



**MERDEKA  
BELAJAR**



# Belajar Bersama Seri 12: Topik Iklim Sekolah Aman: Mencegah Perundungan

**Mencegah Perundungan di Satuan Pendidikan**



Ditujukan sebagai rekomendasi kegiatan Pelatihan Mandiri yang dilakukan bersama-sama di komunitas. Seluruh aktivitas dapat diubah/dimