]**

Hal pertama yang perlu kita lakukan adalah: kita perlu menjawab 3 pertanyaan sebelum membuat survey:

1. Apa yang ingin kalian tanyakan/temukan?
2. Siapa yang ingin kalian tanya?
3. Pertanyaan seperti apa yang mau ditanyakan?

Jadi, yang pertama, apa yang ingin kalian tanyakan/temukan?” [pastikan siswa menjawab ‘kami ingin tahu bagaimana respon siswa lain tentang bullying’]

“yang kedua, siapa yang ingin kalian Tanya?”  
[pastikan siswa menjawab ‘semua siswa harus menjawab survey ini’]

“yang ketiga, pertanyaannya seperti apa?”  
[pastikan siswa memberikan masukan-masukan untuk membuat daftar pertanyaan]

Pertanyaan yang mungkin bisa dibuat:

1. Menurutmu, apakah bullying merupakan masalah di sekolah?  
YA / TIDAK
2. Menurutmu, apakah siswa melapor jika dibully?  
YA / TIDAK
3. Jika YA, kepada siapa siswa biasanya melapor jika dibully?
  - Teman
  - Guru
  - Orang Tua
4. Dimana biasanya bullying paling sering terjadi di sekolahmu?
  - Di dalam kelas
  - Di lorong
  - Di kantin
  - Di dekat toilet
  - Saat jam olahraga
  - Media sosial

5. Apa yang akan kamu lakukan jika melihat siswa lain dibully?
  - Saya akan membiarkannya
  - Saya akan membantunya/menolongnya
  - Saya akan memanggil guru
6. Apa yang bisa kamu lakukan untuk mencegah bullying?
  - Melapor kepada guru
  - Membantu/menolong siswa yang dibully
  - Meminta pembully untuk berhenti
  - Melapor pada orang tua saya

**Tantangan:** Pastikan semua siswa di sekolah harus mengisi survey.

*[Fasilitator tanyakan bagaimana caranya membagikan survey dengan mudah, mungkin bisa jadi setelah ekstrakurikuler, meminta tolong wali kelas / ketua kelas, dan sebagainya]*

**CATATAN:** Fasilitator bisa membuka Halaman Facebook U-Report Indonesia untuk menjelaskan mengenai U-Report

Fasilitator juga bisa mengajak siswa untuk bergabung sebagai U-Reporter dengan mengetik 'GABUNG' dan dikirimkan ke 94567 melalui SMS/Whatsapp atau Facebook U-Report, agar mereka mendapatkan info-info dari U-Report

**CATATAN:** Fasilitator perlu mendorong Agen Perubahan agar seluruh siswa di sekolah mengisi survey U-Report. Ada 3 opsi yang bisa dilakukan:

1. Siswa menggunakan
  - Facebook (Like page 'U-Report Indonesia' lalu kirim pesan dengan mengetikkan keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada)
2. Siswa menggunakan
  - SMS (bebas pulsa), kirim pesan ke 94567 dengan mengetikkan keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada
  - Whatsapp (Tambahkan nomor 08119004567 sebagai 'U-Report', lalu chat dengan mengetik keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada)
3. Siswa menggunakan
  - Kertas kosong yang disediakan Agen Perubahan / fasilitator tanpa menuliskan nama. Setelah siswa menjawab, kertas dimasukkan ke dalam kotak kosong yang telah disediakan. Nanti, fasilitator / Agen Perubahan bisa merekapnya ke dalam U-Report atau grafik secara langsung.

**PERTEMUAN 9:****MENGEMBANGKAN DAN  
MEMPRAKTIKKAN PERMAINAN PERAN  
(*ROLE PLAY*) BERDASARKAN OBSERVASI  
SISWA TERHADAP PERILAKU BULLYING DI  
SEKOLAH****Tujuan Kegiatan:**

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Mengembangkan** role play untuk memahami masalah bullying yang mereka hadapi di sekolah.

**Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:**

**Infografis Kartu Perilaku Perubahan Positif dan U-Report**—Membuat kembali infografis dari Pertemuan 4 dan 5 dengan informasi terbaru

**Jadwal Pertemuan** (dengan Pengurus Sekolah dan kelompok yang menang poster)

**Kesepakatan Siswa (KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN)** – artinya anak-anak sepakat pada peraturan ini dan mereka ingin menempelnya di sekolah

# SEKILAS

# NASKAH

## JADWAL

- Selamat Datang
- Diskusi: Rekap & Hasil
  - Rekap & hasil dari Tantangan “Ayo Buat Perubahan”
- Aktivitas: Lingkaran Bullying
- Tantangan: Menyebarkan poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN ke seluruh sekolah!

## MATERI

Daftar Cerita Pilihan – ada 10, dan dipotong 2 kertas terpisah.

## SELAMAT DATANG

“Minggu lalu kita sudah menceritakan kepada pihak sekolah tentang kegiatan kita, minggu ini kita juga mau melibatkan guru pada kegiatan kita”

## DISKUSI: REKAP & HASIL

(3 MENIT)

### Rekap “Ayo Membuat Perubahan”

*[Minta Agen Perubahan untuk mengisi poster Perilaku Positif yang tersedia di depan kelas]*

“Kemarin kalian semua pernah mendapatkan kartu perilaku positif ini. Ini adalah Kartu Perilaku Positif, daftar perilaku positif yang telah kalian tulis. Tantangan kalian adalah untuk memberikan perubahan, menggunakan semua perilaku ini, berdasarkan ide kalian. Di sekeliling kalian ada poster bertuliskan perilaku-perilaku positif yang telah kita sepakati sebelumnya.

Silahkan berdiri, berkeliling, dan tambahkan tanda perilaku mana yang sudah kalian dapatkan.”

*Anda bisa cukup menghitung kemajuan siswa dengan poster besar yang ada di sekolah atau kertas yang dipegang oleh masing-masing siswa yang mereka catat/ tandai setiap mereka mempraktikkan perilaku positif. Tujuannya ialah untuk melihat bagaimana perilaku kecil mereka dapat diakumulasi dalam membuat dampak yang besar.*

### Hasil “Ayo Membuat Perubahan”

“Bagian kedua dari tantangan itu ialah untuk menjaga dan terus mencatat/menandai berapa kali kalian mempraktikkan perilaku positif untuk memberikan perubahan pada sekitar. Salah satunya ialah dengan melaporkan via Grup Facebook atau memberi tanda di kertas yang kalian punya. Luar biasa sekali melihat banyak siswa yang sudah membuat perubahan positif di sekolah ini.”

#### [Tunjukkan infografis “Ayo Membuat Perubahan”]

“Ada penambahan rata-rata jumlah hasilnya; sekarang rata-rata siswa mempraktikkan 7 kali dilihat dari laporan yang kami terima. Seperti yang kita lihat di sini, kita telah membuat perubahan pada diri sendiri melalui perilaku yang terus kita tingkatkan untuk membuat perubahan di sekolah, ini tandanya kita semakin dekat dengan tujuan besar kita.”

### Rekap “Membuat Perubahan”

“Pada pertemuan sebelumnya, kalian semua menulis secara spesifik tentang apa yang ingin kalian ubah mengenai cara siswa berinteraksi di sekolah ini. Kemudian muncullah ide untuk menerapkan perilaku-perilaku positif untuk membuat perubahan itu terjadi. Tantangan kalian untuk ini ialah bagaimana memulai untuk mempraktikkan perilaku-perilaku tersebut, dan juga melihat apakah hal tersebut memberi perubahan pada orang-orang atau teman-teman sekitar kalian.”

Saya sudah mengambil foto kertas Membuat Perubahan kalian, dan kalian juga telah mem-posting di Grup Facebook serta memberi komentar satu sama lain untuk saling memberi semangat.”

*Kami telah menggunakan makanan / jajanan sebagai reward kepada siswa untuk berpartisipasi dalam mempraktikkan perilaku positif dan melaporkannya secara online dalam program ini! Anda bisa memikirkan bagaimana cara meningkatkan partisipasi siswa antara pertemuan jika dibutuhkan.*

*Selain di Grup Facebook, fasilitator juga bisa membuat versi cetak sehingga bisa ditampilkan dalam bentuk poster dan ditaruh di papan di sekolah. Siswa dapat juga memberi komentar / stiker / emoticon pada versi cetak tersebut untuk memberi semangat satu sama lain.*

## AKTIVITAS: PRAKTIK "LINGKARAN BULLYING"

(10 MENIT)

"Nah sekarang kita akan bermain peran untuk mengetahui masalah bullying yang biasa terjadi"

### Praktik "Lingkaran Bullying"

Lingkaran Bullying (diadaptasi dari Program Pencegahan Bullying OLWEUS, oleh Hazelden Foundation tahun 2007) akan membantu siswa memahami berbagai peran yang dapat terjadi pada situasi bullying. Kegiatan ini baik dilakukan dengan siswa yang lebih dewasa dengan dibimbing fasilitator.

Kegiatan ini bukan hanya sekedar role play, siswa juga akan menunjukkan perasaan dan tindakan karakter yang mereka perankan dalam situasi bullying (berikan mereka peran dalam gambar Lingkaran Bullying).

### Petunjuk

1. Minta 8 siswa untuk maju ke depan kelas.

**Catatan:** Lebih dari satu siswa bisa saja mendapat berbagai peran yang sama. Hal ini bisa menunjukkan apa yang sebenarnya biasa terjadi pada situasi bullying, dikarenakan kebanyakan bullying dilakukan oleh dua siswa atau lebih, dan biasanya ada juga pengamat (*bystander*)

2. Kumpulkan kedelapan siswa tersebut dan jelaskan bahwa Anda ingin mereka menunjukkan karakter yang akan mereka mainkan dalam situasi dimana terjadi bullying karena baju yang dipakai oleh seorang siswa. Selama proses diskusi, mereka akan menunjukkan berbagai peran yang ada saat terjadi bullying.
3. Berikan Kartu Lingkaran Bullying (ada pada halaman selanjutnya) dan minta mereka membaca penjelasan dari karakter tersebut. Setiap kartu menjelaskan peran yang ada dalam situasi bullying.

**Penting!** Jangan berikan peran siswa yang membully kepada seorang siswa yang suka membully, jika Anda tahu siapa siswa tersebut di dalam kelas. Jangan berikan peran juga peran siswa yang dibully kepada seorang siswa yang suka dibully dalam situasi sebenarnya. Anda mungkin perlu menempatkan diri Anda sebagai siswa yang dibully untuk menghindari masalah lebih lanjut.

4. Berikan masukan kepada siswa untuk menyiapkan peran mereka dengan menjelaskan karakter tersebut seperti apa: biarkan kelas tahu siapa-siapa saja peran yang ada, apa yang akan mereka lakukan dalam situasi bullying, dan bagaimana perasaan mereka saat melakukannya. Gunakan ide yang ditulis pada setiap kartu untuk menyiapkannya. Siswa dapat mengikuti apa yang ada di kartu atau membuatnya sendiri. Minta siswa untuk berperan sebaik mungkin, walaupun situasi bullying tersebut biasanya terjadi pada kehidupan sehari-hari.
5. Minta siswa membentuk setengah lingkaran sesuai urutan (berdasarkan alphabet yang ada dalam kartu mereka).
6. Mulai diskusi dengan mengatakan situasi sebagai berikut: **Dalam situasi bullying, biasanya ada beberapa orang terlibat, tidak hanya orang yang dibully atau orang yang membully. Hari ini kita akan melihat, dengan bantuan teman-teman kita di depan, semua peran yang bisa kita jalankan pada situasi bullying. Ingatlah bahwa teman-teman kita di depan ini memainkan peran hanya untuk diskusi saja. Mereka akan berakting bahwa ada siswa yang dibully karena baju yang dia pakai.**
7. Mulailah dari siswa yang dibully (huruf H, yang lebih baik dimainkan oleh Anda). Berikan pertanyaan pada siswa, contohnya: **Candra, coba ceritakan siapa yang kamu perankan dan ada apa? Bagaimana perasaan dibully menurut kamu?**

**Catatan:** Ingatlah bahwa meminta memainkan peran menjadi siswa yang dibully dapat berakibat lebih buruk pada siswa tersebut, karena siswalain bisa membuatnya terlihat negatif karena memerankan peran tersebut. Dukung ia dengan menunjukkan sensitivitas. Anda bisa mengatakan, “Maaf ya, kamu harus memerankan ini!”

8. Kemudian, tanyakan siswa yang membully siswa lain (huruf A). Berikan pertanyaan pada siswa, contohnya: **Musfi, coba ceritakan apa yang kamu lakukan. Menurutmu Candra itu bagaimana?**
9. Teruskan menanyakan siswa satu persatu dalam lingkaran. Anda dapat mengajukan pertanyaan pada setiap peran: **Coba ceritakan apa yang kamu perankan. Menurutmu Candra itu bagaimana?** Anda bisa menanyakan pengikut (huruf B) dan pendukung / membully pasif (huruf C) mengenai apa yang mereka pikirkan mengenai si siswa yang dibully, menggunakan skenario yang ada tentunya.
10. Tanyakan semua siswa di kelas Anda mengenai pertanyaan-pertanyaan berikut (tanpa menyebutkan nama):
  - Peran yang mana saja yang kita miliki di sekolah ini?
  - Apakah setiap orang memiliki peran yang sama atau peran mereka bisa berubah sewaktu-waktu?
  - Apa yang bisa membuat mereka

**berubah?** (Respon yang diberikan bisa saja mengenai hubungan kedekatan dengan siswa yang melakukan bullying dan/atau siswa yang dibully, tekanan kelompok, dan ingin mencegah siswa yang melakukan bully agar tidak membully mereka suatu hari nanti.)

- **Apakah laki-laki dan perempuan semuanya memiliki peran ini? Untuk kejadian yang sama?**
- **Menurutmu, peran yang seperti apa yang biasa dilakukan siswa di sekolah ini?**

11. Pancing siswa di kelas dalam diskusi mengenai yang bisa dilakukan pembela (huruf G) dalam situasi seperti ini. Diskusikan pilihan yang dilakukan peran ini. Pastikan untuk mendorong siswa agar bisa berpikir mengenai apa yang bisa seharusnya jika terjadi bullying.

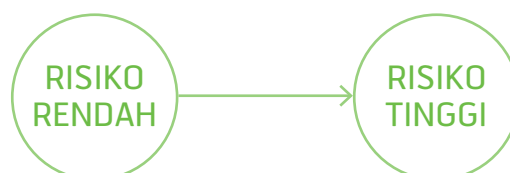
Respon yang datang bisa jadi:

- Mengatakan pada siswa yang membully untuk berhenti
- Menggunakan kekuatan fisik, tapi tidak menyakiti untuk memaksa siswa yang membully untuk berhenti. (*Catatan:* Ini adalah contoh yang TIDAK boleh dilakukan, tapi biasanya muncul pada saat diskusi. Siswa jangan sampai menggunakan tekanan fisik).
- Membantu membawa siswa yang dibully pergi dari tempat tersebut
- Bicara dengan siswa yang dibully nantinya,

bahwa kamu merasakan apa yang dia rasakan, dan kamu juga tidak suka hal tersebut.

- Mengajak siswa yang dibully untuk makan siang bersama teman-temanmu.
- Melapor pada orang dewasa (biasanya pilihan paling baik!)
- Menawarkan untuk pergi bersama siswa tersebut untuk melaporkan bullying.
- Bicara dengan orang tua atau orang dewasa lain di rumah untuk menanyakan saran bagaimana membantu siswa tersebut.
- Menghindari situasi / suasana bullying
- Tidak mendukung perilaku bullying (contohnya, ikut menertawakan teman yang dibully).

12. Dengan jawaban dari para siswa, kategorikan respon-respon tersebut dari “risiko rendah” hingga “risiko tinggi”, berdasarkan tingkat risiko dari keamanan diri, tanggapan sosial, dan sebagainya:



13. Katakan: **Salah satu alasan siswa terkadang tidak ingin mengambil peran sebagai “pembela” ialah mereka yakin bahwa apabila membela orang yang dibully, maka nantinya kita perlu menjadi teman dekatnya.**

Walaupun memang baik untuk berteman dengan teman baru (khususnya dengan mereka yang tidak punya teman), namun guru-guru di sekolah tidak memaksakan kita untuk itu. Siswa tidak harus menjadi teman (atau bahkan tidak perlu mengenalnya dulu) jika melihat orang yang butuh ditolong.

14. Katakan pada siswa di kelas bahwa program pencegahan bullying di sekolah didesain untuk mengubah sikap dan perilaku, sehingga siswa yang sering melakukan bullying dapat berhenti, siswa yang suka menonton bullying mulai merasa itu tidak menyenangkan, seorang penonton yang tidak mau terlibat (huruf E) merasa lebih berdaya untuk bergabung dengan pembela (huruf G), dan sebagainya.
15. Minta siswa untuk berpindah, menjauhi posisi 'pembully' (huruf A), sehingga semakin banyak yang dekat kepada pembela, memberikan

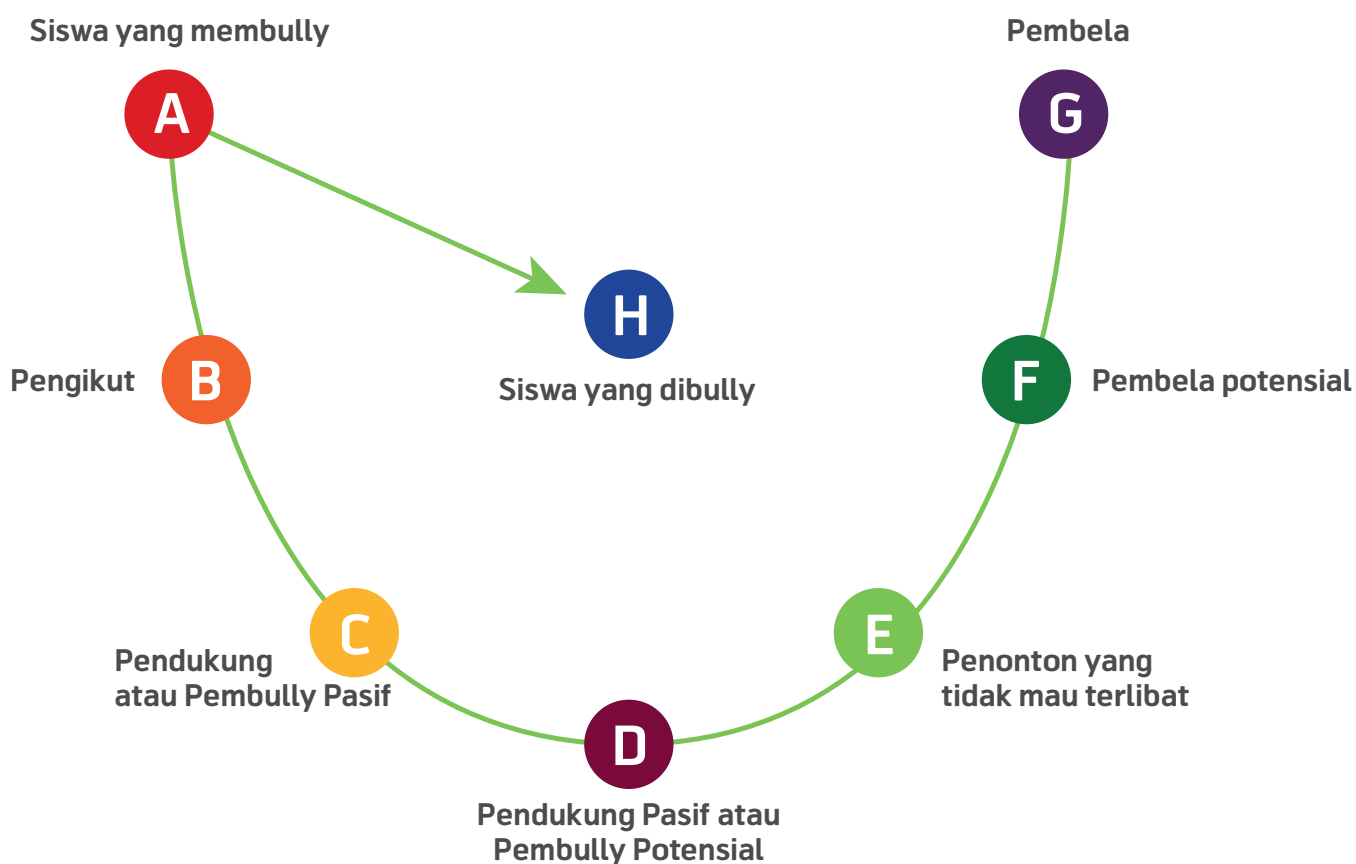
gambaran bahwa kita dapat menghilangkan kekuatan 'pembully', dengan berdiri membantu yang lainnya.

- Catatan:* Kita tidak ingin bertujuan untuk menghakimi siswa yang membully, namun ingin agar mereka kembali mengingat nilai saling menghargai dan memperlakukan semua orang sama.
16. Minta seisi kelas bertepuk tangan untuk para siswa yang memainkan peran. Beri mereka hadiah, jika memungkinkan.









Dari waktu ke waktu, gunakan Lingkaran Bullying dengan skenario bullying berbeda untuk membantu siswa memahami peran semua orang yang terlibat bullying serta membangun iklim sekolah yang lebih bersahaja.

*Catatan:* Co-fasilitator dapat mengambil video selama kegiatan berlangsung, atas izin siswa.

### LINGKARAN BULLYING



**KARTU LINGKARAN BULLYING**

 <p><b>Siswa yang membully</b> Kamu ingin membully, mulailah membully dan menjadi pemimpinnya</p>	 <p><b>Pengikut</b> Kamu suka bullying itu dan ikut-ikutan. Tapi bukan kamu yang memulainya</p>	 <p><b>Pendukung atau Pembully Pasif</b> Kamu mendukung bullying dengan cara ikut tertawa, tapi tidak ikut mengejek</p>	 <p><b>Pendukung Pasif atau Pembully Potensial</b> Kamu suka bullying itu, tapi tidak menunjukkan dukungan apapun</p>
 <p><b>Penonton yang tidak mau terlibat</b> Kamu tidak terlibat dalam bullying, tapi kamu tidak mencoba menolong siswa yang dibully itu</p>	 <p><b>Pembela potensial</b> Kamu tidak suka bullying itu dan kamu pikir seharusnya kamu menolong siswa yang dibully itu, tapi kamu tidak berbuat apa-apa</p>	 <p><b>Pembela</b> Kamu tidak suka bullying itu dan kamu mencoba untuk menolong siswa yang dibully</p>	 <p><b>Siswa yang dibully</b> Kamu adalah siswa yang dibully</p>

**Catatan untuk fasilitator:**

Video akan diupload di Grup Facebook.

Roleplay akan ditunjukkan dalam sesi pelatihan guru, jadi pastikan smemerankan dengan baik.

**Tantangan:** Sebarkan poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN ke seluruh sekolah!

## PERTEMUAN 10:

# MENUJU AKSI YANG LEBIH BESAR DI SEKOLAH

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Menjelaskan** mengapa mereka mencoba untuk membuat perubahan
- **Membuat** materi untuk menyampaikan pesan mereka
- **Menjelaskan** cara menggapai tujuan dari program **Roots**

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan:

**Lembar Impianku, Aksiku, dan Ceritaku!** – Anda perlu membuat/mempersiapkan lembar kerja ini sebelum pertemuan. Dalam folder “Pertemuan 7” Anda akan menemukan dokumen bernama “Impianku, Aksiku, dan Ceritaku! - Blank.pdf.” Cetaklah file ini. Kemudian buka file bernama “Impianku, Aksiku, dan Ceritaku! - Contoh.pdf.” Lihatlah lembaran Membuat Perubahan Edisi 2 yang sudah diselesaikan minggu lalu. Menggunakan “Impianku, Aksiku, dan Ceritaku! - Contoh.pdf” sebagai panduan untuk melihat lembar kerja yang telah dikerjakan, hitunglah ide perubahan yang paling banyak diinginkan oleh siswa yang ditulis pada lembar Membuat Perubahan Edisi 2 mereka, dan tulis setiap perubahan pada kotak “Impianku” dalam “Impianku, Aksiku, Ceritaku! - Blank.pdf.” Hitunglah perilaku positif yang paling banyak ditulis/dilakukan oleh siswa pada lembar

Membuat Perubahan Versi 2 mereka, dan tulis setiap perilaku tersebut pada kotak “Aksiku” dalam “Impianku, Aksiku, Ceritaku! - Blank.pdf.” Kemudian, tulis nama sekolah pada kotak paling atas. Buatlah salinan untuk setiap siswa **Roots** pada lembar Impianku, Aksiku, dan Ceritaku! yang telah diselesaikan.

**Infografis Ayo Membuat Perubahan** – Membuat kembali infografis dari Pertemuan 6 dengan informasi terbaru

# SEKILAS

## JADWAL

- Selamat Datang
- Diskusi: Rekap & Hasil
  - Rekap & hasil dari Tantangan “Ayo Membuat Perubahan”
  - Rekap & hasil dari Ayo Membuat Perubahan
- Aktivitas: Impianku, Aksiku, dan Ceritaku!
  - Instruksi
  - Ayo Berbagi
  - Diskusi, *opsional*
- Diskusi: Dulu, Kini, dan Nanti
- Aktivitas: Membuat Hashtags (Tagar)
  - Mendefinisikan Hashtags (Tagar)
  - Membuat Hashtags (Tagar)
- Aktivitas: Tantangan
  - Ayo Membuat Media untuk Perubahan!
  - Berkolaborasi

## MATERI

- Lembar Kertas Perilaku Positif –Lihat Persiapan Fasilitator pada Pertemuan 4
- Lembar “Impianku, Aksiku, dan Ceritaku! – Blank.pdf”
- Spidol/Pulpen/Pensil/Stabilo untuk aktivitas “Impianku, Aksiku, dan Ceritaku!”
- Lembar kerja untuk **“Ayo Membuat Media untuk Perubahan!”**

## KONTEN DIGITAL

- Infografis “Berikan Perubahan Pada Dunia” dengan informasi terbaru–yang dulu dibuat untuk Pertemuan 6, sekarang dibuat kembali dengan informasi terbaru
- Presentasi Kemajuan Pertemuan **Roots** –untuk aktivitas “Dulu, Kini, dan Nanti” - “Perkembangan Program Roots Kita”
- Video Contoh Hashtag –untuk membantu mendefinisikan apa itu hashtag - “Contoh Hashtag.mp4” atau gambar Hashtag
- Opsional: Daftar putar musik

# NASKAH

## SELAMAT DATANG

“Pada hari pertama saya sudah katakan kalau program **Roots** adalah kegiatan yang sederhana – untuk membuat sekolah ini menjadi tempat yang lebih baik. Hari ini kita akan membicarakannya lebih lanjut untuk membuatnya terjadi. Tapi, pertama mari kita lihat apa saja yang telah kalian dapatkan.”

## DISKUSI: REKAP & HASIL

(3 MENIT)

### Rekap “Berikan Perubahan Pada Dunia”

[Tunjukkan Kartu Perilaku Positif yang dilaminating]

“Kemarin kalian semua pernah mendapatkan ini. Ini adalah Kartu Perilaku Positif, daftar perilaku positif yang telah kalian tulis. Tantangan kalian adalah untuk memberikan perubahan pada dunia, menggunakan semua perilaku ini, berdasarkan ide kalian.”

### Hasil “Berikan Perubahan Pada Dunia”

“Bagian kedua dari tantangan itu ialah untuk menjaga dan terus mencatat/menandai berapa kali kalian mempraktikkan perilaku positif untuk memberikan perubahan pada sekitar. Salah satunya ialah dengan melaporkan via Grup

Facebook atau memberi tanda di kertas yang kalian punya. Luar biasa sekali melihat banyak siswa yang sudah membuat perubahan positif di sekolah ini.”

[Tunjukkan infografis “Berikan Perubahan Pada Dunia”]

“Ada penambahan rata-rata jumlah hasilnya; sekarang rata-rata siswa mempraktikkan 7 kali dilihat dari laporan yang kami terima. Seperti yang kita lihat di sini, kita telah membuat perubahan pada diri sendiri melalui perilaku yang terus kita tingkatkan untuk membuat perubahan di sekolah, ini tandanya kita semakin dekat dengan tujuan besar kita.”

### Ayo Berbagi

“Perubahan dan perilaku positif ini sangat spesifik hanya untuk kamu, teman-teman kelasmu, dan sekolahmu. Tapi masing-masing dari kalian memiliki alasan yang berbeda mengapa kalian ingin membuat perubahan ini terjadi, dan pastinya cerita yang berbeda. Adakah yang mau *share*/berbagi kepada kita di sini tentang ceritanya?”

[Biarkan beberapa orang bercerita tapi perhatikan waktu sehingga Anda tidak terlalu menghabiskan waktu. Jika tidak ada yang mau berbagi cerita, lanjutkan.]

*Jika dirasa perlu, berikan arahan singkat. Terkadang cerita berikut hanya akan memberi energi negatif -- seperti "Tidak akan ada yang berubah karena semuanya memang sudah seperti ini," atau "Beberapa anak memang nakal dan tidak bisa diubah" -- dan penting untuk menyadari perasaan negatif tersebut sembari ingatkan mereka tentang kemampuan mereka untuk mengubah sekolah sehingga siswa tetap termotivasi. Menceritakan beberapa contoh bagaimana siswa mengubah apa yang terjadi di sekolah dapat membantu memotivasi mereka.*

### **Pengarahan Singkat**

- Ada banyak perubahan yang sama yang ingin kalian wujudkan. Menurut kalian, mengapa banyak dari kalian melihat hal yang sama untuk diubah?
- Mengapa beberapa anak melakukan itu? Menurutmu kenapa mereka bertindak seperti itu?
- Ada apa dengan anak yang suka bertindak seperti itu?
- Siapa yang bisa mengubah ini?
- Beberapa anak tidak akan berubah, tapi kita bisa mengubah aktivitas yang biasa dilakukan banyak orang.
- Cukup pikirkan apa yang akan kalian lakukan, dan yang teman-teman dalam kelompok ini lakukan, maka kalian akan menciptakan dampak bersama.

## DISKUSI: DULU, KINI, DAN NANTI

(5 MENIT)

“Roots ingin membuat sekolahmu menjadi tempat yang lebih baik. Seperti yang sudah kita lihat, kalian memiliki alasan yang berbeda-beda mengapa kalian ingin membuat sekolah ini menjadi lebih baik.”

“Kalian telah menuliskan cara-cara untuk membuat perubahan. Semuanya ada di depan kalian pada kertas itu. Tapi sekarang ayo kita lihat bagaimana selanjutnya.”

### [Mulai Presentasi]

“Ini adalah perjalanan alur program **Roots**, menunjukkan apa yang telah kalian lakukan dan capai sejauh ini serta apa yang akan kita lakukan selanjutnya. Setiap lingkaran mewakili setiap pertemuan”

*Penting untuk mengingatkan siswa mengenai apa yang telah mereka lakukan dalam program ini untuk memotivasi mereka kembali.*

*“Dulu, Kini, dan Nanti” memberikan gambaran besar program dan hasil akhir dari Roots sehingga siswa memahami apa yang mereka kerjakan.*

*Pertemuan ini mungkin bukan waktu yang tepat untuk mendiskusikan rencana jangka panjang. Jika Anda tidak mengikuti format 12x pertemuan kami, maka Anda perlu membuat presentasi sendiri dengan tidak menggunakan ppt yang telah kami sediakan. Kami telah membuat naskah untuk mendemonstrasikan tujuan jangka panjang dapat berguna untuk menjaga motivasi siswa.*

### Dulu: Pertemuan 1-10

"Ini adalah pertemuan-pertemuan yang telah kita lakukan."

1. "Pada pertemuan pertama, kalian semua mengetahui bahwa kalian dinominasikan oleh teman-teman kalian, dan bahwa kalian adalah si ahli yang memahami sekolah ini."
2. "Untuk pertemuan kedua, kalian mengetahui bahwa kalian berpengaruh di sekolah ini."
3. "Dalam pertemuan ketiga, kita coba mengenal bullying, jenis-jenisnya, dan dampaknya"
4. "Dalam pertemuan keempat, kita belajar mengenai kepercayaan diri, cara komunikasi, dan kepemimpinan"
5. "Dalam pertemuan kelima, kita belajar melihat masalah bullying dari sudut pandang laki-laki dan perempuan, dan mencoba mempelajari hubungan yang sehat"
6. [LANJUTKAN]
 

"Mengetahui bagaimana orang-orang berinteraksi, pada pertemuan keenam kita mulai melihat bagaimana melakukan sesuatu yang berbeda. Kalian mulai menuliskan daftar perilaku positif untuk dipraktikkan pada teman-temanmu. Dan kalian melakukan tantangan "Berikan Perubahan pada Dunia"; dimana pada awalnya kalian mulai mempraktikkan pada tiga orang saja yang

kalian tahu, ternyata bisa menyebarkan rasa saling menghormati dan menerima satu sama lain dalam jaringan sosial yang kamu punya."

#### 7. [LANJUTKAN]

"Kalian telah menuliskan perubahan apa yang ingin kalian wujudkan di sekolah ini, dan kalian memikirkan cara membuatnya terjadi. Inilah cara kalian menggunakan pengaruh kalian – seperti yang dilakukan selebriti yang menggunakan pengaruh mereka untuk mengumpulkan amal dan meningkatkan kepedulian pada masalah besar, kalian menggunakan pengaruh kalian untuk membuat perubahan *yang ingin kalian lihat di sekolah.*

#### [LANJUTKAN]

"Selama pertemuan ini, kalian terus berpikir bagaimana "Membuat Perubahan" dapat dilakukan sejauh ini. Tidak hanya itu, tapi kalian sudah mulai membuat perubahan ini terjadi."

Pada pertemuan ke-8 kita juga telah menuliskan AKAN dan TIDAK AKAN melakukan apa, serta membuat pertanyaan untuk survei U-Report.

Pada pertemuan ke-9, kita membuat drama untuk dipraktikkan di depan guru-guru. Menyenangkan ya!"

### **Kini: Pertemuan 10**

[LANJUTKAN]

“Hari ini kita sudah menjalani hampir keseluruhan program. Ini adalah saat yang menentukan. Teman-temanmu memilihmu sebagai orang-orang yang berpengaruh. Sekarang kalian akan menunjukkan pada semua orang bahwa kalian adalah Agen Perubahan, dan ini saatnya semua orang akan tahu.”

[LANJUTKAN]

### **Nanti: Pertemuan 11-15**

“Sejauh ini pertemuan kita hanyalah tentang kalian – orang-orang yang ada di ruangan ini. Tapi **Roots** ingin membuat seluruh sekolah menjadi tempat yang lebih baik.”

11-13. “Tiga pertemuan selanjutnya akan kita habiskan untuk mendesain, membuat (hashtags), menggunakan media sosial, dan menyuarakan. Kalian akan melihat bagaimana cara memberitahu perubahan apa yang perlu kita buat pada seluruh orang di sekolah ini, dan bagaimana mewujudkan perubahan itu.”

[LANJUTKAN]

“Kalian perlu mengajak teman-teman kalian. Tunjukkan perubahan apa yang ingin kalian buat, dan bagaimana cara kalian mewujudkannya. Ajak teman-temanmu untuk membuat sesuatu bersama **Roots**. Pada akhirnya ajak seluruh sekolah bergabung.”

[LANJUTKAN]

### **Pertemuan 14**

“Di sinilah semuanya akan bekerja bersama-sama. **Roots Day** ialah waktu dimana kita melibatkan semua orang agar ikut dalam kegiatan kalian.”

[LANJUTKAN]

Untuk menuju ke sana, kita akan membuat sesuatu, mengajak siswa-siswi lain, kepada kegiatan yang kita sebut **Roots Day**. Tapi pada **Roots Day**, seluruh sekolah akan berpartisipasi, bukan hanya kalian. Kalian akan membagikan semua hal yang sudah kalian buat, dan mengajak siswa lain untuk mulai menjadi Agen Perubahan.”

[LANJUTKAN]

### Pertemuan 15

“Kemudian kita akan rayakan pertemuan terakhir! Kita akan bersantai, membicarakan apa yang telah kalian capai, dan membuat rencana untuk semester depan.”

“Itu yang akan kita lakukan – semuanya mengarah pada **Roots Day**, dan mengajak seluruh sekolah terlibat. Saya tahu kalian semua siap untuk ini. Bagaimana menurut kalian?”

[Jawab pertanyaan untuk beberapa menit]

Jika mereka tertarik untuk tahu lebih jauh, buka diskusi:

- Bagaimana cara menyampaikan pesan kalian kepada teman sebaya?
- Bagaimana menarik perhatian teman-teman yang lain?
- Kita berpikir untuk membuat/melakukan sesuatu saat jam makan siang:
  - Bagaimana menurut kalian?
  - Bagaimana caranya?

“Sekarang kita berada pada tahap Roots selanjutnya, ayo mulai membuat sesuatu!”

## AKTIVITAS: MEMBUAT HASHTAGS (10 MENIT)

“**Roots** tidak hanya menanyakan apa yang perlu diubah, tapi juga apa yang harus dilakukan untuk mengubahnya – dan juga tentang mengajak teman-teman kelasmu untuk membuat perubahan. Intinya mengajak semua orang di sekolah untuk melakukan perilaku positif yang kalian pikir bisa membuat perubahan yang telah kalian tuliskan, mengajak semua orang di sekolah untuk berkomitmen membuat perubahan agar sekolah menjadi tempat yang lebih baik.

### Apa itu Hashtags?

“Kita harus mulai memberitahu teman-teman sekelasmu tentang **Roots Day**. Sebelumnya, coba beritahu saya: apa itu slogan?”

*Jika tidak ada jawaban:* “Untuk kampanye atau pemasaran (berjualan) kita selalu pakai slogan. Slogan itu adalah sesuatu yang melekat pada kepala kita. Kalau saya bilang ‘Apapun makanannya, minumannya?’, apa kira-kira jawabannya?

‘Indomie Seleraku?’ Bagaimana dengan ‘Berani Kotor Itu Baik’? Semua itu adalah slogan.”

*Tambahkan beberapa contoh hashtag yang mudah dikenali oleh siswa untuk menjelaskan tentang hashtag lebih jauh. Kami menggunakan hashtags yang ada dalam contoh file, tapi Anda bisa menggunakan sumber darimanapun yang kemungkinan pernah dilihat oleh siswa. Untuk itu, kami telah menyiapkan video pendek - "Contoh Hashtag.mp4" - yang bisa ditunjukkan atau carilah contoh lain.*

"Slogan selalu ada dimana saja, tapi saya yakin kalian menggunakan sesuatu yang kerjanya sama seperti slogan. Coba siapa yang bisa beritahu saya apa itu hashtag?" (Biarkan siswa menjawab dan simpulkan apa itu hashtag.)

"Hashtags datang dari orang-orang yang menggunakan media sosial seperti Twitter dan Instagram, dan mencakup banyak arti hanya dalam susunan kata yang pendek."

"Ini beberapa contoh hashtags yang bisa digunakan."

**[Mainkan video Contoh Hashtag.mp4 untuk menunjukkan contoh hashtags atau tunjukkan gambar contoh Hashtag yang Anda cari di internet]**

"Ini beberapa hashtag yang kami dapat"

**[Baca beberapa hashtag yang Anda dapatkan]**

Dan ini beberapa contoh dimana hashtags digunakan."

"Kita akan menggunakan hashtags agar ide perubahan kalian bisa menyebar."

### **Wujudkan**

"Secara online, kamu menggunakan hashtags untuk mendapatkan **followers** dan saling berhubungan. Untuk membuat hashtag, kamu hanya perlu memberi tanda pagar sebelum kata apa saja. Tapi untuk mengkampanyekan **Roots Day**, hashtag-mu perlu dipikirkan baik-baik sehingga kata-katanya dapat didengar secara gampang dan dikenal, sehingga orang-orang dapat terinspirasi untuk menggunakannya atau ingin tahu lebih jauh."

*Foto secara cepat foto hasil kerja siswa selama pertemuan dilakukan sebagai arsip bagi siswa. Pekerjaan siswa, seperti "Impianku, Aksiku, dan Ceritaku!" dapat ditempelkan di dalam ruangan, agar Anda dan siswa bisa melihatnya setiap pekan.*

"Lihatlah kotak 'Impianku'. Itu semua adalah hal yang ingin kalian ubah. Lihatlah kotak 'Aksiku'. Itu semua adalah cara kalian membuat perubahan. Gunakan kata-kata itu untuk membantu kalian."

“Sekarang lihat Kotak ‘Wujudkan’. Gunakan semua yang ada dalam kertas sebagai inspirasi, buatlah hashtag atau beberapa hashtags yang memberitahu siswa lain apa itu **Roots**. Pikirkanlah. Saya akan ambil foto hasil kerja kalian nanti seperti sebelumnya.”

“Kalian bisa kerja berkelompok atau sendiri-sendiri. Jika kamu kerja berkelompok, untuk memulainya, pertama kalian ceritakan dulu masing-masing cerita dari Kotak ‘Ceritaku’.”

*[Mainkan musik, jika memungkinkan, ambil foto hasil kerja mereka]*

“Simpan kertas ini dan mulai gunakan hashtags! Tulis di Twitter atau Instagram; tulis di tangan kalian atau papan tulis di kelas.”

“Dalam media sosial Roots, kami juga akan membuat publikasi untuk Roots Day. Saya akan menggunakan beberapa hashtag kalian untuk membuat poster tentang Roots Day. Nanti, saya akan bawa untuk dilihat oleh kalian dan kalian bisa pilih yang kalian suka untuk ditempel di sekitar sekolah!”

*Karena keterbatasan waktu siswa tidak dapat membuat hashtags menjadi poster. Ambil hashtags mereka dan buatlah flyers kecil oleh fasilitator setelah pertemuan dan bawa kembali pada siswa untuk dituliskan pada pertemuan selanjutnya. Jika ada waktu, membuat poster hashtag posters bisa menjadi pertemuan tambahan yang menyenangkan bagi siswa, terlebih jika mereka menyukai kesenian.*

## AKTIVITAS: TANTANGAN

(10 MENIT)

“Sekarang kita memasuki tahap berkreasi, ini waktunya untuk menyampaikan pesan-pesan kalian. Kami akan membantu kalian agar bisa menggunakan media secara online maupun offline.”

### **Membuat Media**

*[Tunjukkan kertas Membuat Media]*

“Di sini ditunjukkan cara untuk menyampaikan pesan perubahan, termasuk mempublikasikan **Roots Day**. Banyak yang telah kalian lihat sebelumnya, karena saya telah menggunakannya pada pertemuan kita sebelumnya.”

“Tantangan kalian adalah menjadi si ahli dari paling tidak salah satu media ini, untuk membuat sesuatu, dan untuk menunjukkan pada orang-orang yang kamu tahu. Kamu bisa bekerja bersama dengan orang-orang di ruangan ini, membuat sesuatu dengan teman-temanmu yang tidak ikut **Roots**, atau bekerja sendiri sesuka kamu. Tapi cobalah paling tidak satu atau dua, menjadi ahli dalam satu hal yang paling kamu suka!

*[Bagikan kertas “Membuat Media” papers]*

“Saya ingin melihat semua yang kalian buat! Kirimkan ke saya via email atau bagikan di Facebook, Tumblr, Twitter atau Instagram jadi kita semua bisa melihatnya!”

### **Berkolaborasi**

*[Kembali ke lembar kerja “Impianku, Aksiku, dan Ceritaku!”]*

“Gunakan kotak Impianku, Aksiku, Ceritaku, dan Wujudkan untuk mendapatkan ide mengenai apa yang ingin kamu komunikasikan kepada sekolah tentang membuat perubahan. Kemudian tentukan media apa yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.”

*[Minta mereka membalik lembar kerja mereka]*

“Ini adalah kertas kosong untuk memikirkan ide kalian. Gunakan ruang yang ada untuk menuliskan atau menggambarkan ide bagaimana menggunakan media yang kamu suka.”

“Pikirkanlah sendiri, atau berdiskusi dengan orang di dekatmu dan munculkan ide bersama tentang bagaimana mengkomunikasikan pesan kalian kepada teman-teman kelas. Ketika kalian keluar dari ruangan ini, bicaralah dengan teman yang tidak ikut **Roots** dan ajak mereka juga untuk membuat sesuatu!”

*[Mainkan musik]*

*[Berikan mereka beberapa menit untuk berpikir. Berkelilinglah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.]*

“Kertas Perilaku Positif akan tetap berlanjut, jadi tetaplah memberi laporan ketika kalian mempraktikkannya, dan gunakan untuk memberikan inspirasi pada pesan-pesan kalian!

[Empty white box for drawing or notes]

**TULIS**  
Namamu

**IMPIANKU**  
Perubahan yang ingin kamu buat

**CERITAKU**  
Cerita mengapa kamu menginginkan perubahan ini

**AKSIKU**  
Perilaku positif yang akan kamu gunakan untuk membuat perubahan

**WUJUDKAN**  
Beberapa hashtag yang menunjukkan kegiatan Roots

**TANTANGANMU**  
Mulailah bersuara! Pikirkan bagaimana cerita yang kamu tulis dapat menjadi inspirasi untuk perubahan melalui foto, video, atau caption. Tag teman-temanmu dengan hashtag ketika mem-posting atau men-tweet! Atau kirim email ke kami!

## TULIS

Namamu

## IMPIANKU

Perubahan yang ingin kamu buat

- Memperlakukan semua sama
- Tidak ada perkelahian
- Saling menghargai
- Tidak ada saling yang mengejek

## AKSIKU

Perilaku positif yang akan kamu gunakan untuk membuat perubahan

- Berpikir sebelum bertindak
- Tidak berkelahi
- Tidak mengejek
- Meminta maaf jika salah
- Menggunakan bahasa yang sopan
- Menghibur teman yang sedih
- Jauhi permusuhan

## CERITAKU

Cerita mengapa kamu menginginkan perubahan ini

## WUJUDKAN

Beberapa hashtag yang menunjukkan kegiatan Roots

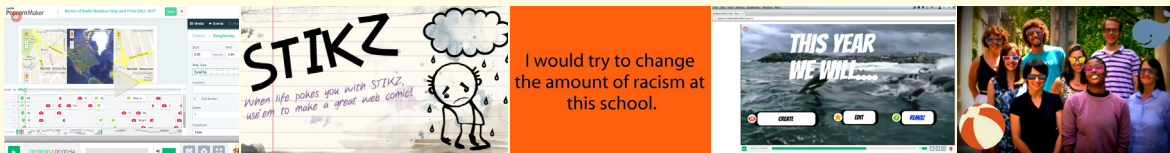
#MariBerteman  
#MariBersahabat  
#Bersikap Positif

## TANTANGANMU

Mulailah bersuara! Pikirkan bagaimana cerita yang kamu tulis dapat menjadi inspirasi untuk perubahan melalui foto, video, atau caption. Tag teman-temanmu dengan hashtag ketika mem-posting atau men-tweet! Atau kirim email ke kami!

Post pernyataan Membuat Perubahan di Instagram. Screenshot saat kamu memberikan respon pada komentar yang mengejek temanmu di Facebook. Buatlah kartun atau meme lucu untuk temanmu yang memiliki masalah. Repost foto / karya seni temanmu. Kirimkan link-link video tentang persahabatan untuk menyampaikan pesan positif. Buatlah sebuah gambar atau komik dan buat karakter super hero untuk membela teman yang dibully. Tulis kutipan inspirasional yang kamu suka dan tag teman yang kamu kagumi. Cetak/print screenshot ucapan/post “selamat ulang tahun” pada Facebook teman-temanmu dan berikan pada mereka. Buat/cetak foto dengan teman-teman bermainmu untuk dikenang pada akhir semester. Berikan nasihat positif pada adik kelasmu.

## SEKARANG SAATNYA KAMU DIDENGAR!



### MOZILLA POPCORN MAKER

Kita menggunakan Mozilla Popcorn Maker untuk menambah pop-ups, gambar, dan teks pada video. Ini membantu kita membuat video unik tanpa membuat film sendiri.

1. Gunakan komputer dan buka popcorn.webmaker.org dan klik “start a project”.
2. Untuk menyimpan, beri nama dan sign-up untuk membuat akun Mozilla.
3. Klik Media dan paste pada link video mana pun yang kamu suka.
4. Klik + Events dan drag event (teks, pop-up, gambar) pada timeline di bagian bawah layar.
5. Klik setiap event pada timeline-mu untuk menambah setelan lainnya!

### XTRANORMAL CARTOONS

Slogan Xtranormal’s adalah “Jika kamu bisa mengetik maka kamu bisa membuat film!” Kita menggunakannya untuk membuat drama. Ini adalah media yang bagus untuk membuat orang berbicara apapun yang kamu mau.

1. Gunakan komputer dan buka xtranormal.com dan klik sign up dan pilih basic.
2. Pilih Create dan temukan koleksi karakter dan adegan yang kamu ingin gunakan.
3. Klik tab ke-empat yang disebut Story untuk mulai menulis karakter mana yang akan mengatakan sesuatu.
4. Drag angle kamera yang berbeda, gerakan, dan wajah, pada teks dimanapun kamu ingin mengubahnya tergantung cerita.
5. Preview and publish.

### MAKE CHANGE

Make Change adalah aktivitas pertama yang kita lakukan, tapi bukan berarti telah selesai. Kita menggunakan media khusus yang kita buat sendiri, tapi ada banyak cara lain yang dapat kamu buat untuk menyebarkan pesan.

Pada komputer: Coba gunakan Microsoft Paint. Pertama pilih warna latar belakang dan tulis perubahan yang kalian ingin buat. Simpan sebagai gambar, kemudian bagikan di Facebook atau Twitter.

Pada handphone: Coba gunakan aplikasi seperti Tweegram, Textgram, atau Overgram. Pilih foto sebagai latar belakang, dan tulis beberapa teks di atasnya. Bagikan pada Instagram atau Snapchat.

### SCREENSHOTS

Screenshots adalah cara mengambil gambar dimanapun pada layar komputer atau handphone. Screenshots dapat disimpan sebagai gambar, diupload, dikirim email, atau dicetak. Mengambil screenshots itu menyenangkan, dan juga mampu menunjukkan pada orang dewasa apa yang sedang terjadi saat online.

Pada komputer: Klik tombol print screen. Gambar akan tersimpan pada clipboard. Sekarang buka Microsoft Paint, klik paste, dan simpan. Pada Mac: Tekan command, kemudian tekan shift, dan kemudian tekan 3 dan lepaskan. Gambar akan tersimpan di desktop.

\*Kita juga punya program Skitch untuk melakukan screenshots, dan menggambarnya. Cari di Google!

### PHOTO FILTERS AND EFFECTS

Menambahkan filters, efek dan stiker pada foto kamu adalah cara menyenangkan untuk bercerita. Di atas adalah salah satu foto saat musim panas, jadi orang-orang tersebut menambahkan stiker kaca mata hitam dan filter cerah agar terlihat lebih terang!

1. Gunakan komputer, buka ribbet.com. Klik Upload a photo atau Make a Collage.
2. Dalam Edit, lihat pilihan untuk mengedit fotomu. Effects memberikan filter berbeda, Text membuat kamu bisa menulis, Frames memberikan pilihan untuk bingkai, dan Stickers memberi pilihan untuk menambah stiker.
3. Pilih Save & Share dan simpan foto pada computer dan kirim ke Facebook. Atau, email foto untuk digunakan pada handphone.

## PERTEMUAN 11:

# VISI UNTUK ROOTS DAY

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Membuat** visi untuk Roots Day
- **Berdiskusi** dan memutuskan seperti apa Roots Day akan dilaksanakan
- **Memunculkan** ide untuk tema Roots Day

### Persiapan untuk Fasilitator sebelum Pertemuan

**Membuat format flyer** Dalam Pertemuan 7 siswa memunculkan *hashtag* untuk kegiatan mereka. Di antara pertemuan 7 dan 8, fasilitator **Roots** membuat format flyer menggunakan *hashtag* yang dibuat oleh siswa. Selama Pertemuan 8, siswa memilih atau menandai *flyer* yang mereka suka. Di antara Pertemuan 8 dan 9, fasilitator **Roots** membuat salinan flyer yang mereka tandai / pilih. Poster hashtag yang berwarna-warni ini akan dipresentasikan sekali lagi pada Pertemuan 9, dimana siswa dapat menggunakan gambar polaroid dan menempelnya pada flyer sebelum menyebarkan / menempel flyer di seluruh area sekolah. Ide ini dilakukan untuk menunjukkan kepada seluruh siswa di sekolah bahwa siswa **Roots** yang melakukan semua ini (dengan foto dan tanda tangan mereka yang ditaruh pada setiap karya).

**Mengadaptasi Visi Roots Day** Lembar kerja ini perlu diedit dan disesuaikan oleh Anda sebelum pertemuan. Setiap kotak memiliki fitur

yang dapat membantu siswa untuk memilih dan mengembangkan ide saat pertemuan. Berpikirlah kreatif! Anda ingin sesuatu yang tidak biasa karena akan membuat dampak besar – tapi, misalnya, jika membuat kaos tidak memungkinkan dilakukan dengan anggaran Anda, pembuatan kaos tidak perlu dilakukan.

*Jika Anda memiliki waktu lebih*, buat pertemuan tambahan antara Pertemuan 7 dan 8 dimana siswa dapat memilih hashtag favorit mereka, dan buat flyer hashtag dengan *scratch paper*. Flyer ini kemudian dapat ditandatangani oleh semua siswa. Jika membuat pertemuan tambahan tidak memungkinkan, ikuti instruksi di atas dan cetak flyer serupa seperti yang ada pada lampiran di sesi ini di folder materi Anda, tapi dengan nama sekolah Anda, dan hashtags dari kelompok **Roots** Anda. Ini akan menjadi “Flyers kosong yang siap untuk diberi tanda tangan.”

## SEKILAS

### JADWAL

- Perkenalan
- Aktivitas: Tanda Tangan & Gambar Flyers
- Aktivitas: Visi **Roots Day**
- Aktivitas: Tunjukkan Visimu!
- Diskusi: Waktunya Memutuskan
- Aktivitas: Forum & Tantangan

### MATERI

- Contoh flyer yang berwarna dan ditandatangani
- Notebook/kertas kosong dan pulpen untuk mencatat saat siswa melakukan presentasi
- Kertas Visi **Roots Day** (1 untuk setiap 4-5 siswa)
- Spidol/pulpen/pensil berwarna untuk melengkapi visi **Roots Day**

### KONTEN DIGITAL

- Daftar putar musik
- Perekam Video (jika memungkinkan)

## NASKAH

### PERKENALAN

#### (1 MENIT)

“Di pertemuan terakhir kemarin, kita menjelaskan kepada teman-teman tujuan dari **Program Roots** ini, yakni untuk mempengaruhi teman-teman siswa lainnya di sekolah ini terhadap perilaku negatif dengan mewujudkan lingkungan sekolah yang positif, seperti mempengaruhi siswa untuk menerima perbedaan, bersikap tidak mengucilkan yang lain, dan saling menghargai satu sama lain. Setelah lima kali pertemuan kita berusaha memikirkan apa yang perlu diubah dan bagaimana caranya, sekarang, kalian akan menjadi para ahli **Program Roots (secara keseluruhan, tidak hanya dalam memahami sekolah kalian saja!)**”

## AKTIVITAS: TANDA TANGAN & GAMBAR FLYER

(5 MENIT)

*Kegiatan ini dapat dikombinasikan dengan pembuatan flyer hashtag untuk pertemuan tambahan antara pertemuan 7 dan 8, dimana siswa membuat flyer hashtag.*

“Sekarang kita masuk ke dalam tahap: Berkreasi! Coba cek apa saja yang sudah kalian buat untuk **Roots!**”

“Saya membawa hashtag yang kalian tulis minggu sebelumnya dan sudah membuatnya dalam bentuk flyer yang bisa kita simpan/tempel di sekeliling sekolah untuk ‘memancing’ siswa lain agar mereka penasaran. Bagaimana menurut kalian?”

*[tunjukkan flyer putih, bacakan]*

*[ingatkan mereka bahwa ini hanyalah contoh, dan akan banyak lagi yang akan dibuat dalam beberapa pertemuan selanjutnya]*

“Secara cepat, kalian akan berdiri dan berikan tanda tangan pada flyer kesukaan kalian, dan saya akan membuat salinan untuk kita sebar.”

*[tunjukkan contoh flyer berwarna]*

“Saya juga akan mengambil beberapa foto kalian, jadi kita bisa mencetaknya dan menghias flyer kesukaan kalian dengan foto kalian, untuk menunjukkan kepada siswa lain bahwa kalian lah yang membuat pesan-pesan ini! Kita akan melakukannya nanti sebelum menempel di sekitar sekolah.”

*[Beri mereka waktu 5 menit untuk berdiri dan menandatangani flyer kesukaan mereka (setidaknya 3 flyer)]*

*[ingatkan mereka bahwa kita akan membuat salinan yang berwarna dan membawanya pada pertemuan berikutnya]*

## AKTIVITAS: VISI ROOTS DAY

(15 MENIT)

“Ayo diskusikan tentang **Roots Day**! Kita akan memulainya! Kalian semua punya ide-ide yang luar biasa, sekolah lain juga punya banyak ide, kita punya banyak ide. Kalian orang yang ahli tentang sekolah ini, jadi kalian semua yang menentukan apa visi atau apa yang kamu inginkan untuk **Roots Day**.

Dalam satu kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang, kalian akan menentukan visi untuk **Roots Day**. Baca petunjuk dalam setiap judul, kemudian pilih 2 atau 3 hal (tergantung petunjuknya) dan buatlah visi sesuai apa yang kalian inginkan! Isi semua kategori, tuliskan dengan lebih detail, buat gambar, dan bersiaplah! Jelaskan visi yang kalian buat kepada teman-teman di ruangan ini.

Sebagai inspirasi, coba ingat-ingat semua kegiatan yang kita lakukan di sini, seperti membuat perilaku positif, memasukkan perubahan yang kita inginkan pada **Kotak Perubahan**, dan menggunakan video serta gambar.”

*[Bagi mereka ke dalam beberapa kelompok dan beri Lembar Visi Roots kepada setiap kelompok]*

*[Lihat Lembar Visi **Roots Day** dan jelaskan setiap bagian pada siswa]*

“Tulis nama kalian, kemudian lingkari atau gambarkan visi **Roots Day** kalian pada setiap kategori. Kalau ada kata ‘kami’ itu artinya kalian semua; dengan bantuan kami, tentu saja! Ingat-ingat ide kalian, karena kalian akan mempresentasikan ide kalian kalau sudah selesai.”

*[Beri waktu 10-15 menit agar mereka menyelesaikannya. Mainkan musik dan berkelilinglah untuk membantu siswa yang terlihat kebingungan atau memiliki pertanyaan.]*

*[SETELAH 10-15 menit: Minta mereka fokus kembali untuk mempresentasikan ide-ide mereka di depan kelas.]*

## AKTIVITAS: TUNJUKKAN VISIMU!

(10 MENIT)

*Anda mungkin bisa merekam presentasi siswa (atau biarkan siswa merekam satu sama lain) jika peralatan memadai. Itu akan membuat siswa semakin tertarik dengan **Roots!***

“Sekarang, dalam kelompok kalian, kalian akan mempresentasikan ide-ide kalian pada kelas ini secara singkat. Cukup jelaskan setiap kotak yang ada dalam lembaran ini, jelaskan pilihan apa yang kalian pilih, dan jelaskan ide yang kalian miliki. Untuk kalian yang mendengarkan, silahkan bertanya atau memberi masukan setelah kelompok yang presentasi selesai menjelaskan.

Ingat, ini bukan kompetisi. Kita hanya bisa melaksanakan beberapa ide (atau menggabungkan ide-ide yang ada), dan ini adalah kerja kita bersama. Jadi kalian bisa saling memberi masukan--terhadap ide satu sama lain, dan pada akhirnya kita akan memutuskan ide yang mana yang akan kita kerjakan.”

*[Panggil satu per satu kelompok untuk mempresentasikan ide mereka. Di akhir presentasi, tanyakan kelompok lain jika mereka memiliki pertanyaan atau masukan berdasarkan apa yang telah dipresentasikan. Catat selama mereka melakukan presentasi. Catat ide dan seluruh visi mereka. Perhatikan ide mana yang mendapatkan tanggapan paling baik dari teman-temannya, dan mana yang terlihat suka berselisih atau membantah.]*

## DISKUSI: WAKTUNYA MEMUTUSKAN

(5-10 MENIT)

Pilihan berdasarkan pertimbangan fasilitator

**Roots:**

Pilihan #1: Lakukan pemilihan sederhana dengan pengambilan suara terbanyak untuk 'Semua Visi'. Catat ide-ide yang dipresentasikan, kemudian minta mereka memilih ide dengan mengangkat tangan.

Pilihan # 2: Lakukan pemilihan pada setiap bagian dalam lembar visi dengan **voting**. (Atau mulai memilih 'Semua Visi' dan kemudian mendiskusikan satu persatu pada setiap bagian apa yang siswa ingin lakukan.)

Pilihan #3: Mulai diskusi untuk menentukan visi kelompok, atau mulai diskusi dari ide-ide yang terlihat menarik. Tanyakan yang mana yang disukai semua anak, dan jika memang mungkin dilaksanakan serta realistis, catat hasil diskusi mereka.

- Jika ada kesepakatan, catat dan pastikan kepada mereka kesepakatan tersebut "Jadi seperti **Roots Day** kita akan seperti ini ..."
- Jika ada ide yang tidak disepakati namun siswa tetap bersikeras, katakan kepada mereka bahwa Anda akan melihat lembar visi mereka untuk yang mungkin dapat dilaksanakan sesuai dengan pilihan terbanyak yang siswa akan lakukan, dan tanya pihak sekolah atau tim fasilitator terkait apa yang bisa kita lakukan.

*Sebuah forum diskusi, baik online atau offline, merupakan media yang baik untuk siswa mendiskusikan ide-ide ini diantara pertemuan, dan Anda pun bisa mengamatinnya. Hal ini juga penting untuk sekolah yang besar dimana siswa Roots tidak bisa bertemu satu sama lain secara tetap. Grup Facebook dapat digunakan untuk berdiskusi dan pastikan diskusinya terarah.*

**Ide manapun yang terpilih, katakan:**

“Kalian semua punya ide yang bagus! Saya akan coba bicara dengan Kepala Sekolah dan lihat apa yang bisa kita lakukan!”

*[Kumpulkan Lembar Visi sebelum mereka pergi sehingga Anda bisa memeriksanya sebelum pertemuan selanjutnya]*

*Catatan: fasilitator perlu menyesuaikan dengan ketersediaan media atau perijinan dengan pihak sekolah (contohnya: apakah sekolah memperbolehkan siswa memakai gelang atau tidak*

## **AKTIVITAS: FORUM & TANTANGAN**

“Minggu ini, dalam Grup Facebook, kita akan membuat percakapan baru untuk merencanakan **Roots Day!** Silahkan mulai berkomunikasi di sana.”

*[Bagikan pengingat dalam selebar kertas untuk mulai diskusi di Grup Facebook]*

“Jadi tantanganmu minggu ini adalah membuka Grup Facebook dan mulai berdiskusi Visi kalian untuk **Roots Day!**”

# #PeduliPadaKawan





# #HARGAITEMANMU

SMPN .....

# #bertemadengansiapapun

---

SMPN .....



Libatkan - Ajak - Berdamai - Hargai - Peduli - Dengarkan - Kebersamaan - Tertawa - Yuk Ngobrol - Sapa - Salam - Senyum - Apa Kabar?

# LEMBAR VISI ROOTS DAY

Oleh: .....

Roots Day ialah hari dimana kita menjelaskan program ini kepada seluruh orang di sekolah. Salah satu caranya kita lakukan di kantin. Bagaimana menurut kamu? Pakai lembaran ini untuk membuat konsep Roots Day yang keren. Mari Berkreasi!

Lingkari 3 cara untuk menyebarkan tentang Roots Day		Lingkari 2 hal yang dilakukan di kantin	Pilih 2 benda dan gambarkan.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Membagikan flyer</li> <li>Membagikan sticker</li> <li>Menulis pada papan di kelas</li> <li>Tempel poster di seluruh sekolah</li> <li>Kirim pesan secara online dan pada media sosial</li> <li>Beri pengumuman pada majalah dinding</li> <li>Membuat video</li> <li>Membuat pengumuman</li> <li>Apa lagi, ya?</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa-siswa lain memberi kita masukan</li> <li>Kita memberikan sesuatu</li> <li>Kita melakukan presentasi</li> <li>Kita membuat undian atau kompetisi</li> <li>Semua menandatangani petisi/janji/krar/deklarasi</li> <li>Apa lagi, ya?:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain kaos (untuk Agen Perubahan): Cat Sablon Lainnya?</li> <li>Gelang</li> <li>Pensil/Pulpen</li> <li>Sticker</li> <li>Pin</li> </ul>  <p>Gambarkan di sini!</p>
Apa yang terpikirkan?	Apa yang kita lakukan sebelum ke kantin?	Deskripsikan kegiatannya!	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kita membuat pengumuman melalui speaker</li> <li>Kita menyapa siswa di sepanjang jalan</li> <li>Kita ajak guru</li> <li>Kita pergi ke kelas-kelas</li> <li>Apa lagi, ya?:</li> </ul>		

Berbagi - Positif - Perubahan - Persahabatan - Selesaikan Masalah

## JADWAL ROOTS DAY

Pagi

Jam Istirahat

Jam Pulang Sekolah

## AKTIVITAS DI KANTIN...

Roots Day akan kita lakukan di kantin. Coba gambarkan seperti apa nanti aktivitasnya. Gambarkan juga detail yang ada di sana, seperti aktivitasnya, barang-barang, dan apa yang kamu lakukan!



## PERTEMUAN 12:

# PUBLIKASIKAN DAN PERKUAT PESAN

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Membuat** inisiatif/aksi siswa terlihat oleh siswa-siswa lain
- **Menjelaskan** program Roots dalam persiapan pelaksanaan Roots Day di sekolah
- **Menjelaskan** program Roots dalam 2-3 kalimat ketika teman-teman atau orang lain bertanya
- **Menghasilkan** materi untuk Roots Day

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan

#### Persiapkan Kata Terlarang & Kata Petunjuk:

Buat materi untuk permainan yang dapat membantu siswa menjelaskan **Roots** kepada teman-teman mereka (lihat “kata petunjuk.pdf” dan “kata terlarang.pdf” pada materi Pertemuan 9). Cetak setiap Kata Petunjuk dengan ukuran huruf yang besar sehingga memenuhi halaman. Cetak Kata Petunjuk pada kertas merah berukuran 8.5x11 dan Kata Terlarang pada kertas hijau berukuran 8.5x11. Print kata-kata petunjuk tersebut, potonglah kertas menjadi bagian per kata, dan masukkan semuanya ke dalam sebuah kantong. Semua kata petunjuk/terlarang dan pertanyaan juga ada di tabel di bawah ini, tapi Anda bisa menggunakan bahasa lain yang sesuai.

#### Persiapan untuk membuat edaran untuk Orang

**Tua:** Membuat edaran (berupa poster) untuk diberikan kepada orang tua, sebagai salah satu rangkaian program yang akan melibatkan orang tua dalam aktivitas ini..

#### Print foto saat ‘siswa sedang melakukan aktivitas selama pertemuan’ yang telah difoto sebelumnya:

Buat salinan flyer **hashtag** dari pertemuan terakhir, pada kertas yang berwarna jika memungkinkan. Akan lebih baik jika memiliki beberapa salinan dari setiap **flyer**, terlebih **flyer** yang paling disukai atau terdapat banyak tanda tangan. Pada akhir pertemuan ini, jika diperlukan bagi sekolah, ambil foto hasil kerja siswa untuk di-**post** pada akun media sosial mereka. Tempel/ taruh **flyer** di pintu masuk atau tempat lain di sekolah setelah pertemuan ini.

# SEKILAS

## JADWAL:

- Perkenalan
- Aktivitas: Permainan Kata Terlarang
- Aktivitas: Berbagi Gelang / Pin
- Aktivitas: Membuat Edaran untuk Orang Tua
- Aktivitas: Video “Mempromosikan **Roots**”
- Ringkasan

## MATERI

- Tabel Kata Terlarang

### Kata “Terlarang”:

Tidak	Stop
Bully	Populer

### Kata Petunjuk:

Perkelahian	Tenang	Saling Ejek
Buat Perubahan	Gossip	Kucilkan
Sebarkan ke satu sekolah	Hargai	Dilibatkan
Berikan Perubahan	Perbedaan	Panutan
Perilaku Positif	Menerima yang lain	

*Anda bisa menambah kata lain, tergantung Bagaimana Anda mengajak siswa untuk berbicara tentang Roots di sekolah Anda. Lihat daftar pertanyaan di bawah untuk membantu melihat ditanyakan.*

**Pertanyaan pada umumnya:**

Apa sih **Program Roots** yang selama ini suka saya dengar di pengumuman?

Kenapa kamu jadi bagian dari **Roots**?

Apa yang kamu lakukan di **Roots**?

Kenapa saya harus bergabung dalam Program **Roots**? **Roots** itu tentang apa sih?

Kamu tahu kan kalau hal seperti itu sulit untuk diubah?

- Gelang jingga pin : 20 per siswa x 30 = 600 gelang / pin
- Kartu kecil: 20 per siswa x 30 = 600 kartu
- Kantung plastik (plastik obat): 20 per siswa x 30 = 600 kantung

**Untuk Edaran untuk Orang Tua:**

- Contoh Poster
- Cetak foto yang menunjukkan saat siswa melakukan aktivitas Roots
- Materi berupa kata-kata/gambar:
  - Nama sekolah
  - Ikon **Roots** dan ikon media sosial
  - Kata-kata yang mencakup: perilaku positif, perubahan, hashtags

- Lem – 1 untuk setiap 2 siswa dalam kelompok
- Spidol (spidol baru jika diperlukan)

**Untuk Flyer Hashtag:**

- Hashtag yang sudah lengkap dari pertemuan sebelumnya

**Untuk Video Promosi Roots:**

- Urutan kata-kata yang digambar/ditulis di atas kertas
  - Lembar untuk mengumpulkan alamat email
- Print Kesepakatan 'Siswa Anti Bullying' → KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN

## NASKAH (PANDUAN) PERKENALAN

“Selamat datang kembali ke **Roots**, semuanya! Saya tahu mungkin sulit dipercaya kalau kita hanya punya dua pertemuan lagi sebelum **Roots Day** dilaksanakan, jadi pertemuan kali ini ditujukan untuk mengingat-ingat kembali kegiatan yang pernah kita lakukan sehingga kita siap pada pelaksanaannya nanti!

lingkaran. Fasilitator membagikan amplop berisi *pertanyaan* pada salah satu sukarelawan.

“Beginilah cara bermainnya. Pertama, bacakan pertanyaan yang ada di dalam amplop.”

## AKTIVITAS: PERMAINAN KATA TERLARANG ROOTS

(15 MENIT)

Siswa yang memiliki amplop berisi *pertanyaan* membacanya keras-keras. Contoh “Apa sih **Program Roots** yang selama ini suka saya dengar di pengumuman?”

“Dan pasangannya harus menjawab pertanyaan tadi tanpa menggunakan kata apapun yang ada di kartu-kartu ini, yang dipegang oleh siswa dalam lingkaran tanpa menggunakan kata terlarang itu!”

Fasilitator menunjuk *kata terlarang* yang dipegang oleh siswa di sekitar lingkaran.

“Kalau kamu berhasil, maka kamu bisa mengambil pertanyaan dari kantong ini dan pasanganmu yang punya giliran

*Silahkan adaptasi detail gerakan permainan sesuai yang Anda inginkan. Ini hanyalah aktivitas sederhana yang bisa dilakukan. Kami menyarankan agar Anda memajukan aktivitas ini sehingga siswa dapat menjelaskan **Roots** sepanjang tahun atau mengulangnya.*

“Karena Roots Day semakin dekat, kalian harus bisa menjelaskan kepada teman kalian dan siswa lain tentang Roots. Terdengar mudah, tapi sebenarnya cukup sulit dilakukan, jadi kita akan coba melakukan permainan pada awal pertemuan ini jadi setiap orang akan berlatih menjelaskan tentang Roots kepada orang lain. Pernah bermain Permainan “Ini Kataku” sebelumnya? Ok, saya ingin semuanya berdiri dan buat lingkaran dan saya juga butuh 2 sukarelawan.”

Sukarelawan berdiri di tengah lingkaran. Fasilitator membagikan *kata terlarang* pada empat siswa yang berdiri di sekitar

selanjutnya, tapi, kalau kamu menyebutkan salah satu **kata terlarang** maka kamu harus mengulang kembali penjelasanmu saat itu juga hingga berhasil. Kemudian giliran pasanganmu yang diberi pertanyaan dan menjelaskan. Kita akan bergiliran berpasang-pasangan dalam lingkaran, dan kita akan tetap bermain selama 20 menit atau sampai semua orang punya kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan baik. Apakah kalian mengerti?”

“Kalau kamu punya kesulitan dalam menjawab, kamu bisa mengambil kartu **kata petunjuk** untuk mendapatkan kata-kata yang bisa membantumu berpikir.”

Permainannya sebagai berikut. Siswa A bertanya pada Siswa B. Kemudian siswa B bertanya, pada Siswa A. Jika keduanya berhasil maka fasilitator meminta dua sukarelawan baru untuk maju. Jika salah satu Siswa mengatakan **kata terlarang**, maka siswa harus mengulang kembali penjelasannya atau **meminta kartu petunjuk** untuk mendapatkan bantuan dalam menjelaskan. Ketika setiap pertanyaan berhasil dijawab maka pertanyaan tersebut dikembalikan lagi ke kantung.



Contoh Kartu Kata Terlarang dan Kartu Kata Petunjuk.

“Kalian semua hebat, tapi pasti kalian berpikir, ‘Kenapa saya tidak boleh menjelaskan menggunakan kata *bullying* ketika menjelaskan tentang **Roots**?’

Bullying ialah sebuah kata yang artinya berbeda-beda bagi setiap orang, jadi kalau kamu hanya mengatakan **Roots** adalah kegiatan supaya kita “jangan melakukan bullying” orang mungkin tidak akan terlalu mengerti apa itu **Roots**. Di sini kita berbicara tentang apa yang kalian pikirkan tentang masalah di sekolah kalian dan bagaimana mengubahnya. Ini tentang mengumpulkan ide kalian dan membuat aksi – kalian mengubah sekolah kalian sendiri. Itulah yang membuat **Roots** berbeda dari program lainnya.

## AYO BERBAGI GELANG

(15 MENIT)

“Jadi kegiatan pertama kita untuk **Roots Day** yang luar biasa ini adalah **BERBAGI GELANG!**

Kami telah membeli beberapa gelang, cukup agar kalian masing-masing mendapatkan 20— saya akan membagikan ya masing-masing 20.

Yang akan kalian lakukan adalah: kalian akan membagikan gelang-gelang ini pada siapapun yang mempraktikkan “Perilaku Positif” kita. Kalian semua tahu kan apa saja perilakunya – ada di Kartu Perilaku Positif kalian, ada di poster kalian. Itu semua perilaku yang kalian lakukan untuk membuat sekolah ini menjadi lebih baik.”

*Berikan waktu, pertemuan ini bertujuan untuk melihat semuanya siap dan mulai memahami, berikan penjelasan terus menerus, dan biarkan siswa menikmati aktivitas-aktivitas ini.*

Penjelasan semacam ini yang sebenarnya kalian berikan ketika orang bertanya tentang **Roots** dalam beberapa minggu ke depan.

Kalian juga bisa berlatih menjelaskan dengan membuat video ‘Mempromosikan Roots’ yang akan kita lakukan hari ini.”

*[Perlihatkan salah satu poster.]*

“Bisakah seseorang membantu saya kenapa kita memberikan gelang ini pada seseorang? Saya ingin tahu sehingga kalian sama-sama tahu kapan dan bagaimana kita membagikannya.”

*Sangat penting untuk membantu siswa berpikir untuk melihat kapan mereka harus memberikan gelang tersebut. Bantu mereka untuk memberikan gelang dengan menanyakan kira-kira orang seperti apa yang layak mendapatkan gelang.*

*[Biarkan siswa memberikan beberapa gagasan. Pastikan fasilitator menunjuk salah satu siswa memberi contoh situasi dimana dia tidak perlu memberi gelang. Fasilitator perlu ingat bahwa ada perilaku positif dimana siswa layak diberikan gelang, dan ada perilaku positif dimana siswa juga tidak perlu diberikan gelang. Tanyakan kepada siswa ‘mengapa perilaku positif tersebut perlu/tidak perlu diberikan gelang?’ sampai siswa benar-benar paham]*

“Jadi ketika kalian melihat seseorang menerapkan salah satu perilaku tersebut, berikan gelang ini. Masing-masing dari kalian akan membawa banyak gelang, tapi berikan dengan penuh kepedulian, dengan senyuman. Gelang ini akan menjadi tanda pada anak-anak sebagai “penghargaan” karena perilaku positif

mereka. Saya juga akan memberikan selebaran sehingga kalian bisa tetap mencatat siapa saja yang sudah kalian berikan gelang dan mengapa kalian memberikan gelang tersebut. Tentu saja, kalian juga harus memakai gelangnya.

Sangat penting untuk membantu siswa berpikir untuk melihat kapan mereka harus memberikan gelang tersebut. Bantu mereka untuk memberikan gelang dengan menanyakan kira-kira orang seperti apa yang layak mendapatkan gelang.

“Beberapa gelang bertuliskan ‘Buat Perubahan’ dan ada juga yang ‘Saling Menghargai’. Pada **Roots Day**, kita akan punya beberapa gelang lagi, tapi gelang-gelang ini berwarna lebih cerah. Jadi orang-orang akan melihat kalau yang memakai gelang jingga lebih cerah adalah anak-anak yang berperilaku sangat positif untuk membuat perubahan.

Jadi anak-anak itu akan tahu apa yang mereka lakukan untuk mendapatkan gelang, kita punya kartu kecil *[tunjukkan kartu]* yang menjelaskan kenapa mereka

mendapatkan gelang itu. Jadi inilah yang akan kalian lakukan sekarang – ambillah goodie bag jingga ini [*Tunjukkan goodie bag*] dan spidol. Ayo hias goodie bag kalian dalam beberapa menit. Kalian bisa gambar atau tulis apapun yang kalian, tapi pastikan ada tulisan **Roots**. Ini yang saya buat sebagai contoh, kalau kalian butuh ide.

Selama menghias tas, mungkin beberapa orang bisa menolong saya membagikan 20 gelang, 20 kantong, dan 20 kartu untuk setiap orang. Tolong masukkan setiap gelang dan kartu (yang menjelaskan kenapa mereka mendapatkan gelang) ke dalam kantong.

Kemudian masukkan ke dalam goodie bag. Kalau sudah selesai hari ini, kalian bisa mulai membagikan gelang saat melihat siapapun mempraktikkan Perilaku Positif di sekolah ini. Ingat kalian tidak hanya bisa memberikan pada teman-teman kalian tapi juga orang-orang yang tidak kalian kenal, karena ada kartu yang menjelaskan kenapa mereka mendapatkan gelang itu.”

**Catatan: sangat penting bagi fasilitator untuk menekankan tujuan berbagi gelang tersebut, bukan hanya sekadarmembagikan.**

Gelang / pin yang dibagikan dikhususkan kepada siswa / anak yang menjadi mempraktikkan perilaku positif, *positive bystander*, atau mereka yang berani membantu temannya yang dibully.

Adapun contoh perilaku positif yang dimaksud BUKAN mengenai bagaimana siswa membantu PR satu sama lain, membuang sampah pada tempatnya, dsb.

Perilaku positif yang dimaksud IALAH mengenai bagaimana siswa berinteraksi satu sama lain dan bagaimana mendukung siswa yang dibully, seperti berusaha menenangkannya, memberitahu siswa yang membully untuk berhenti, melaporkan pada guru, dsb.

Pastikan siswa mengerti dan memahami mengapa mereka harus memberikan gelang kepada teman mereka yang berperilaku positif.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah apabila gelang tidak diperbolehkan oleh sekolah, maka bisa memakai benda lain, seperti pin contohnya.



Contoh Poster:

Poster dapat terlihat seperti ini.

“Kita akan menarik perhatian orang di sekolah tentang **Roots** dan **Roots Day**, jadi kita akan menghabiskan sisa waktu pertemuan dengan membuat edaran dan video serta flyer untuk digunakan meramaikan sekolah dan memberitahu orang tua kalian tentang kegiatan kita. Kalian mungkin sudah menceritakan kepada teman-teman tentang **Roots**, ingat materi tentang ‘jaringan sosial’?”

Sekarang kita ingin pesannya menyebar lebih luas.”

“Edaran yang sudah selesai harus berisikan informasi yang ingin kalian beritahukan kepada orang tua kalian. Kalian bebas menjelaskan apa yang telah kalian lakukan dan dapatkan di sini. Silahkan gunakan foto-foto yang kami sediakan atau hashtag yang kami buat, hashtag yang kalian buat, atau kesepakatan “KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN” yang telah kalian buat sebagai bentuk kesepakatan Siswa Anti Bullying.

Pastikan di bagian atas edaran, kalian tuliskan **UNTUK IBU DAN AYAH**”

“Pastikan edaran ini adalah sesuatu yang kalian banggakan untuk diberikan pada orang tua. Kami akan copy dan bagikan pada semua orang tua di sekolah kalian minggu depan!”

“Selain membuat edaran, kita juga akan menyelesaikan flyer yang kalian tandatangani kemarin. Kemarin saya salin/ **copy** banyak sekali dan sekarang jadi seperti ini! (Tunjukkan **flyer**) Tapi, belum selesai. Kita akan menaruh foto kalian sehingga terlihat lebih menarik. Silahkan kalau kalian mau tentukan foto apa yang ingin kalian taruh di flyer itu, bisa foto-foto selama kegiatan di Facebook, atau foto apapun yang kalian mau, nanti akan kita print-kan untuk kalian!”

*Gunakan kamera yang bagus dan jernih untuk diunggah di media sosial.*

*[Fasilitator membagikan kertas berwarna, kertas kata-kata, spidol, dan lem kepada siswa.]*

“Kegiatan utama kita ialah mulai membuat edaran. Seperti yang kalian lihat, saya sudah membawa banyak bahan untuk kalian buat edaran, tapi saya tidak mau ini semua membuat kalian tidak berpikir lebih kreatif. Saya ingat beberapa dari kalian pada Pertemuan 1 mengatakan ada yang ahli dalam menggambar atau melukis, dan minggu lalu kalian sudah membuat beberapa baju yang keren, serta gambar-gambar pada Visi **Roots**, jadi ayo, bawa kembali kreatifitas kalian pada edaran ini.”

*Satu kegiatan yang mungkin bisa Anda lakukan jika memiliki peralatannya ialah mengumpulkan video-video pertemuan dan minta siswa menggabungkan video-video tersebut. Karena kemampuan siswa berbeda-beda dalam mengedit video, pertimbangkan cara untuk membuat video yang akan melibatkan siswa dan tidak menyulitkan Anda. Coba buat video gifs, atau rekam siswa saat berpendapat mengenai program Roots untuk membuat video lebih panjang!*

Saat pertemuan akan berakhir:

“Baik, waktunya habis, jadi saya akan kumpulkan flyer, dengan foto yang kalian, nanti akan saya print, dan nanti akan saya tempelkan di dekat pintu masuk dan sekitar sekolah. Ketika teman-temanmu bertanya “Itu apa?”, cukup ingat permainan kita tadi dan sebarkan penjelasan tentang Roots. Kalian bisa mulai ceritakan dalam 2 minggu ke depan, mereka akan tahu lebih jauh tentang Roots pada Roots Day.”

Pilihan lain, fasilitator bisa mengambil gambar flyer yang sudah jadi, kemudian:

1. Post di Facebook atau media sosial lainnya
2. Fotokopi, kemudian tempel di rumah / kamarmasing-masing
3. Fotokopi, kemudian Agen Perubahan menyebarkan flyer tersebut ke teman-temannya untuk diserahkan kepada orang tua.

“Sekarang kita sudah sepakat bahwa kita akan memberitahukan orang tua tentang aktivitas yang kita lakukan selama ini. Tapi kita juga perlu tahu respon atau komentar dari siswa lain di sekolah ini tentang apakah mereka benar-benar membahas Roots tersebut dengan orang tua mereka. Kita gunakan **U-Report** kembali, untuk membantu siswa melakukan penelitian. Ayo buat pertanyaannya!”

Pertanyaan yang mungkin bisa dibuat:

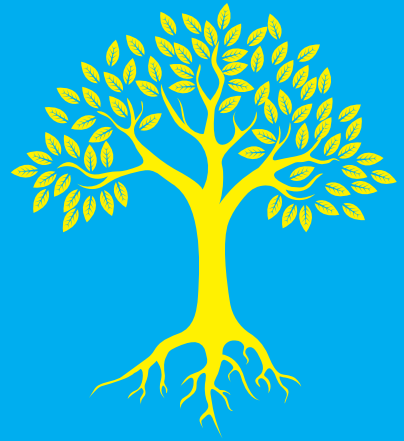
1. Apakah kamu telah berdiskusi dengan orang tuamu mengenai bullying di sekolah? (Ya/Tidak)
2. Apakah orang tua kamu mengetahui adanya kegiatan pencegahan bullying di sekolah? (Ya/Tidak)
3. Bagaimana pendapat orang tuamu mengenai ceritamu?
4. Menurutmu, apa yang bisa kamu lakukan untuk membuat sekolah menjadi lebih baik?
5. dan lain-lain

**Tantangan:**

1. Sebarkan gelang untuk teman-temanmu yang berperilaku positif.
2. Jika edaran sudah selesai, perbanyak sesuai jumlah siswa di sekolah dan berikan ke semua orang tua! "

**CATATAN:** Fasilitator perlu mendorong Agen Perubahan agar seluruh siswa di sekolah mengisi survey U-Report. Ada 3 opsi yang bisa dilakukan:

1. Siswa menggunakan
  - Facebook (Like page 'U-Report Indonesia' lalu kirim pesan dengan mengetikkan keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada)
2. Siswa menggunakan
  - SMS (bebas pulsa), kirim pesan ke 94567 dengan mengetikkan keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada
  - Whatsapp (Tambahkan nomor 08119004567 sebagai 'U-Report', lalu chat dengan mengetik keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada)
3. Siswa menggunakan
  - Kertas kosong yang disediakan Agen Perubahan / fasilitator tanpa menuliskan nama. Setelah siswa menjawab, kertas dimasukkan ke dalam kotak kosong yang telah disediakan. Nanti, fasilitator / Agen Perubahan bisa merekapnya ke dalam U-Report atau grafik secara langsung.



# #KAMUBISA!

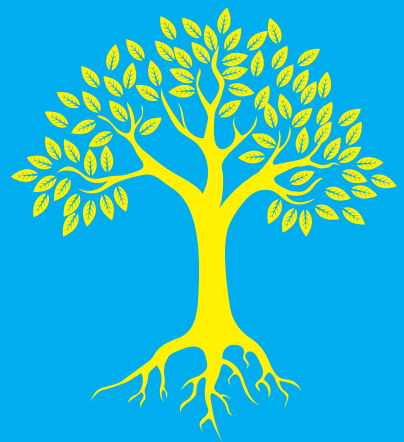
SMPN .....

# #BeraniBicara

SMPN .....

# #bertemadenganku

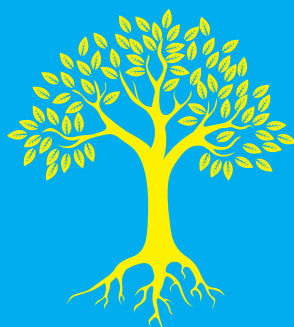
SMPN .....



# #jadilahdirimusendiri

---

SMPN .....



## BERI WARNA PADA 7 PILIHAN YANG KAMU SUKA:

### BARANG

membuat kaos, goodie bags, gelang, topi, gantungan kunci, pensil/pulpen

---



---



---

### DIMANA?

meja makan di kantin, meja dan tempat duduk di kelas, toilet, lobi, aula, di dalam kelas, di depan kelas, poster interaktif (mengajak siswa *tanda tangan* di poster), papan tulis, stiker, majalah dinding

---



---



---

### BERPIKIR KREATIF

Menghias pohon dengan ornamen dan gantungan ide-ide perubahan, membuat surat kepada korban bullying, undian hadiah bagi yang berpartisipasi dalam kegiatan, undian hadiah bagi seluruh siswa di sekolah

---



---



---

### PADA PAGI HARI

pengumuman, menyapa seluruh murid di pintu masuk, papan untuk ditandatangani para siswa, libatkan wali kelas

---



---



---

### DI DALAM KELAS

membagikan flyer, menggambar di papan tulis (*DENGAN IZIN GURU*) presentasi memakai power point, penjelasan 5 menit tentang **ROOTS** dari kelas ke kelas, kegiatan *make change* baru di dalam kelas, membuat kerajinan tangan

---



---



---

### SAAT MAKAN SIANG

memainkan drama tentang peristiwa bullying, *live tweet* atau foto saat seseorang melakukan aksi perubahan, aksi untuk perubahan di sekolah dijelaskan oleh siswa-siswi **ROOTS**, kegiatan interaktif untuk menjelaskan Kartu Perilaku Positif (“ayo datang kesini dan lihat kami!”)

---



---



---

**KATA PETUNJUK**

perkelahian

tenang

saling ejek

hargai

buat perubahan

perbedaan

gosip

menerima yang lain

sebarkan ke satu sekolah

kucilkan

berikan perubahan

dilibatkan

perilaku positif

panutan

KATA TERLARANG

Tidak  
Stop  
Bullying

(atau kata lain dengan arti yang sama.....)

Populer

*Dengarkan temanmu*

Ajak temanmu mengobrol

*Tanyakan kabarnya*

**LIHAT KELEBIHAN TEMANMU 😊**

*Rangkul temanmu*

**Buat temanmu tertawa**

**AJAK TEMANMU BERGABUNG**

**saling menghargai**

**MENDENGARKAN**

**LIBATKAN SEMUA ORANG**

*Yuk Santai Bareng!*

*Ajak temanmu bermain*

**JUJUR**

*Beri perhatian*

**PEDULI**

**BERI KEPEDULIAN**

*Ekspresikan Dirimu*  
BERI PUJIAN PADA TEMANMU  
**BANTU TEMANMU**  
***MELAWAN RASA TAKUT***

KATAKAN, "TENANG, KAMU PASTI BISA!"

JADILAH SEORANG  
SAHABAT

**Berteman dengan semua orang**

**BUAT SEKOLAH  
KITA MENJADI  
LEBIH BAIK**

**Kamu pasti bisa!**

**KAMU = AKU = KITA SEMUA**

***SEBARKAN KASIH SAYANG***

**Jadilah panutan**  
*Sekolah bukan tempat untuk*  
*bermusuhan*  
**KAMU HEBAT!**

*Merangkul bukan memukul*

**HARGAI ORANG LAIN SEPERTI**  
**KAMU INGIN DIHARGAI**

Ajak dia tertawa, bukan  
 menertawakannya

***TUNJUKKAN DIA CERITA SERU***

**CERITAKAN IDEMU**

Kami mendengarkanmu.

*Saling menerima*

**JADILAH PENGUBAH**

***BERIKAN PERUBAHAN PADA DUNIA***

**BERIKAN PERUBAHAN PADA**

# DUNIA

*Berikan Perubahan pada Dunia*

**AYO BERGEMBIRA!!**

**BUATLAH PERUBAHAN**

**BUAT PERUBAHAN**

**BUAT PERUBAHAN**

**Kami peduli <3**

Ekspresikan dirimu

**MULAI DARI DIRIMU SENDIRI**

*Bohong itu tidak baik*

Yuk Santai Bareng!

**AKU MENDUKUNG MU**

**#persahabatan**

**#ULURKANBANTUANMU**

**#bermainbersama**

*#AjakAkuBersamaKalian*  
**#MenjadiMuridTeladan**  
**#jadilahpemimpin**  
*#tetaplahsalingmendukung*  
**#JADILAHDIRIMUSENDIRI**  
*#berikanperubahan*  
**#MENGHARGAI**  
*#buatperubahan*  
*#kitasemuaSAMA*  
*#BersikapRamah*  
*#BaikItuKeren*  
**#sebarkebaikan**  
*#rangkul*  
**#FRIENDS4EVER**  
  
**#SALINGMENDUKUNG**

#perlakukan orang lain  
seperti kamu ingin  
diperlakukan

**#BERGAULDENGANBAIK**

#MURIDKEREN

#muridpintar

*#jadiorangyangmenyenangkan*

**#berikanbantuan**

*#dengarkan*

#menghargai

#ajaktemanmu

**#JadiTemanYangBaik**

## PERTEMUAN 13:

# BERSIAP UNTUK ROOTS DAY

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Melanjutkan** rencana upaya untuk membuat inisiatif/aksi siswa agar dapat dilihat oleh siswa lain di sekolah
- **Mempraktikkan** permainan peran (role play) dan kegiatan kelompok lainnya
- **Membagikan** 'gelang' atau apresiasi kepada teman yang didekati dengan perilaku positif.

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan

Fasilitator menyiapkan **copy dari Edaran Roots untuk Orang Tua** – dan kirimkan kepada semua orang tua **siswa di sekolah, bukan hanya siswa Agen Perubahan**.

**Berbagi gelang** Pertemuan ini seperti yang telah tertulis bergantung pada bahan-bahan yang bisa kita sediakan pada siswa. Berbagi gelang memiliki biaya yang cukup besar. Kita juga bisa membeli **goodie bag** berwarna jingga (beberapa siswa bisa memakainya untuk membawa buku-buku ke sekolah nanti) untuk menyimpan gelang-gelang yang akan dibagikan. Kita membuat benda-benda yang bisa diberikan untuk membangun ketertarikan pada **Roots Day**, dan sebagai cara

untuk memberitahukan siswa **Roots** bahwa mereka adalah perwakilan dari program **Roots**. Pertemuan ini dapat dilakukan tanpa membeli bahan apa pun, atau dengan bahan lain, untuk mencapai tujuan yang sama tapi dengan cara berbeda. Pilihan lainnya adalah meminta siswa membuat stiker yang dapat mereka bagikan kepada siswa lainnya.

## SEKILAS:

### JADWAL:

1. Perkenalan
2. Diskusi: Flyer Hashtag dan Poster
3. Diskusi: Jadwal **Roots Day**
4. Aktivitas: Roleplay untuk memberitahukan Roots
5. Aktivitas: Memberi pengumuman
6. Kesimpulan Akhir

### MATERI:

- Kartu jadwal **Roots Day**: 1 per siswa x 30 = 30 lembar
- Goodie bag: 1 per siswa x 30 = 30 goodie bag
- Poster dengan kata-kata
- Selotip untuk menggantung poster
- Spidol untuk menulis
- Email / nomor telepon
- 1 lembar kertas untuk menulis kata-kata kunci dari percakapan yang terjadi di kantin
- Lembar Kertas Pengumuman kosong (untuk *games*) 1 per siswa x 30 = 30 lembar

# NASKAH

## PERKENALAN

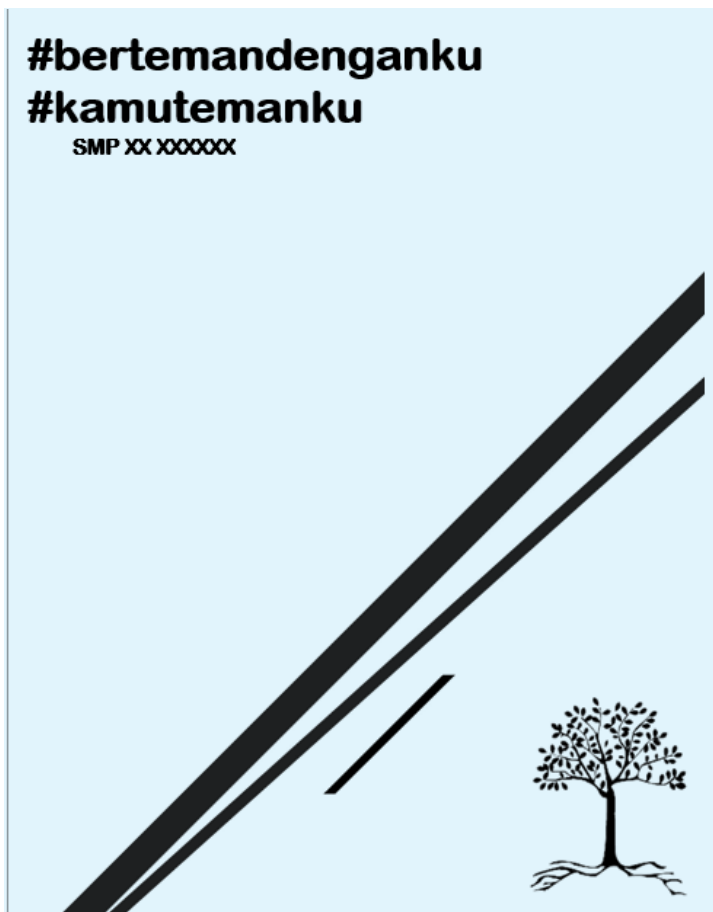
“Senang melihat kalian kembali – mungkin sulit dipercaya tapi inilah pertemuan terakhir kita sebelum **Roots Day**. Jadi kita punya banyak hal untuk dilakukan hari ini. Saya ingin memberitahu kalian semua tentang rencana untuk **Roots Day** supaya kita semua siap.

Roots Day akan dijadwalkan pada: *[hari dan tanggal]*. Kita semua akan mempersiapkan secara rinci nanti, tapi pertama saya ingin menunjukkan poster yang kita buat bersama dari flyer pada pertemuan sebelumnya.”

## DISKUSI TENTANG FLYERS HASHTAG DAN POSTER

(5 MENIT)

“Jadi coba ceritakan flyer hashtag yang kalian semua tandatangi pada pertemuan sebelumnya. Apakah ada orang-orang yang menanyakan kalian tentang flyer tersebut? Bagaimana menurut mereka? Apakah masih terempel di pintu masuk sekolah dan di tempat-tempat di sekolah ini atau sudah dicopot?”



Contoh flyer hashtag

“Kami membawa flyer yang telah kalian buat sebelumnya dan mencetaknya pada kertas yang lebih besar sehingga dapat dengan mudah dilihat oleh siswa yang berjalan di sekitar pintu masuk atau koridor. Kami lihat kalian semua melakukan hal yang luar biasa dalam kegiatan tersebut, dan kami benar-benar tidak sabar untuk menaruh poster ini di sekitar sekolah.

Kalau kita punya waktu, kita bisa menempel poster-poster ini bersama setelah pertemuan ini, atau saya akan menempelnya setelah pertemuan ini. Kalau ada yang mau, kalian juga bisa menempel sendiri punya kalian.”

[Minta beberapa sukarelawan untuk ikut menempel poster setelah pertemuan. Ini adalah waktu yang tepat untuk mendorong inisiatif siswa dan juga kesempatan untuk meningkatkan rasa kepemilikan akan pesan-pesan positif yang ditempel di sekitar sekolah.]

## JADWAL ROOTS DAY

(15 MENIT)

“Jadi, akhirnya tiba, **Roots Day!**”

Apakah teman-temanmu sudah mulai bertanya-tanya? Apakah ada dari kalian yang menjelaskan **Roots** dengan cara yang pernah kita coba sebelumnya?

Saya ingin membagikan jadwal dan kegiatan lengkap untuk **Roots Day**. Kita akan menyelesaikannya hari ini, dan saya akan bagikan kalian masing-masing kartu pengingat untuk dibawa sehingga kalian akan selalu ingat apa saja yang akan kita lakukan.

Juga dalam lembaran itu, pastikan untuk beritahu saya kalau kalian ingin menaruh poster **Roots Day** atau membuat pengumuman (hanya jika sekolah mengizinkan siswa).”

*[Bagikan kartu jadwal.]*

Komponen dasar **Roots Day** adalah sebagai berikut:

- Pengumuman pagi hari oleh siswa.
- Kaos untuk siswa **Roots**, berdasarkan desain yang telah disetujui.
- “Poster Kesepakatan Siswa Anti Bullying” untuk kalian masing-masing, untuk mengumpulkan tanda tangan dari siswa, yang menunjukkan bahwa banyak yang menginginkan perubahan positif di sekolah ini.
- Meja untuk Kotak Perubahan.
- “Kertas **Roots**” spesial untuk mengumpulkan tanda tangan
- “Kertas **Roots**” lainnya untuk disimpan oleh siswa.
- Kegiatan menghampiri siswa di kantin.
- Pengumuman pagi hari untuk merayakan **Roots Day**.

Jadi ayo kita lihat satu persatu.

1. Pengumuman pagi hari oleh siswa.

Kita akan punya pengumuman setiap hari selama tiga hari sebelum **Roots Day** dan juga saat **Roots Day**. Kita ingin pengumuman itu didengarkan untuk membuat semuanya tertarik dengan **Roots Day**.

Akan lebih baik ketika siswa bisa membuat pengumuman sendiri tentang **Roots Day**. Biarkan siswa memperkenalkan namanya sehingga siswa lain akan mengingat namanya! Ini akan menjadi pengalaman menarik bagi siswa secara individu, dan juga menambah ketertarikan bagi kelompok siswa **Roots** itu sendiri.

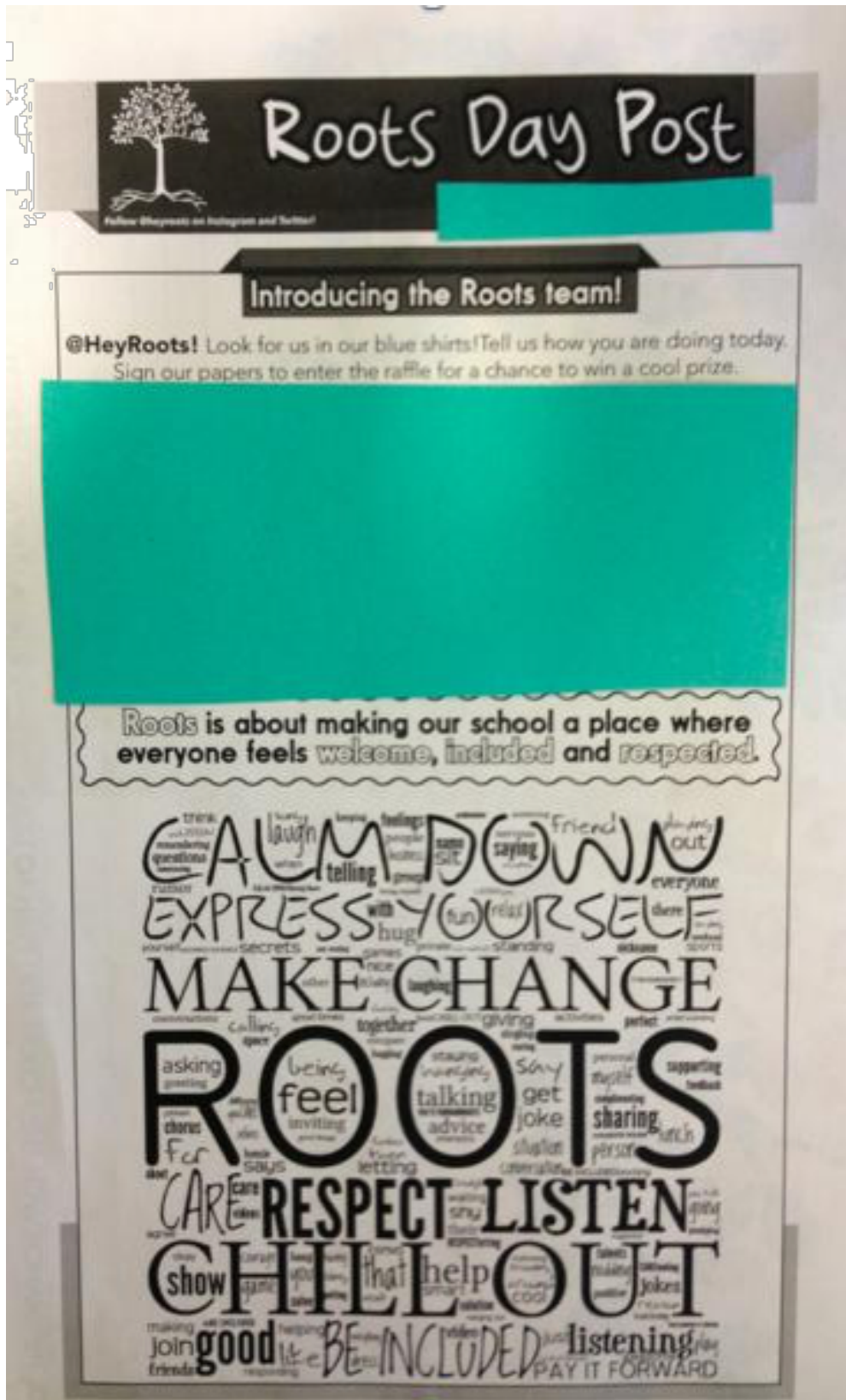
2. Kaos untuk siswa **Roots**

Kita telah mendesain kaos yang keren untuk kalian pakai pada **Roots Day**. Cocok dengan poster yang kalian buat, kan? Kami akan membawa kaosnya nanti saat **Roots Day** jadi kalian bisa memakainya pada pagi hari. Untuk poster, kami akan bawa ke sekolah beberapa hari sebelum **Roots Day**, jadi saya

membutuhkan beberapa sukarelawan untuk membantu saya nanti.

3. Poster / banner “Kesepakatan Siswa Anti Bullying”

Kita telah membuat banner “Kesepakatan Siswa Anti Bullying”. Siswa bisa memilih bagaimana mereka menulis nama mereka.



Bagian depan Kertas Roots, dengan nama siswa Roots pada bagian hijau.

Kertas **Roots** terdiri dari 2 halaman bolak-balik yang dicetak pada kertas berukuran A4/legal. Versi yang dibawa oleh siswa **Roots** adalah versi **berwarna**, yang dicetak untuk mengumpulkan tanda tangan dari siswa-siswa lainnya, sedangkan versi yang dibawa oleh siswa berwarna hitam putih dengan informasi tentang **Roots Day**. Siswa **Roots** akan membawa papan berwarna jingga untuk membawa **Kertas Roots** sehingga lebih mudah mengumpulkan tanda tangan, dan agar mereka lebih mudah dikenal sebagai siswa **Roots**. Siswa senang membawa benda-benda seperti papan; membuat mereka terlihat lebih resmi. Kebanyakan siswa mendapatkan setidaknya belasan tanda tangan, banyak juga yang mendapatkan tanda tangan satu halaman penuh, dan halaman tambahan diperlukan untuk menambah tanda tangan yang mereka dapatkan. Kegiatan ini mungkin salah satu kegiatan yang paling berarti pada **Roots Day** karena siswa dapat mengajak siswa lain secara personal untuk mewujudkan perubahan positif yang diperlukan. Siswa **Roots** dapat melihat ketika ada siswa yang memang peduli untuk membuat perubahan dan mana siswa yang hanya ingin mendapatkan gelang atau barang-barang yang dibawa siswa.

Siswa **Roots** membantu untuk menyusun meja yang menarik dan kita bantu untuk menatanya. Barang yang dipamerkan terdiri dari dua barang besar dengan pesan-pesan **Roots** yang ditempel di atasnya. Kita juga memiliki selebaran dan materi **Roots** di atas meja. Benda paling populer di atas meja adalah Kotak Perubahan. Kotak Perubahan menarik perhatian siswa untuk mendekat ke meja dan menanyakan berbagai pertanyaan. Siswa ingin menuliskan perubahan yang mereka inginkan dan menaruhnya di dalam kotak – dalam satu sekolah kami mendapatkan 250 lembar selama hanya satu kali istirahat / makan siang. Siswa **Roots** sangat tertarik dengan perubahan yang diinginkan oleh teman-teman sekelasnya. Kita memulai program **Roots** dengan meminta siswa **Roots** tentang apa yang mereka ingin ubah di sekolah secara anonim (identitas dirahasiakan) dan memasukkannya ke dalam kotak. Hal ini dilanjutkan oleh siswa, dan kami pikir ini cocok untuk diterapkan di sekolah dengan menyediakan **Kotak Perubahan** sehingga mereka bersedia menyampaikan pendapat mereka.

#### 4. Kegiatan Menyenangkan di Sekolah

Pada saat jam istirahat / makan siang, kita akan punya meja dimana semua orang berkumpul. Kita akan punya tanda khusus di atas meja, beberapa benda menarik, dan beberapa salinan “Kertas **Roots**”.

#### 6. Kertas **Roots** untuk semua siswa

Salinan Kertas **Roots** untuk siswa lainnya untuk dilihat dan dibawa pulang jika mereka menginginkannya. Di dalamnya ada penjelasan tentang **Roots**, kegiatan-kegiatan menyenangkan, dan berbagai hal seperti tips dan trik serta permainan. Kita akan punya banyak selebaran ini pada setiap meja di kantin.

7. Kegiatan menghampiri siswa di kantin (atau tempat lain, karena tidak semua sekolah memiliki kantin yang memadai)

Saat **Roots Day**, kami akan membagi kalian berpasang-pasangan dan kalian akan menghampiri orang yang tidak begitu kalian kenal dengan baik. Di sini, kalian akan punya kesempatan untuk berbicara dengan anak-anak lain tentang **Roots** dan mengumpulkan masukan dari mereka. Berdasarkan masukan yang mereka berikan, kalian akan memberikan mereka gelang baru – dengan warna yang berbeda dan kata-kata berbeda dibandingkan yang kalian mulai bagikan hari ini. Kita akan berlatih bagaimana cara melakukannya nanti.

Kegiatan unik dalam **Roots Day** adalah kegiatan menghampiri siswa yang tidak begitu dikenal. Siswa menyiapkan semua ini dalam kegiatan **role play**, mungkin akan sedikit menantang karena mereka tidak pernah melakukan ini sebelumnya. Tapi pada akhirnya, siswa menikmati kegiatan ini dibandingkan kegiatan-kegiatan lain di **Roots Day**. Kegiatan ini interaktif dan menarik, membantu siswa berdialog dengan siswa lain yang mungkin saja tidak mereka kenal. Instruksinya sederhana, “Coba ceritakan bagaimana perasaanmu terhadap sekolahmu hari ini,” atau mungkin sesuatu yang lebih sederhana, “Bagaimana perasaanmu hari ini?” Ini dimaksudkan sebagai cara siswa **Roots** menunjukkan empati kepada banyak siswa-siswa lain. Walaupun sebenarnya siswa akan lebih nyaman melakukan ini berpasang-

pasangan, mengejutkannya banyak siswa ingin melakukan kegiatan ini sendiri-sendiri. Secara keseluruhan, kegiatan ini akan memperlihatkan rasa kepercayaan diri siswa **Roots** pada hari ini. Siswa kami banyak bicara, berinteraksi secara aktif dengan siswa-siswa lain, dan menunjukkan kecerdikan mereka dengan mendekati meja-meja dengan cara-cara unik tersendiri.

8. Pengumuman Siang Hari untuk Merayakan **Roots Day**

Kita akan membuat pengumuman di siang hari, mengucapkan terima kasih pada semua orang karena berpartisipasi dalam **Roots Day!**

Pengumuman baik dilakukan untuk meningkatkan semangat kembali bagi siswa **Roots**, mampu menimbulkan diskusi atau pertanyaan lain bagi siswa **Roots**. Ini juga menjadi penghargaan atas kerja bagus yang mereka lakukan hari ini. Kami menyarankan pengumuman siang hari ini dilakukan saat **Roots Day**.

## BERMAIN PERAN (*ROLEPLAY*) MENGHAMPIRI SISWA

(10 MENIT)

“Jadi seperti yang saya katakan, saat **Roots Day**, kalian semua akan berpasangan dan menghampiri seorang siswa atau sekelompok siswa yang tidak begitu kalian kenal dengan baik. Kita ingin semua siswa di sekolah ini terlibat dalam **Roots** dengan mencontohkan perilaku yang kita sering diskusikan di sini. Dengan kata lain, kita ingin menunjukkan kepada mereka kalau kita peduli dengan apa yang mereka pikirkan dan rasakan tentang sekolah secara keseluruhan dan secara khusus apa yang mereka pikirkan tentang apa yang terjadi di sekolah mengenai cara siswa memperlakukan satu sama lain.

Jadi begini caranya: berpasangan dengan temanmu, dan kalian akan menghampiri seorang siswa atau sekelompok siswa. Kalian bisa saja kenal dengan anak-anak itu atau bisa jadi tidak kenal. Salah satu dari kalian akan bertanya pada siswa di meja: *“Halo, bagaimana perasaanmu hari ini? Ceritain, dong!”* Coba untuk mendapatkan jawaban dari anak itu seserius mungkin. Kemudian pasanganmu akan memegang papan dan mencatat kata kunci yang kamu dengar dari anak tersebut. Kemudian berikan gelang karena berpartisipasi dan mengatakan perasaan dia kepadamu.

Mengapa kita memberikan pertanyaan itu? Nah, pertama, dengan memberikan pertanyaan seperti itu, kita menunjukkan kepada mereka bahwa kita tertarik untuk mengetahui pendapat dan perasaan mereka. Dan dengan menggunakan kata-kata seperti “Bagaimana perasaanmu” dan “Ceritain, dong”, kita tidak hanya ingin jawaban “baik” atau “tidak baik” atau “saya capek” atau “saya ngantuk”.

Jadi ayo kita coba sebentar. Berapa banyak siswa yang ada dalam satu meja di kantin? Misalnya 8. Oke, jadi kita akan coba delapan anak. Coba pindahkan kursi seperti kalian duduk di meja kantin.”

*[Pilih siswa yang terlihat bisa melakukan role play ini dengan mudah.]*

“OK, jadi [Si X] dan saya akan berpura-pura kalau kami adalah dua siswa **Roots** yang mendapat tugas untuk mendekati meja ini. [Si X] akan memberikan gelang, dan saya akan menjadi orang yang akan memberi pertanyaan dan mencatat pada selembar kertas.”

*[Praktikkan atau contohkan percakapan yang seharusnya dilakukan.]*

“Jadi itulah salah satu caranya. Tapi kamu silahkan lakukan dan katakan senyaman kalian. Kita akan memberikan daftar kebutuhan **Roots Day** untuk membantu kalian. Yang penting adalah untuk membuat semua orang di meja merasa nyaman memberikan tanggapan, untuk menunjukkan bahwa kalian peduli terhadap apa yang mereka katakan. Itulah mengapa hanya satu dari kalian yang akan mencatat apa yang orang katakan, dan satunya lagi akan memberikan gelang sebagai ucapan terima kasih.

Ayo coba lagi dengan orang yang berbeda. Kalian berdua, ayo coba!”

[Ulangi permainan peran/role play dengan kelompok berbeda sebanyak 8-10 siswa dan pasangan siswa **Roots** yang berbeda.]

## MEMBERI PENGUMUMAN

Bagian 1: Permainan Membuat Pengumuman

*[Fasilitator membagikan Lembar Pengumuman kosong]*

“Sekarang, saya minta teman-teman mengisi titik-titik yang ada di sana. Pikirkan apapun yang ada di benak kalian, jangan bertanya kepada teman di sebelahnya. Kita akan membuat pengumuman berdasarkan apa yang kalian tulis nanti. Ini pasti akan menyenangkan dan lucu!”

**(5 MENIT)**

*[Beri mereka waktu 5 menit untuk mengisi semua kata, jika sudah selesai, bacakan pengumuman secara lengkap dengan menunjuk siswa secara sembarangan untuk mengisi kotak tersebut]*

*[Catatan untuk Fasilitator: Ini permainan lucu, mari buat suasana menyenangkan!]*

Bagian 2: Membuat Pengumuman

“Jadi saya pikir kita bisa membuat pengumuman sekarang agar pengumumannya dapat tersusun secara baik nantinya”

*[Tuliskan di papan tulis atau layar. Minta masukan kata-kata dari seluruh siswa. Bacakan pengumuman lengkap dengan kata-kata yang mereka buat, kemudian buat perubahan yang dibutuhkan.]*

## KESIMPULAN AKHIR

(2 MENIT)

“OK, jadi selanjutnya kita akan berjumpa lagi pada **Roots Day**! Mulai bagikan gelang sesegera mungkin dan pastikan kalian pakai satu (atau dua!) gelang. Saya akan memberikan poster **Roots Day** beberapa hari sebelum **Roots Day**, dan saya juga akan memastikan kalau pengumuman pagi hari bisa dimulai juga segera.

Saya juga akan kirim email dan SMS kepada kalian yang sudah memberikan email dan nomor telepon, dan saya berikan informasinya juga.

Pagi hari saat **Roots Day**, saya akan memberi kaos untuk dipakai, bersama dengan Kertas **Roost** yang bisa kalian pakai untuk mengumpulkan rencana dan tanda tangan, dan kalian bisa mulai beraksi sehabian!

Siapapun yang ingin menolong saya menempel poster hari ini, beritahu saya ya. Sampai jumpa ya dan hati-hati di jalan pulang ke rumah! Sampai ketemu di **Roots Day**!”

## PENGUMUMAN PAGI HARI

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh,

Selamat Pagi, \_\_\_\_\_ (nama sekolah)

**Roots Day** akan segera dilakukan di sekolah ini. Minggu ini, siswa **Roots** dari kelas \_\_\_\_ (kelas berapa saja)

akan \_\_\_\_\_ (apa yang dilakukan?) pada saat istirahat dan makan siang! Pastikan untuk cari tahu apa itu **Roots**, dan dapatkan \_\_\_\_\_ (apa saja ya?) gelang, dan \_\_\_\_\_ (apa yang harus dilakukan murid-murid lain?) dengan para siswa **Roots** untuk membuat sekolah menjadi tempat yang lebih baik. Lihatlah logo **Roots** di sekitar sekolah ini, cari di \_\_\_\_\_ (di mana saja?) dan coba ikuti kegiatan **Roots Day** pada hari \_\_\_\_\_

Semua teman-teman di sekolah ini harus terlibat ya!!

Terimakasih!!

Wassalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

## PENGUMUMAN PAGI HARI

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh,

Selamat Pagi, \_\_\_\_\_ (Kata ganti Orang/Benda)

**Roots Day** akan segera dilakukan di sekolah ini. \_\_\_\_\_ (menunjukkan waktu), siswa **Roots** dari kelas \_\_\_\_\_ (kelas berapa saja)

akan \_\_\_\_\_ (Kata Kerja) pada saat istirahat dan makan siang! Pastikan untuk cari tahu apa itu **Roots**, dan dapatkan gelang \_\_\_\_\_ (Kata Sifat), dan \_\_\_\_\_ (Kata Kerja) dengan para siswa **Roots** untuk membuat sekolah menjadi tempat yang lebih baik. Lihatlah logo **Roots** di sekitar sekolah ini, cari di \_\_\_\_\_ (tempat) dan coba ikuti kegiatan **Roots Day** pada \_\_\_\_\_ (menunjukkan waktu)

Semua teman-teman di sekolah ini harus terlibat ya!!

Terima kasih!!

Wassalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

## HADIAH GELANG ROOTS

Tantangan untuk Agen Perubahan:

Berikan gelang kapanpun kamu melihat siswa melakukan perilaku positif. Catat setiap perbuatan baik orang yang kamu lihat

Nama kamu: \_\_\_\_\_

NO.	SIAPA? Apakah kamu tahu nama atau kelasnya?	KENAPA? Apa yang mereka lakukan?
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

## AYO BERGABUNG! DENGAN ROOTS DAY



### SEBELUM HARI H

### SEBARLUASKAN!

3 hari pengumuman pagi hari, post secara online dimanapun kamu bisa, beritahu teman, poster, bagikan gelang untuk pelaku perilaku positif

### PERLENGKAPAN

### Pagi Hari H

ambil kaos, kertas Roots – pakai kaosmu, goodie bag, gelang, pin dan perlengkapan ROOTS lainnya!

### WAKTU ISTIRAHAT

### TANYAKAN SARAN PERUBAHAN

tanya siswa lain untuk membuat rencana untuk perubahan lebih positif – kumpulkan tanda tangan mereka di kertasmu untuk menunjukkan seberapa banyak yang kamu dapatkan! (setiap tanda tangan mendapatkan kesempatan undian!!)

### MARI BERSUARA!

### MAKAN SIANG

Datangi meja ROOTS dan berbicara dari meja-ke-meja – tanyakan bagaimana perasaan mereka, berikan gelang, catat, dan tanyakan tentang Kertas Roots – ada di setiap meja!

## PERTANYAAN UNTUK PERMAINAN MEMBUAT PENGUMUMAN

(1) Kata Ganti untuk Orang / Benda \_\_\_\_\_

(2) Menunjukkan waktu \_\_\_\_\_

(3) Kelas Berapa Saja? \_\_\_\_\_

(4) Kata Kerja \_\_\_\_\_

























(5) Kata Sifat \_\_\_\_\_

(6) Kata Kerja \_\_\_\_\_

(7) Tempat \_\_\_\_\_

(8) Menunjukkan Waktu \_\_\_\_\_



ROO  S	ROO  S	ROO  S	ROO  S
ROO  S	ROO  S	ROO  S	ROO  S
ROO  S	ROO  S	ROO  S	ROO  S
ROO  S	ROO  S	ROO  S	ROO  S
ROO  S	ROO  S	ROO  S	ROO  S
ROO  S	ROO  S	ROO  S	ROO  S

## TIPS – APA SAJA YANG HARUS ADA DALAM ROOTS DAY?

- Perlu diperhatikan, Roots Day adalah kegiatan yang dilakukan **oleh siswa dan untuk siswa**
- Kegiatan Roots Day dapat mengundang pemerintah (nasional / daerah), ataupun undangan dari luar sekolah, tapi ingat ya, **mereka bukan sasaran utama** dari pelaksanaan Roots Day. Sasaran utamanya adalah **para siswa**
- Pelaksanaan Roots Day harus melibatkan seluruh siswa yang ada di sekolah.  
Ayo libatkan semuanya!
- Terdapat beberapa materi penting yang harus diperkenalkan oleh Agen Perubahan kepada siswa lain, seperti: Hasil U-Report/survei tentang bullying di sekolah, Daftar Perilaku Positif yang telah disepakati, dokumentasi kegiatan selama 11 pertemuan, tanda tangan deklarasi anti-bullying, kotak perubahan, dan gambaran umum mengenai 'Apa itu Bullying?'

Media yang digunakan untuk menyampaikan materi dapat dikreasikan oleh Agen Perubahan dan fasilitator!

Apakah kalian pernah melakukan kegiatan pentas seni di sekolah?

Apakah pernah melakukan kegiatan deklarasi di sekolah?

Persiapan melakukan Roots Day persis seperti itu! Namun Roots Day lebih bertujuan untuk **menyampaikan pesan tentang persahabatan positif dan membuat semuanya lebih peduli untuk menghentikan perilaku *bullying!***

Jadi, setiap kegiatan dan penampilan yang dilakukan dalam Roots Day, harus selalu berhubungan dengan pesan di atas.

Daftar **check list** di bawah ini mungkin bisa membantu kamu untuk mempersiapkan Roots Day...

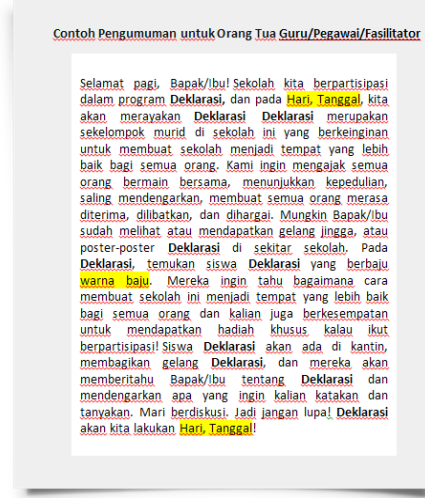
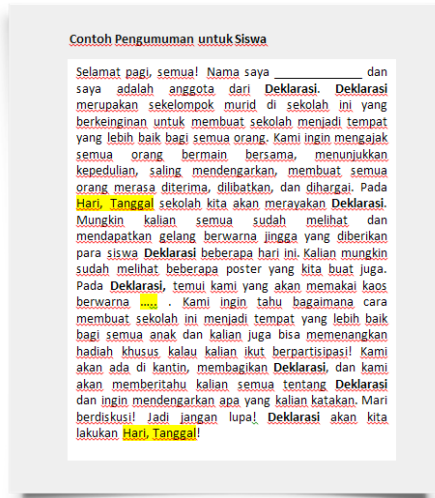
Namun silahkan berkreasi sesuai dengan ide kamu ya!

Misalnya: setiap kegiatan / perlengkapan akan dilakukan pada **stand** atau **booth** tertentu, atau kegiatan akan dilakukan di satu lapangan/aula. Semua tergantung kreatifitas siswa!

(dan apakah ada dana yang tersedia)

No.	Kegiatan / Perlengkapan	Penanggung Jawab	Check List (Beri Tanda ✓ jika sudah tersedia atau telah disiapkan)
1	Pengumuman Pelaksanaan Roots Day		
2	Pembukaan Roots Day (bagaimana ..... ?)		
3	Kotak Perubahan		
4	Poster Penjelasan 'Apa itu Bullying?'		
5	Pembagian Pin (misalnya dengan kuis)		
6	Pembagian Stiker (misalnya dengan kuis)		
7	Kumpulan Perilaku Positif		
8	Menampilkan <b>Flyer Hashtag</b>		
9	Menampilkan Poster		
10	Menampilkan hasil U-Report / survei siswa tentang <b>bullying</b>		
11	Penampilan <b>Role-Play</b> tentang perilaku bullying dan persahabatan		
12	Penampilan lagu tentang perilaku bullying dan persahabatan		
13	Penampilan puisi tentang perilaku bullying dan persahabatan		
14	Penampilan seni lainnya menceritakan perilaku bullying dan persahabatan		
15	Pembacaan poster kesepakatan "Kami Akan dan Kami Tidak Akan"		
16	Kegiatan Deklarasi Mengakhiri Bullying (misalnya: tanda tangan/cap tangan di spanduk besar, melepaskan balon, pengucapan janji dipimpin oleh Agen Perubahan, dsb)		
17	Lain-lain .....		

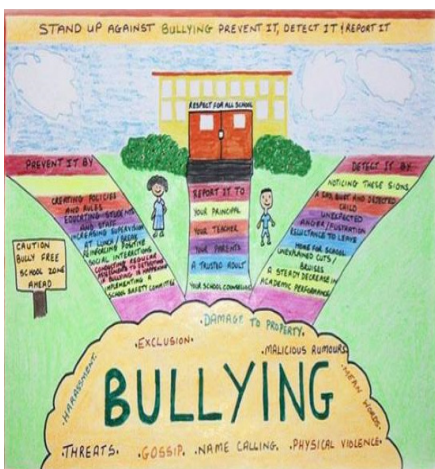
## FOTO-FOTO DI BAWAH INI DAPAT MENJADI CONTOH UNTUK KREASI KAMU!



Contoh Flyer Hastag



Contoh Poster Digital



Contoh Poster Buatan Tangan



Contoh Desain Pin atau Stiker



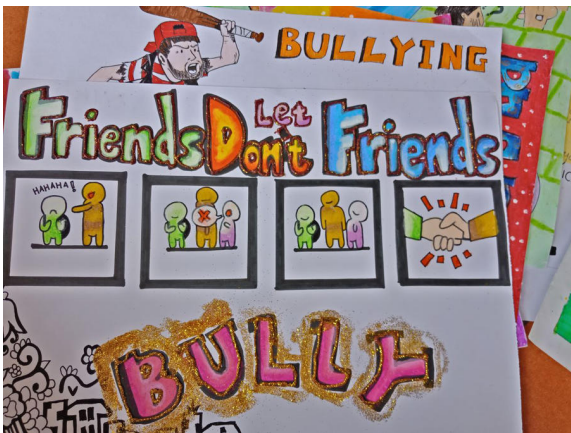
Contoh Poster "Kami Tidak Akan" oleh Siswa



Contoh Poster "Kami Akan" oleh Siswa



Contoh Poster Karya Siswa



Contoh Poster Karya Siswa



Contoh Komitmen / Deklarasi Bersama oleh Siswa untuk Menghentikan Bullying dan Mewujudkan Persahabatan Positif



Agen Perubahan menjelaskan kegiatannya di sekolah dalam rangka pencegahan bullying



Roots Day: Acara dari siswa, oleh siswa, untuk siswa!

## PERTEMUAN 14: ROOTS DAY!



## TEKS UNTUK SELAMA TIGA HARI SEBELUM ROOTS DAY

### Siswa

Selamat pagi, semua! Nama saya \_\_\_\_\_ dan saya adalah anggota dari **Roots**. **Roots** merupakan sekelompok murid di sekolah ini yang berkeinginan untuk membuat sekolah menjadi tempat yang lebih baik bagi semua orang. Kami ingin mengajak semua orang bermain bersama, menunjukkan kepedulian, saling mendengarkan, membuat semua orang merasa diterima, dilibatkan, dan dihargai. Pada Hari, Tanggal sekolah kita akan merayakan **Roots Day**. Mungkin kalian semua sudah melihat dan mendapatkan gelang berwarna jingga yang diberikan para siswa **Roots** beberapa hari ini. Kalian mungkin sudah melihat beberapa poster yang kita buat juga. Pada **Roots Day**, temui kami yang akan memakai kaos berwarna ..... Kami ingin tahu bagaimana cara membuat sekolah ini menjadi tempat yang lebih baik bagi semua anak dan kalian juga bisa memenangkan hadiah khusus kalau kalian ikut berpartisipasi! Kami akan ada di kantin, membagikan gelang **Roots**, dan kami akan memberitahu kalian semua tentang **Roots** dan ingin mendengarkan apa yang kalian katakan. Mari berdiskusi! Jadi jangan lupa! **Roots Day** akan kita lakukan Hari, Tanggal!

### Orang Dewasa (Guru / Pegawai / Fasilitator)

Selamat pagi, Bapak/Ibu! Sekolah kita berpartisipasi dalam program **Roots**, dan pada Hari, Tanggal, kita akan merayakan **Roots Day**. **Roots** merupakan sekelompok murid di sekolah ini yang berkeinginan untuk membuat sekolah menjadi tempat yang lebih baik bagi semua orang. Kami ingin mengajak semua orang bermain bersama, menunjukkan kepedulian, saling mendengarkan, membuat semua orang merasa diterima, dilibatkan, dan dihargai. Mungkin Bapak/Ibu sudah melihat atau mendapatkan gelang jingga, atau poster-poster **Roots** di sekitar sekolah. Pada **Roots Day**, temukan siswa **Roots** yang berbaju warna baju. Mereka ingin tahu bagaimana cara membuat sekolah ini menjadi tempat yang lebih baik bagi semua orang dan kalian juga berkesempatan untuk mendapatkan hadiah khusus kalau ikut berpartisipasi! Siswa **Roots** akan ada di kantin, membagikan gelang **Roots**, dan mereka akan memberitahu Bapak/Ibu tentang **Roots** dan mendengarkan apa yang ingin kalian katakan dan tanyakan. Mari berdiskusi. Jadi jangan lupa! **Roots Day** akan kita lakukan Hari, Tanggal!

## TEKS UNTUK ROOTS DAY

### Siswa

Selamat pagi, semua! Nama saya \_\_\_\_\_ dan saya adalah anggota dari **Roots**. **Roots** merupakan sekelompok murid di sekolah ini yang berkeinginan untuk membuat sekolah menjadi tempat yang lebih baik bagi semua orang. Kami ingin mengajak semua orang bermain bersama, menunjukkan kepedulian, saling mendengarkan, membuat semua orang merasa diterima, dilibatkan, dan dihargai. Hari ini adalah **Roots Day!** Pastikan kalian menemukan satu anggota **Roots** hari ini – kami semua memakai baju berwarna ..... dengan logo **Roots**. Beritahu kami bagaimana cara membuat sekolah ini menjadi tempat yang lebih baik bagi semua orang! Kalau kalian melakukan itu, berarti kalian ikut serta dalam undian hadiah (sejumlah) speaker kecil (atau hadiah lain)! Kami semua akan ada di kantin, membagikan lebih banyak gelang, dan mengunjungi setiap meja untuk bertanya kabar kalian, karena kami ingin mendengarkan kalian. Selamat mengikuti **Roots Day!**

### Orang Dewasa (Guru / Pegawai / Fasilitator)

Selamat pagi, semua! Hari ini adalah **Roots Day!** **Roots** merupakan sekelompok murid di sekolah ini yang berkeinginan untuk membuat sekolah menjadi tempat yang lebih baik bagi semua orang. Kami ingin mengajak semua orang bermain bersama, menunjukkan kepedulian, saling mendengarkan, membuat semua orang merasa diterima, dilibatkan, dan dihargai. Pastikan kalian menemukan satu anggota **Roots** hari ini – kami semua memakai baju berwarna ..... dengan logo **Roots**. Beritahu mereka bagaimana cara membuat sekolah ini menjadi tempat yang lebih baik bagi semua orang! Kalau kalian melakukan itu, berarti kalian ikut serta dalam undian hadiah (sejumlah) speaker kecil (atau hadiah lain)! Mereka semua juga akan ada di kantin, membagikan lebih banyak gelang, dan mengunjungi setiap meja untuk bertanya kabar kalian, karena kami ingin mendengarkan kalian. Selamat mengikuti **Roots Day!**

## PENGUMUMAN ROOTS DAY DARI FASILITATOR

Selamat Siang! Terima kasih untuk semua orang yang ikut merayakan/melaksanakan **Roots Day** dengan kami hari ini. Saya harap semua orang telah menemui dan berbicara dengan siswa **Roots** dan menuliskan cara bagaimana membuat sekolah kita menjadi lebih baik – untuk memastikan semua orang merasa diterima, dilibatkan, dan dihargai di sekolah ini. Senang sekali melihat banyak orang memakai gelang cerah berwarna xxxx yang artinya ada banyak anak-anak keren yang berperilaku positif di sekolah kita ini.

Pada Hari/Tanggal/Bulan, tim **Roots** akan memberitahu kalian siapa yang memenangkan undian dan (sejumlah) speaker (atau hadiah lain) kepada pemenangnya! Semua siswa **Roots**, jangan lupa untuk mengumpulkan semua lembaran tanda tangan dan papan kalian sebelum pulang hari ini. Selamat pulang dan beristirahat! Hati-hati di jalan, ya!

# AKAR PERUBAHAN



Membuat temanmu merasa

**DITERIMA**

Melempar bola kepadanya dan bermain bersama, mengirim sms untuk mengajak jalan-jalan, mengajaknya bergabung dalam kelompok bermain saya, bermain game, berjalan bersamanya, menanyakan pendapatnya, mengundangnya ke rumah untuk bermain, mengajaknya bernyanyi bersama, mengajaknya makan siang bersama, mengajaknya mengobrol, mengajaknya bermain dengan teman baru, menceritakan kepadanya apa yang terjadi ketika dia tidak ada di sini, membuatnya merasa tidak diejek

Membuat temanmu merasa

**TENANG KETIKA GUGUP**

Membarkannya bercerita tentang Boy Band Korea, mengatakan "Jangan khawatir! Kamu bisa!", mengatakan hal positif tentang dia, mengatakan kepadanya bahwa dia pintar, memberi kepercayaan diridan keyakinan, memberikan kue, membuat lelucon ketika dia merasa gugup, menceritakan bagaimana perasaan saya ketika dalam situasi yang sama dan ternyata saya bisa, memberi nasihat yang baik, mengajaknya berbicara tentang sesuatu yang dia suka, membuat dia merasa seperti presenter handal, mengatakan kepadanya bahwa tidak ada yang perlu ditakuti, mengatakan padanya bahwa semua akan baik-baik saja.

Membuat temanmu merasa

**TENANG KETIKA MARAH**

Berada di sampingnya, membuatnya tertawa, membantunya melupakan masalah, mengatakan bahwa marah akan membuat keadaan menjadi lebih buruk, membantunya menemukan solusi, mengajaknya bernyanyi, menghitung sampai 10 bersama-sama, mengajaknya menarik nafas dalam-dalam, mengatakan hal positif tentangnya, mengajaknya pergi ke tempat lain

Membuat temanmu merasa

**PERCAYA DIRI APA ADANYA**

Menceritakan rahasia saya sehingga mereka tidak malu dengan diri mereka, menerima mereka apa adanya, mengatakan "jadi dirimu sendiri saja", mengatakan padanya kalau dia anak berbakat, mengatakan kalau dia hebat tidak seperti apa yang orang lain katakan, mendukung kegiatan teman yang sedang dia jalani, mengatakan pada teman untuk menunjukkan bakat yang dia miliki, mengajak teman menari / menyanyi, memeluk teman tanpa butuh alasan apapun, biarkan teman tetap menjadi 'aneh' dan saya akan ikut menjadi 'aneh' bersama dia, menanyakan perasaan teman saat ini, menceritakan hobi masing-masing.

Membuat temanmu merasa

**MENGHARGAI MEREKA**

Biarkan mereka menjadi diri sendiri, tidak mencampuri urusan mereka, tidak menyebarkan gosip tentang teman, memberikan respon ketika teman berbicara, menjaga rahasia teman, memanggil nama orang lain dengan nama sebenarnya, mendengarkan pendapat orang lain walaupun saya tidak setuju, tidak mengejek orang lain, berbuat baik kepada teman

Membuat temanmu merasa

**PEDULI**

Mencari dia, menolong dia, memanggil / menyapanya, menanyakan kabarnya, mengatakan bahwa dia ganteng/cantik hari ini, menanyakan kegiatan teman pada hari Minggu ini, menyebut nama pendeknya, mengingat kelebihan dia, mengajaknya bermain, mengatakan 'hai', menanyakan 'apa kabar?', mendukungnya ketika dalam masalah

Membuat temanmu merasa

**MENDENGARKAN PENDAPAT MEREKA**

Fokus dengan apa yang sedang dia bicarakan, memberikan nasihat yang baik, menjawab pertanyaan dia, menunggu sampai dia selesai berbicara, menanyakan tentang keluarga mereka, mengangguk saat teman berbicara, tertawa ketika seseorang melucu, tidak memotong ketika teman berbicara, membalas sms teman, mengatakan kepada teman bahwa ide dia bagus, melihat mata teman ketika berbicara bukannya memainkan HP untuk membuka Facebook atau membalas SMS.

**KARTU PERILAKU POSITIF**





PLANI IO

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**PILIH SETANGKAI DAUN DAN TULISKAN NAMA KAMU**

## PERTEMUAN 15: DISKUSI PROGRAM ROOTS

### Tujuan Kegiatan:

Setelah pertemuan ini, siswa akan mampu:

- **Menceritakan** pengalaman mereka selama mengikuti program Roots
- **Menuliskan** ide tentang apa yang siswa akan lakukan selama sisa semester dan setelah program berakhir
- **Mendiskusikan** rencana selanjutnya.

### Persiapan Fasilitator sebelum Pertemuan

**Buat Sertifikat Penghargaan** Kita membuat sertifikat sederhana untuk memberikan penghargaan terhadap kerja siswa **Roots**. Anda bisa membagikan sertifikat begitu saja, atau jika sekolah melaksanakan upacara, Anda bisa memberikan sertifikat ini pada saat upacara. Ini akan memberikan motivasi pada siswa dalam menjalankan kegiatan **Roots** berikutnya. Tambahannya, memberikan penghargaan pada siswa-siswi ini akan menunjukkan dukungan sekolah terhadap pesan-pesan positif yang dibawakan **Roots**.

**Buat Video Terima Kasih** Video bisa berasal dari Kepala Sekolah / Guru / Fasilitator / Pejabat Pemerintah / Penyelenggara program (misal: Yayasan Indonesia Mengabdi dan UNICEF) sebagai bentuk ucapan terima kasih pada siswa untuk partisipasi dan keaktifan mereka. Video dapat berupa kompilasi foto atau video kegiatan

mereka dari awal hingga akhir program, testimoni, dan sebagainya. Ini akan membuat siswa merasa lebih dihargai dan dianggap penting. Ada banyak cara membuat kesan untuk kelompok Anda. Mengundang kepala sekolah atau komite sekolah, contohnya, dapat menciptakan suasana yang lebih serius, namun tetap membiarkan siswa bebas untuk bertanya / berbicara (walaupun sepertinya mereka tidak akan melakukannya jika ada orang dewasa baru ikut bergabung dalam pertemuan). Atau pilihan lain, Anda bisa merekam pesan dari sekolah **Roots** lain yang memberikan pesan kesan dan masukan untuk program selanjutnya, atau, jika teknologi memungkinkan, bisa melakukan panggilan Skype. Tujuannya ialah untuk memberikan diskusi dan penutup yang mengesankan.

**Cetak / print daftar pertanyaan diskusi terarah** yang ditujukan untuk siswa pembaca pertanyaan dan siswa pencatat diskusi.

# SEKILAS

## JADWAL

- Perkenalan
- Aktivitas: Video Terima Kasih
- Diskusi Terarah
  - **Roots Day**
  - Pesan Kesan tentang **Program Roots**
  - Rencana Hingga Sisa Akhir Semester
  - Rencana Selanjutnya (Semester / Tahun Ajaran selanjutnya)
- Diskusi: Ucapan Selamat untuk **Roots Day** dan Penutup
- Aktivitas: Survei U-Report akhir

## MATERI

- Kotak Perubahan & Kertas Perubahan
- Daftar Pertanyaan Diskusi Terarah untuk Siswa Pembaca Pertanyaan
- Daftar Pertanyaan Diskusi Terarah untuk Siswa Pencatat Diskusi
- Sertifikat Penghargaan
- Hadiah Undian **Roots Day** - 2 speaker kecil (atau hadiah lain, jika memungkinkan) - 1 untuk siswa yang dipilih secara acak (yang memberi tanda tangan) dan 1 untuk siswa Roots yang memiliki tanda tangan siswa tersebut (yang mengumpulkan tanda tangan)

## KONTEN DIGITAL

- Musik - opsional
- Video Terima Kasih - Thankyouvideo.mp4

# SKRIP

## PERKENALAN

Pertemuan ini untuk mendengar tanggapan kalian tentang **Roots** dan merayakan apa yang telah kalian hasilkan! Kita akan bicara banyak tentang pengalaman kalian di **Roots**. Tapi tentu saja, selamat ya untuk **Roots Day**-nya. Kalian hebat dan luar biasa. Pihak Sekolah juga menitip salam, mereka bilang kalian hebat, kami banyak cerita tentang kalian. Mereka harap mereka bisa ikut bergabung di sini bertemu kalian, karena mereka tidak bisa, mereka mengirimkan video ini untuk mengucapkan selamat dan terima kasih.

## AKTIVITAS:

### VIDEO TERIMA KASIH

[Mainkan *Thankyouvideo.mov*]

## DISKUSI TERARAH

### *Roots Day*

1. Jadi mari kita mulai membicarakan satu hal terbesar yang kalian lakukan untuk **Roots**. Apa yang kalian ingat tentang **Roots Day**?

2. Bisakah kalian ceritakan percakapan yang kalian lakukan dengan orang-orang di sekolah ini tentang **Roots Day**, atau salah satu percakapan yang kalian lakukan saat istirahat/makan siang ketika kalian memberikan gelang?

- Apa yang orang-orang katakan tentang **Roots day**?
- Atau, mungkin kalian bicara dengan seseorang yang baru kalian kenal atau dengan seseorang yang baru tahu **Roots** pertama kalinya—apa kata mereka?

3. Apakah kamu membicarakan **Roots** dengan teman-temanmu, apa kata mereka?

### *Pesan Kesan tentang Program Roots*

[Berikan daftar pertanyaan diskusi terarah kepada salah seorang siswa untuk dibaca. Berikan juga daftar pertanyaan diskusi terarah kepada salah seorang siswa yang akan mencatat diskusi. Minta siswa yang mendominasi diskusi atau tidak aktif berpartisipasi dalam diskusi untuk membaca pertanyaan atau mencatat diskusi]

*Yang kami temukan, selama program, cara terbaik untuk mengatasi siswa yang mendominasi diskusi adalah memberikan mereka tugas tambahan. Ketika siswa ini terlalu antusias atau tidak terlalu memperhatikan ketika siswa lain berbicara, memberi tugas khusus membuat mereka merasa menjalankan peran penting sementara mereka tidak bicara terlalu banyak. Jika Anda memiliki siswa seperti ini, minta mereka menolong Anda untuk mencatat diskusi. Terlebih, jika ada beberapa siswa yang diam saja ketika diskusi, coba minta mereka membaca pertanyaan secara bergiliran. Ini akan membantu mereka lebih aktif.*

1. Selain **Roots Day**, saya ingin mendengar pendapat kalian tentang **Roots** secara umum. Bisakah kamu mengingat-ingat apa saja yang kita lakukan sampai sebelum **Roots day**—coba sebutkan?
2. Bagaimana menurut orang-orang tentang **program Roots** di sekolah ini?
  - Apa yang orang pikirkan? Dan secara umum apa yang orang katakan tentang **Roots**?
  - Apakah ada yang berubah setelah **Roots Day**?
3. Sekarang ceritakan saya tentang pendapat KAMU menjadi bagian dari **Roots**. Apa yang ingin kalian ubah dari **Roots**, jadi kita bisa mengubahnya untuk program selanjutnya?
4. Apa yang paling kamu suka dari **Roots**—apa yang harus kita pertahankan? Apa yang harus kita tingkatkan?

### **Rencana hingga sisa akhir semester**

Walaupun ini adalah pertemuan terakhir kita, kalian tetap bisa melakukan hal-hal yang sudah kita pelajari di **Roots** – ya karena kalian tetaplah siswa **Roots**. Saya akan tinggalkan Kotak Perubahan di sini dengan Kertas-Kertas Perubahan yang kita punya.

- Siswa memutuskan dimana Kotak Perubahan akan diletakkan selanjutnya
- Siswa memutuskan siapa yang akan membacakan/menuliskan Kertas Perubahan, dan apa yang akan mereka lakukan dengan Kotak dan Kertas Perubahan
- Siswa memutuskan 2-3 orang yang menjadi admin Facebook(atau ketua kelompok, misalnya) agar diskusi terus dilanjutkan

*Catatan: Gunakan template yang telah disediakan untuk memandu diskusi dengan siswa dalam menentukan rencana semester selanjutnya.*

### **Rencana Selanjutnya (Semester / Tahun Ajaran Selanjutnya)**

Program ini ingin membuat perubahan, yang dipimpin oleh kalian, kalian bisa melanjutkannya semester ini, dan semester depan, tahun ini atau tahun depan, dimanapun dan kapanpun kalian berada. Apa yang kita lakukan ini tidak terbatas pada pertemuan ini saja. Kotak Perubahan dapat terus dilanjutkan, tanyakan orang-orang apa yang mereka rasakan di sekolah hari ini, berikan perubahan pada sekolah ini, gunakan media sosial sebaik mungkin. Kita juga melakukan ini pada sekolah lain, kalian bisa saling bertukar ide dan pendapat, dan dimanapun sekolah kalian nanti.

## **SURVEI U-REPORT AKHIR**

“Siapa yang mau tahu apa pendapat siswa-siswa lain dan teman-teman kita tentang Roots? Ayo kita lakukan survei U-Report terakhir sebelum mengakhiri semuanya berdasarkan pertanyaan yang kita buat di pertemuan 9!”

### **[Siswa mendiskusikan 2 hal]**

1. Komentar respon tentang Roots dan iklim sekolah
2. Apakah siswa sudah mendiskusikan bullying dengan orang tua mereka

Catatan: Siswa perlu mengembangkan pertanyaannya sendiri, biarkan mereka berpendapat, namun tetap difasilitasi.

### **Catatan: Beri waktu siswa selama 1 minggu untuk mengumpulkan jawaban.**

**CATATAN: Fasilitator perlu mendorong Agen Perubahan agar seluruh siswa di sekolah mengisi survey U-Report. Ada 3 opsi yang bisa dilakukan:**

1. Siswa menggunakan
  - Facebook (Like page ‘U-Report Indonesia’ lalu kirim pesan dengan mengetikkan keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada)
2. Siswa menggunakan
  - SMS (bebas pulsa), kirim pesan ke 94567 dengan mengetikkan keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada
  - Whatsapp (Tambahkan nomor 08119004567 sebagai ‘U-Report’, lalu chat dengan mengetik keyword yang sudah disepakati, misal: SMPN37Makassar lalu jawab pertanyaan yang ada)
3. Siswa menggunakan
  - Kertas kosong yang disediakan Agen Perubahan / fasilitator tanpa menuliskan nama. Setelah siswa menjawab, kertas dimasukkan ke dalam kotak kosong yang telah disediakan. Nanti, fasilitator / Agen Perubahan bisa merekapnya ke dalam U-Report atau grafik secara langsung.

## UCAPAN SELAMAT UNTUK ROOTS DAY DAN PENUTUP

*Ketika mendiskusikan akhir dari program, kita meminta para siswa **Roots** untuk melanjutkan **Roots** walaupun tanpa kehadiran kita. Walaupun Anda bisa saja datang kembali ke sekolah untuk memonitor, penting untuk menanamkan rasa kepemilikan kepada siswa. Salah satu caranya ialah membangun kepemimpinan dan struktur pada siswa **Roots** untuk dilaksanakan lagi semester / tahun depan, atau program yang terintegrasi dengan ekskul/organisasi di sekolah. Namun ingat untuk tetap tanyakan pada siswa. Setelah berpartisipasi selama ini, mungkin saja siswa ingin merencanakan dan mengadakan pertemuan mereka sendiri.*

“Dan akhirnya, saya tunjukkan kepada kalian hasil dari **Roots Day**: jumlah gelang (atau pin) yang kalian berikan, dan tanda tangan yang kalian dapat, serta hadiah yang telah dipersiapkan (jika memungkinkan)

Kalian semua telah melakukan hal yang baik dan luar biasa! Kami ingin memberikan hadiah ini kepada yang menang undian DAN juga kepada siswa salah satu dari kalian di ruangan ini!

Kalian semua telah melakukan pekerjaan yang luar biasa pada **Roots Day** – lihat apa saja yang telah kalian capai!

- (jumlah) tanda tangan telah terkumpul
- (jumlah) gelang telah dibagikan
- Ringkasan dari beberapa Kertas Perubahan yang dikumpulkan pada **Roots Day** dari murid-murid lain.”

“Sebagai ungkapan terima kasih atas semua usaha kalian bersama **Roots**, kami telah membuat Sertifikat Penghargaan untuk diberikan kepada masing-masing dari kalian dan kepada sekolah yang akan kami teruh di lobi, jadi kalian bisa melihatnya!”

*[Tunjukkan dan bagikan Sertifikat Penghargaan]*

*[Jika waktu memungkinkan, ambil foto bersama dan rayakanlah!]*

## RENCANA AKSI AGEN PERUBAHAN ROOTS SMP \_\_\_\_\_ UNTUK SEMESTER 2

**Siapa yang akan memimpin pertemuan Agen Perubahan Roots untuk semester selanjutnya?**

---

*Siswa dapat memilih dua orang dari siswa yang lebih senior, atau satu siswa dari tiap angkatan, dll*

**Siapa yang akan mensupervisi /mengawasi kegiatan Roots untuk semester selanjutnya?**

---

*Siswa dapat menominasikan / mengajukan guru, jika memungkinkan, atau guru BK dan/ atau Kesiswaan dapat diajak agar mereka dapat terlibat aktif untuk semester selanjutnya dalam mensupervisi/mengawasi.*

Seberapa sering / kapan pertemuan Roots akan diadakan?

---

Dimana pertemuan Roots akan diadakan?

---

Kegiatan	Waktu	Lokasi	Penanggung Jawab	Keterangan (butuh dana, perlengkapan, dsb)
Mengecek "Kotak Perubahan" dengan guru serta memberikan respon terhadap masukan yang ada				
Post di media sosial				
Membagikan pin untuk perilaku positif / para bystander yang berani mengatasi bullying				
Mempraktikkan Kartu Perilaku Positif				
Penyampaian pengumuman / pesan-pesan saat Upacara Bendera atau melalui pengeras suara				
Membuat kampanye poster / majalah dinding				
Role play (bermain drama) / kampanye video				
Kampanye seluruh sekolah (seperti Roots Day, dengan para siswa anggota baru, jika memungkinkan)				

### Kapan dan bagaimana kita akan merekrut siswa baru untuk menjadi Agen Perubahan?

Kita dapat mendorong siswa (dan para guru, jika memungkinkan) untuk memilih Agen Perubahan untuk kegiatan semester/tahun selanjutnya dengan menggunakan jejaring sosial melalui kuisioner tertutup (social network closed-questionnaire), untuk memastikan keberlanjutan dari kegiatan.

## PERTANYAAN!

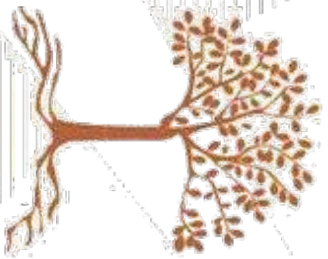
1. Bisakah kamu ceritakan percakapan yang kamu lakukan dengan seseorang di sekolah ini tentang **Roots Day**?
2. Apakah kamu membicarakan **Roots** dengan teman-temanmu, dan apa kata mereka?
3. Bisakah kamu menyebutkan apa saja yang sudah kita lakukan selama ini hingga sebelum **Roots Day** berlangsung?
4. Bagaimana menurut orang-orang tentang **Program Roots** di sekolah ini? Apakah ada perubahan setelah dilaksanakan **Roots Day**?
5. Ceritakan pendapat KAMU tentang menjadi bagian dari **Roots**. Apa yang ingin kamu ubah dari **Roots** untuk kita perbaiki di program **Roots** selanjutnya?
6. Apa yang paling kamu suka dari **Roots**—apa yang perlu kita pertahankan?
7. Apa yang perlu kita tingkatkan untuk **Roots**?
8. Bagaimana pertemanan yang ada di sekolah ini?
9. Apakah anak-anak dari satu kelompok saling berbicara dengan kelompok yang lain atau mereka lebih senang bermain sendiri-sendiri dengan kelompok mereka sendiri?



# SERTIFIKAT PENGHARGAAN

Kami ucapkan terima kasih atas usaha kalian dalam menebararkan perilaku positif untuk saling menghargai, menerima, dan melibatkan teman-teman di sekolah kita. Mari terus ciptakan perubahan positif.

## PENYELENGGARA PROGRAM ROOTS



Hari / Tanggal:  
Salam Semangat,  
XXXXXXXXXXXX

# LAMPIRAN



Sumber gambar: Dokumentasi YIM, 2017

# LAMPIRAN 1

## SURAT PERIJINAN – *CONSENT FORM* ORANG TUA

Kepada Orang Tua/Wali,

Kami ingin mengajak anak Anda untuk menjadi bagian dari kegiatan ekstrakurikuler baru yang disebut '**ROOTS**' yang dijalankan oleh ..... [Isi nama pelaksana kegiatan]. Anak Anda telah dipilih sebagai bagian dari 30 siswa yang kami percaya dapat membuat perubahan positif bagi sekolahnya.

Kegiatan ekstrakurikuler ini akan berfokus pada meningkatkan iklim sekolah. Jika Anda memberikan ijin, anak Anda akan menghadiri sepuluh pertemuan untuk kegiatan selama enam bulan ke depan. Pertemuan-pertemuan ini akan dilakukan saat jam ekstrakurikuler di sekolah.

[isi hari / waktu kegiatan]

Setiap pertemuan akan berlangsung sekitar 1-2 jam, dan anak Anda akan diberikan konsumsi (snack) dan minuman. Anak Anda akan diminta menceritakan kegiatan mereka di sekolah, serta diajak untuk membuat kegiatan baru dan menyenangkan untuk menyebarkan pesan positif di sekolah. Kegiatan seperti mengirim pesan dan gambar di media sosial untuk menyebarkan pesan positif, ataupun kegiatan lainnya. Siswa dapat memilih apakah mereka ingin berpartisipasi atau tidak, atau mereka bisa berhenti terlibat dalam kegiatan ini kapan pun mereka mau. Semua yang diceritakan kepada kita tidak akan disebarluaskan kepada siapa pun, kecuali anak berada dalam situasi bahaya yang berisiko, dalam hal ini kami akan mencoba untuk menolong.

Jika Anda memiliki pertanyaan atau kekhawatiran tentang kegiatan ini, silahkan sampaikan kepada tim fasilitator kami dan mereka akan senang untuk berdiskusi dan menjelaskan lebih lanjut.

Silahkan isi kotak di bawah ini dan beritahukan kepada kami apakah Anda memberikan ijin.

Terima kasih,

..... [Isi nama penanggung jawab]

Jika Anda memiliki pertanyaan atau komentar,

silahkan kontak ..... [untuk diisi dengan kontak yang relevan: nama, nomor telepon, email]

Nama Anak \_\_\_\_\_ Kelas \_\_\_\_\_

Bisakah anak saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini?

Lingkari salah satu YA / TIDAK

Saya mengizinkan foto dan video anak saya untuk digunakan dalam media sosial dan media cetak

Lingkari salah satu YA TIDAK

Nama Orang Tua/Wali \_\_\_\_\_ Tanggal: \_\_\_\_\_

Tanda Tangan:

## LAMPIRAN 2

### SURAT PERIJINAN – ASSENT FORM ANAK

# HAI,

Kami ingin mengajakmu untuk menjadi bagian dari kegiatan ekstrakurikuler baru yang disebut 'ROOTS'. Kamu telah dipilih sebagai bagian dari 40 siswa yang kami percaya dapat membuat perubahan positif bagi sekolahmu.

Silahkan baca lembaran ini dengan cermat dan putuskan apakah kamu **ingin** atau **tidak ingin** bergabung. Tanyakan pada fasilitator jika ada yang belum jelas atau kamu memiliki pertanyaan. Terima kasih telah menyempatkan untuk membaca.

**Kegiatan apa sih ini?** Kegiatan ini ialah tentang orang muda dan pengalamannya di sekolah. Kami ingin mendukung orang muda untuk membuat sekolah mereka menjadi lebih baik.

#### **Apakah saya harus ikut berpartisipasi?**

Tidak. Silahkan memutuskan apakah kamu ingin bergabung atau tidak. Kamu tidak akan dituntut apapunkalau tidak ingin ikut berpartisipasi. Kalau kamu memutuskan untuk ikut bergabung, kamu juga bebas untuk berhenti kapan saja kamu mau. Kamu tidak perlu memberikan alasannya jika kamu tidak mau. Kami akan kembali lagi ke sekolah dan kita bisa bertemu kapan saja denganmu. Nah, kamu bisa memutuskan kapan pun kamu ingin berbicara dengan kita lagi!

**Apa yang harus saya lakukan?** Jika kamu memutuskan untuk berpartisipasi, pertama kamu akan menandatangani lembar persetujuan (halaman berikutnya), kemudian kamu akan diajak untuk mengikuti sepuluh pertemuan selama satu semester ke depan. Selama pertemuan, kami akan mengajak kamu untuk membicarakan tentang kegiatan di sekolah, dan melihat hal apa yang penting bagi kamu dan ingin kamu ubah. Kami akan mengajakmu untuk memberikan ide untuk membuat perubahan positif, termasuk secara online melalui Facebook

atau media sosial lain. Bisa saja kita menulis blog atau memasang foto yang dapat dilihat oleh siswa lain di sekolahmu. Kami harap pertemuannya akan menyenangkan untukmu!

**Bagaimana jika pertemuannya membuat saya tidak nyaman?** Kami tidak ingin membuat pertemuan yang membuat kamu tidak nyaman. Kamu bisa berhenti kapanpun kamu mau, dan kamu tidak perlu memberikan alasannya kalau kamu tidak mau. Kamu bisa menghubungi tim fasilitator kapanpun selama satu semester ke depan, dan katakan bahwa kamu tidak ingin bergabung lagi. Kamu bebas untuk menghapus apapun dari media sosialmu dan minta kami untuk menghapus semua informasi yang telah kamu berikan, yang akan kami lakukan saat itu juga. Jika kamu ingin bicara pada seseorang tentang apapun yang berhubungan dengan ini, kamu bisa ceritakan pada salah satu fasilitator.

**Kenapa saya harus bergabung dalam kegiatan ini?** Karena ini bisa menolong kita mengetahui lebih jauh tentang apa yang dapat membantu orang muda Indonesia di sekolahnya.

**Bagaimana kalau saya punya saran/masukan?** Jika ada sesuatu yang ingin kamu katakan tentang kegiatan ini, silahkan beri saran/masukan pada ..... [Isikan nama fasilitator] pada ..... [Isikan nomor HP]

**Apakah yang saya katakan akan dirahasiakan?** Semua hal yang kamu katakan tentang diri kamu atau orang lain yang kamu tahu di sekolah akan tetap dirahasiakan, kecuali kamu ingin membagikannya pada orang lain.

Tetapi selama satu semester ke depan, jika kamu menghadapi suatu masalah, fasilitator akan menjelaskan padamu beberapa cara untuk mendapatkan bantuan. Jika ada

masalah mengenai keselamatanmu, kami bisa menghubungi sebuah organisasi untuk menolongmu. Semua ini akan dibicarakan dengan kamu terlebih dahulu.

**Apa yang akan terjadi setelah kegiatannya selesai?** Kamu bisa melanjutkan aktivitas tersebut untuk mengubah sekolahmu. Hasil dari kegiatan akan digunakan untuk membantu kami untuk membuat rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman orang muda disekolahnya.

Kontak untuk informasi lebih lanjut:  
[Diisikan pada kotak]

## APAKAH KAMU INGIN BERGABUNG?

Terima kasih sudah membaca lembaran ini. Jika kamu sudah merasa cocok dengan semuanya, silahkan isi kotak pada lembaran berikutnya.

### Beri tanda centang (✓)

Saya sudah membaca dan memahami lembar informasi untuk kegiatan ini dan sudah bertanya secara jelas.	
Saya mengerti bahwa saya diajak untuk ikut berpartisipasi dan saya bebas berhenti kapan pun saya mau, tanpa memberi alasannya jika saya tidak mau. Saya tidak akan diberikan ganjaran apapun jika saya mau berhenti.	
Saya setuju untuk ikut bergabung dalam kegiatan ini.	
Saya mengizinkan untuk difoto/direkam video selama kegiatan.	
Saya mengizinkan jika foto/video saya disebarakan melalui media social dan media cetak	

Nama peserta : .....

Tanda tangan : .....

Tanggal : .....

LAMPIRAN 3

# DAFTAR HADIR KEGIATAN PROGRAM ROOTS! SMPN \_\_\_\_\_

NO.	NAMA	KELAS	KETERANGAN (UNTUK DICENTANG OLEH FASILITATOR SETELAH MENYEBUT NAMA)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

# MENJAGA KESELAMATAN ANAK – TIPS UNTUK FASILITATOR

## STANDAR PENJAGAAN KESELAMATAN ANAK

### 1. Program harus menjaga keselamatan anak

Semua program harus didesain untuk meminimalisir risiko bahaya yang bisa dihadapi oleh anak. Hal ini termasuk bahaya secara fisik dan emosional.

### 2. Mengurangi risiko bahaya yang datang dari fasilitator dan staf

Walaupun sulit dibayangkan, namun ada staf yang bisa membahayakan anak, baik dengan sengaja ataupun karena kurangnya pemahaman mengenai perilaku seperti apa yang disebut kasar. Untuk mengurangi risiko ini, harus jelas dinyatakan melalui Kode Etik, prosedur rekrutmen, pelatihan, dan komunikasi internal bahwa pelecehan/ kekerasan terhadap anak tidak akan ditoleransi. Semua staf memiliki kewajiban untuk menjaga keselamatan anak termasuk di luar lingkungan kerja / program.

### 3. Melakukan kegiatan yang aman bagi anak

Ketika merencanakan kegiatan, fasilitator harus memperhatikan hal berikut:

- a. Keluarga dan masyarakat tidak selalu mengizinkan anak berpartisipasi dalam kegiatan
- b. Perhatikan rentang waktu kegiatan; anak mungkin saja seharusnya ada pekerjaan di rumah atau membantu orang tua mencari nafkah
- c. Pastikan bahwa perhatian penuh diberikan jika anak berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan di tempat asing atau jauh dari perhatian keluarga

### 4. Memastikan praktik yang baik ketika menggunakan media

Mengambil foto anak selama kegiatan merupakan hal yang biasa. Pastikan bahwa Anda telah diberikan ijin oleh anak dan orang tua/wali mereka untuk mengambil foto dan menggunakan informasi dari mereka. Namun,

perlu tetap diperhatikan ketika mem-*post* foto atau video secara online. Jangan menyertakan informasi yang bisa menempatkan anak dalam bahaya. Terlebih lagi, menjadi ‘teman’ dengan anak di media sosial juga tidak disarankan.

## 5. Melaporkan pelecehan/kekerasan terhadap anak

Jika Anda melihat anak yang bekerja dengan Anda mendapatkan pelecehan/kekerasan, maka itu menjadi kewajiban Anda untuk melaporkan pada supervisor Anda sesegera mungkin.

*Diadaptasi dari Keeping Children Safe, Child Safeguarding Standards and how to implement them, 2014, available at <https://www.keepingchildrensafe.org.uk/how-we-keep-children-safe/capacity-building/resources/child-safeguarding-standards-and-how-implement>.*

Empat hal kunci yang dapat menimbulkan risiko pada peserta saat kegiatan program berlangsung:

- o Individu merasa keikutsertaannya menimbulkan stres, terlebih ketika mereka berada dalam kondisi rentan
- o Perasaan atau kenangan yang tidak ingin diungkapkan dapat terbongkar
- o Masalah tambahan dapat muncul – terlebih karena peran Agen Perubahan di sekolah, yang dapat mengakibatkan sikap kepopuleran dan bullying.

- o Peserta dapat merasa khawatir mengenai apa yang mereka bagikan.

Penting untuk memiliki prosedur jelas untuk dilakukan jika anak mengatakan sesuatu yang mengindikasikan mereka atau anak lain berada dalam risiko berbahaya.

Fasilitator harus menerapkan aturan untuk merahasiakan informasi, jika mereka perlu melanggar aturan tersebut, hal ini perlu ditanyakan pada peserta. Prosedur yang ada juga perlu melibatkan bagaimana anak dapat mendapatkan dukungan lebih jauh.

Jika fasilitator melihat bahwa anak mungkin berada dalam risiko membahayakan maka kegiatan harus dihentikan sampai keamanan/keselamatan anak terpenuhi.

- 1) Menginformasikan pada semua peserta pada tahap persetujuan bahwa semua yang dikatakan akan dirahasiakan kecuali secara jelas mereka berada dalam risiko membahayakan.
- 2) Jika informasi yang diutarakan mengungkapkan bahwa anak berada dalam risiko membahayakan, fasilitator akan mendiskusikan masalah tersebut dengan anak setelah setelah wawancara/aktivitas selesai.
- 3) Setiap potensi kasus membahayakan perlu dilaporkan pada manajemen tim sesegera mungkin. Manajemen tim memiliki tanggung

jawab untuk memutuskan tindakan yang diperlukan.

- 4) Jika bahaya berhubungan dengan sekolah dan anak, informasi akan diberitahukan kepada guru dan/atau orang tua.
- 5) Jika bahaya berhubungan dengan guru sekolah, informasi akan dibagikan dengan kepala sekolah dan orang tua.
- 6) Pada kasus bahaya yang serius, tim dapat memutuskan untuk merujuk siswa pada layanan sosial untuk tindak lanjut.
- 7) Pertemuan lebih lanjut harus dapat memberitahu siswa tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya dan hasil apa yang akan didapatkan dari tindakan tersebut.
- 8) Jika anak tidak mau membagikan informasi, dan bahaya tidak terlihat signifikan, anak akan diberikan informasi mengenai institusi rujukan yang ada di Indonesia (atau daerah setempat) yang dapat memberikan dukungan.
- 9) Jika anak tidak mau membagikan informasi, tapi bahaya terlihat signifikan, manajemen tim akan berkonsultasi dengan layanan social terkait. Sebagai contoh, ketika kekerasan tercantum dalam pengumpulan data, anak-anak akan dirujuk sesegera mungkin kepada pelayanan sosial atau medis.

Isu lain yang dapat muncul saat sesi:

1. Saat kegiatan diskusi, sangat mungkin peserta menjadi marah atau stress ketika diminta untuk mengingat kejadian saat dia dilecehkan / mendapatkan kekerasan. Langkah kunci

untuk mencegah dan menangani situasi seperti ini ialah:

- Mengidentifikasi secara cepat pihak yang berwenang atau pekerja sosial yang dapat menyediakan dukungan psikososial kepada seseorang yang menjadi stress atau tertekan karena diskusi.
  - Melihat reaksi non-verbal dari orang-orang di ruangan, dan menghentikan diskusi jika anak menjadi stres / tertekan.
  - Duduk dengan anak tersebut dan jadilah pendengar aktif yang penuh kasih dan perhatian
  - Jika anak menjadi tertekan karena diskusi yang dilakukan sebagai bagian dari penelitian, beritahukan pada pihak yang berwenang atau pekerja social sehingga mereka bias memberikan dukungan lebih lanjut kepada anak.
2. Jika anak mendapatkan bullying saat kegiatan, penting bagi fasilitator untuk tidak membiarkan situasi itu berlanjut atau justru ikut tertawa dengan peserta lain. Kegiatan harus dihentikan saat itu juga dan berikan penekanan bahwa perilaku itu tidak bisa diterima. Jika perilaku tersebut diulang, anak bisa dilaporkan / dirujuk kepada pihak sekolah yang bertanggung jawab dengan penegakan disiplin. Pada semua kasus disiplin, kebijakan sekolah harus diikuti sebisa mungkin.

## MENJAGA KESELAMATAN ANAK – TIPS UNTUK FASILITATOR

Standar Penjagaan Keselamatan Anak

### 1. Program harus menjaga keselamatan anak

Semua program harus didesain untuk meminimalisir risiko bahaya yang bisa dihadapi oleh anak. Hal ini termasuk bahaya secara fisik dan emosional.

### 2. Mengurangi risiko bahaya yang datang dari fasilitator dan staf

Walaupun sulit dibayangkan, namun ada staf yang bisa membahayakan anak, baik dengan sengaja ataupun karena kurangnya pemahaman mengenai perilaku seperti apa yang disebut kasar. Untuk mengurangi risiko ini, harus jelas dinyatakan melalui Kode Etik, prosedur rekrutmen, pelatihan, dan komunikasi internal bahwa pelecehan/kekerasan terhadap anak tidak akan ditoleransi. Semua staf memiliki kewajiban untuk menjaga keselamatan anak termasuk di luar lingkungan kerja / program.

### 3. Melakukan kegiatan yang aman bagi anak

Ketika merencanakan kegiatan, fasilitator harus memperhatikan hal berikut:

- a. Keluarga dan masyarakat tidak selalu mengizinkan anak berpartisipasi dalam kegiatan
- b. Perhatikan rentang waktu kegiatan; anak mungkin saja seharusnya ada pekerjaan di rumah atau membantu orang tua mencari nafkah

- c. Pastikan bahwa perhatian penuh diberikan jika anak berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan di tempat asing atau jauh dari perhatian keluarga

### 4. Memastikan praktik yang baik ketika menggunakan media

Mengambil foto anak selama kegiatan merupakan hal yang biasa. Pastikan bahwa Anda telah diberikan ijin oleh anak dan orang tua/wali mereka untuk mengambil foto dan menggunakan informasi dari mereka. Namun, perlu tetap diperhatikan ketika mem-post foto atau video secara online. Jangan menyertakan informasi yang bisa menempatkan anak dalam bahaya. Terlebih lagi, menjadi 'teman' dengan anak di media sosial juga tidak disarankan.

### 5. Melaporkan pelecehan/kekerasan terhadap anak

Jika Anda melihat anak yang bekerja dengan Anda mendapatkan pelecehan/kekerasan, maka itu menjadi kewajiban Anda untuk melaporkan pada supervisor Anda sesegera mungkin.

Empat hal kunci yang dapat menimbulkan risiko pada peserta saat kegiatan program berlangsung:

- o Individu merasa keikutsertaannya menimbulkan stres, terlebih ketika mereka berada dalam kondisi rentan
- o Perasaan atau kenangan yang tidak ingin diungkapkan dapat terbongkar

- o Masalah tambahan dapat muncul – terlebih karena peran Agen Perubahan di sekolah, yang dapat mengakibatkan sikap kepopuleran dan bullying.
- o Peserta dapat merasa khawatir mengenai apa yang mereka bagikan.

Penting untuk memiliki prosedur jelas untuk dilakukan jika anak mengatakan sesuatu yang mengindikasikan mereka atau anak lain berada dalam risiko berbahaya.

Fasilitator harus menerapkan aturan untuk merahasiakan informasi, jika mereka perlu melanggar aturan tersebut, hal ini perlu ditanyakan pada peserta. Prosedur yang ada juga perlu melibatkan bagaimana anak dapat mendapatkan dukungan lebih jauh.

Jika fasilitator melihat bahwa anak mungkin berada dalam risiko membahayakan maka kegiatan harus dihentikan sampai keamanan/keselamatan anak terpenuhi.

- 1) Menginformasikan pada semua peserta pada tahap persetujuan bahwa semua yang dikatakan akan dirahasiakan kecuali secara jelas mereka berada dalam risiko membahayakan.
- 2) Jika informasi yang diutarakan mengungkapkan bahwa anak berada dalam risiko membahayakan, fasilitator akan mendiskusikan masalah tersebut dengan anak setelah setelah wawancara/aktivitas selesai.

- 3) Setiap potensi kasus membahayakan perlu dilaporkan pada manajemen tim sesegera mungkin. Manajemen tim memiliki tanggung jawab untuk memutuskan tindakan yang diperlukan.
- 4) Jika bahaya berhubungan dengan sekolah dan anak, informasi akan diberitahukan kepada guru dan/atau orang tua.
- 5) Jika bahaya berhubungan dengan guru sekolah, informasi akan dibagikan dengan kepala sekolah dan orang tua.
- 6) Pada kasus bahaya yang serius, tim dapat memutuskan untuk merujuk siswa pada layanan sosial untuk tindak lanjut.
- 7) Pertemuan lebih lanjut harus dapat memberitahu siswa tindakan apa yang akan dilakukan selanjutnya dan hasil apa yang akan didapatkan dari tindakan tersebut.
- 8) Jika anak tidak mau membagikan informasi, dan bahaya tidak terlihat signifikan, anak akan diberikan informasi mengenai institusi rujukan yang ada di Indonesia (atau daerah setempat) yang dapat memberikan dukungan.
- 9) Jika anak tidak mau membagikan informasi, tapi bahaya terlihat signifikan, manajemen tim akan berkonsultasi dengan layanan social terkait. Sebagai contoh, ketika kekerasan tercantum dalam pengumpulan data, anak-anak akan dirujuk sesegera mungkin kepada pelayanan sosial atau medis.

Isu lain yang dapat muncul saat sesi:

1. Saat kegiatan diskusi, sangat mungkin peserta menjadi marah atau stress ketika diminta untuk mengingat kejadian saat dia dilecehkan / mendapatkan kekerasan. Langkah kunci untuk mencegah dan menangani situasi seperti ini ialah:

- Mengidentifikasi secara cepat pihak yang berwenang atau pekerja sosial yang dapat menyediakan dukungan psikososial kepada seseorang yang menjadi stress atau tertekan karena diskusi.
- Melihat reaksi non-verbal dari orang-orang di ruangan, dan menghentikan diskusi jika anak menjadi stres / tertekan.
- Duduk dengan anak tersebut dan jadilah pendengar aktif yang penuh kasih dan perhatian
- Jika anak menjadi tertekan karena diskusi yang dilakukan sebagai bagian dari penelitian, beritahukan pada pihak yang berwenang atau pekerja social sehingga mereka bias memberikan dukungan lebih lanjut kepada anak.

2. Jika anak mendapatkan bullying saat kegiatan, penting bagi fasilitator untuk tidak membiarkan situasi itu berlanjut atau justru ikut tertawa dengan peserta lain. Kegiatan harus dihentikan saat itu juga dan berikan penekanan bahwa perilaku itu tidak bisa diterima. Jika perilaku tersebut diulang, anak bisa dilaporkan / dirujuk kepada pihak sekolah yang bertanggung jawab dengan penegakan disiplin. Pada semua kasus disiplin, kebijakan sekolah harus diikuti sebisa mungkin.

*Diadaptasi dari Keeping Children Safe, Child Safeguarding Standards and how to implement them, 2014, available at <https://www.keepingchildrensafe.org.uk/how-we-keep-children-safe/capacity-building/resources/child-safeguarding-standards-and-how-implement>.*

## LAMPIRAN 5

### BUKU HARIAN FASILITATOR

Fasilitator diminta untuk mengisi satu Buku Harian pada setiap pertemuan yang dilakukan di sekolah tempat mereka bertanggung jawab. Para fasilitator perlu duduk bersama setelah pertemuan selesai untuk mengisi buku harian tersebut. Buku Harian mencakup: laporan pertemuan secara umum seperti durasi, tanggal, jumlah peserta; kelompok siswa berdasarkan jenjang kelas dan jenis kelamin; bagaimana dan data apa yang digunakan untuk membuat aktivitas (misalnya: observasi dari kelompok, atau data sekolah lainnya); prioritas yang ditentukan oleh kelompok dan kegiatan untuk mewujudkan perubahan di sekolah; kegiatan untuk mengubah aturan dan kebijakan sekolah; dan catatan mengenai respon/komentar dari anggota kelompok.

Fasilitator akan diminta untuk melaporkan segala perubahan yang diputuskan. Ketika perubahan diputuskan, mereka akan ditanya mengenai: prosedur (misalnya: waktu, lokasi); peserta (misalnya: siapa saja yang hadir); dan/atau konten. Pelaksana intervensi juga akan memilih alasan untuk membuat perubahan, termasuk: logistik (misalnya: yang berhubungan dengan kapasitas, sumber daya, waktu); sesuai dengan konteks lokal (misalnya: sesuai dengan budaya, lingkungan, dan/atau para peserta); lain-lain (disediakan kolom untuk diisi); dan/atau 'tidak tahu'. Kolom kosong juga disediakan untuk fasilitator untuk mendeskripsikan rencana perubahan itu sendiri.

Fasilitator perlu mengumpulkan catatan dari setiap pertemuan yang dilakukan.

Buku Harian Fasilitator	
Nama-Nama fasilitator:	
Tanggal pertemuan:	
Nomor pertemuan:	
Lokasi pertemuan:	
Waktu pertemuan dimulai	
Waktu pertemuan selesai	
Jumlah dan jenis kelamin peserta (lampirkan daftar hadir)	Laki-Laki: Perempuan:
Alasan peserta tidak datang ke pertemuan (jika tahu)	
Tujuan pertemuan minggu ini	
Apakah kelompok siswa ikut serta? Apakah mereka mengikuti instruksi? Apakah mereka terlihat bosan, atau malu? Apakah semuanya berpartisipasi secara aktif, apakah mereka bekerja secara kelompok? Apakah mereka tidak mendengarkan fasilitator? Deskripsikan secara rinci.	
Adakah perubahan yang dibuat untuk program ROOTS? (Misalnya, jika siswa tidak mengerti atau tidak merasa senang, Anda perlu mengubah kegiatannya)	
Perubahan apa yang dibuat? (Silahkan catatkan perubahan apapun seperti bentuk kegiatan, durasi kegiatan, dll)	
Mengapa perubahan dibuat? Misalnya: Secara logistik (kapasitas, sumber daya, waktu); Sesuai dengan konteks lokal (sesuai dengan budaya, lingkungan dan/atau para peserta); Lain-lain (deskripsikan).	
Apakah ada komentar dari siswa dalam kelompok ataupun orang lain (siswa lain/guru/pegawai, dll) tentang kegiatan yang dilakukan?	
Apakah ada observasi lain yang Anda rasa penting?	

LAMPIRAN 6

## BORANG MONITORING UNTUK OBSERVASI FASILITATOR

Nama Observer : \_\_\_\_\_

Nama Fasilitator : \_\_\_\_\_

Tanggal Observasi : \_\_\_\_\_

Waktu Kedatangan : \_\_\_\_\_

Waktu Kepulangan : \_\_\_\_\_

Lokasi : \_\_\_\_\_

# jumlah anak yang datang:                      TOTAL:                      PEREMPUAN:                      LAKI-LAKI:

\_\_\_\_\_

	Ya	Tidak	Komentar:
Apakah fasilitator yang sudah dijadwalkan memang hadir?			
Apakah kegiatan sedang berlangsung saat waktu kunjungan?			
Apakah kegiatan yang dilakukan sesuai dengan yang dijadwalkan?			

Apakah pengecekan daftar hadir siswa dilakukan saat itu?				
--	--	--	--	--

KETERANGAN:

A= Memenuhi Harapan / Standar    B = Membutuhkan Peningkatan

C= Tidak Memenuhi Standar        TA= Tidak Ada

<b>1. Apakah kegiatan yang dilakukan berlangsung aman?</b>		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>TA</b>	<b>Komentar / Contoh:</b>
1	Tidak ada benda berbahaya di dalam atau di sekitar tempat kegiatan (lokasi aman)					
2	Fasilitator mempraktikkan disiplin positif secara tepat					
3	Kegiatan yang dilakukan tidak ada kekerasan, bullying, dan pelecehan					
4	Walaupun ada tindak kekerasan, bullying, dan pelecehan diantara siswa, fasilitator mampu menanganinya.					
5	Aturan dasar yang dikembangkan oleh siswa diperlihatkan dalam kegiatan					
6	<b>PENILAIAN KESELURUHAN</b>					
<b>2. Apakah kegiatan yang dilakukan ramah terhadap anak dan sesuai usia?</b>		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>TA</b>	<b>Komentar / Contoh:</b>
1	Fasilitator berkomunikasi (secara verbal/ nonverbal) dengan anak-anak secara positif dan ramah					
2	Anak-anak dari kelompok usia yang berbeda berpartisipasi secara aktif					
3	Ada atmosfer yang kooperatif antara anak-anak dan fasilitator					
4	Kegiatan/permainan sesuai dengan usia dan pemahaman anak					
5	Anak-anak saling berbagi tanggung jawab di dalam kelompok					
6	Fasilitator berpindah-pindah kepada anak-anak selama kerja kelompok untuk mengecek kemampuan semua anak					
7	Fasilitator memberikan komentar dan mendorong anak-anak setiap saat					

8	Rencana kegiatan mingguan diperlihatkan kepada siswa					
9	Instruksi pada setiap kegiatan dikomunikasikan secara jelas oleh fasilitator kepada anak-anak					
<b>3. Apakah aktivitas dilakukan sesuai rencana?</b>		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>TA</b>	<b>Komentar / Contoh:</b>
1	Apakah fasilitator melakukan refleksi mengenai materi secara keseluruhan saat sesi akan berakhir?					
2	Apakah fasilitator mempraktikkan kegiatan dari Panduan Roots?					
3	Apakah fasilitator yang melakukan kegiatan adalah fasilitator yang sama yang untuk melakukan 12 pertemuan? Jika tidak, mohon jelaskan mengapa (pada bagian komentar).					
4	Apakah fasilitator melaksanakan sesi sesuai langkah / alur kegiatan					
5	Sesi dilaksanakan pada ruang yang aman dan privat					
6	Fasilitator memiliki rencana mingguan, dan memiliki kepedulian untuk mempersiapkan bagaimana melakukan semua kegiatan tersebut					
7	Kegiatan dilakukan sesuai dengan yang direncanakan					
8	Fasilitator memiliki materi/bahan yang dibutuhkan untuk melakukan semua kegiatan					
9	Apakah anak-anak diberikan kesempatan untuk mengevaluasi sesi?  Mohon jelaskan metode yang digunakan pada bagian komentar.					
10	Apakah salah satu fasilitator mencatat kegiatan dan mengambil dokumentasi selama kegiatan					
11	Apakah fasilitator berdiskusi setelah kegiatan dan mengisi buku harian fasilitator?					
12	<b>PENILAIAN KESELURUHAN</b>					

4. Apakah kegiatan yang dilakukan bersifat inklusif dan non-diskriminasi?					
	A	B	C	TA	Komentar / Contoh:
1	Fasilitator menggunakan teknik untuk mengajak semua anak-anak dalam kegiatan.				
2	Fasilitator memperhatikan secara khusus kepada anak-anak dengan kebutuhan khusus				
3	PENILAIAN KESELURUHAN				
5. Apakah kegiatan mempertimbangkan gender?					
	A	B	C	TA	Komentar / Contoh:
1	Apakah kegiatan yang direncanakan sensitif terhadap gender?				
2	Apakah perempuan dan laki-laki yang hadir berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan?				
3	PENILAIAN KESELURUHAN				

**PENILAIAN KESELURUHAN (SEMUA BAGIAN):**

**KOMENTAR dan OBSERVASI KESELURUHAN:**

**RENCANA AKSI / LANGKAH SELANJUTNYA:**

**PROSES OBSERVASI:**

**(Orang yang diajak berbicara, kegiatan yang diobservasi, dokumen yang direviu)**

	Ya	Tidak	Komentar:
Apakah komentar yang konstruktif telah diberikan dan tindakan selanjutnya telah didiskusikan bersama para fasilitator?			

Tanda Tangan : \_\_\_\_\_

Tanggal : \_\_\_\_\_

## LAMPIRAN 7

### LAPORAN AKHIR KEGIATAN ROOTS DI SMP \_\_\_\_\_

- Jumlah siswa yang terlibat dalam Agen Perubahan (minimal 9 dari 12 pertemuan):  
Laki-Laki \_\_\_\_ Perempuan \_\_\_\_
- Jumlah Perilaku Positif yang diterapkan oleh Agen Perubahan: \_\_\_\_
- Jumlah pertemuan yang dilakukan dengan Agen Perubahan: \_\_\_\_ kali
- Jumlah responden U-Report pertama: \_\_\_\_ siswa  
Jumlah responden U-Report kedua: \_\_\_\_ siswa
- Jumlah edaran yang dikirimkan pada orang tua: \_\_\_\_ lembar
- Jumlah siswa yang terlibat pada Roots Day: \_\_\_\_ siswa
- Jumlah gelang / pin yang dibagikan: \_\_\_\_
- Jumlah tanda tangan siswa pada spanduk petisi \_\_\_\_
- Jumlah lembaran Kertas Perubahan pada Kotak Perubahan: \_\_\_\_ lembaran

Tantangan utama dan bagaimana mengatasinya:

---

---

---

---

Silahkan buka  
<http://bit.ly/ProgramRoots>  
untuk mengakses berbagai  
sumber materi atau video yang  
dibutuhkan dalam program ini  
sesuai petunjuk!



Pemerintah Provinsi Jawa Tengah  
Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk, dan Keluarga Berencana

Jl. Pamularsih No. 28  
Semarang 50148  
Tel: 024-7602952



Pemerintah Daerah Provinsi Sulawesi Selatan  
Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak

Jln. Urip Sumohardjo No. 269  
Makassar  
Tel: 0411-424780

YAYASAN  
INDONESIA  
MENGABDI



Yayasan Indonesia Mengabdi (YIM)  
Jl. Monumen Emmy Saelan 3, Blok A/6  
Makassar  
Sulawesi Selatan  
Tel. +62 812 423 5082  
Email: imengabdi@yahoo.com

YAYASAN  
**Setara**  
Menegakkan Hak-hak Anak

Yayasan Setara  
Jl. Sampangan Baru Blok A no. 14  
Gajahmungkur, Semarang  
Jawa Tengah  
Tel. +624 8318464  
Email: yase@indo.net.id  
Website: yayasansetara.org

unicef   
for every child

UNICEF  
World Trade Center 6,  
Lantai 10

Jl. Jenderal Sudirman Kav. 31  
Jakarta  
Tel. +62 21 2996 8000  
Fax. +62 21 571 1326  
Email: jakarta@unicef.org  
Website: www.unicef.or.id



YAYASAN  
INDONESIA  
MENGABDI



YAYASAN  
**Setara**  
Menegakkan Hak-hak Anak

unicef   
for every child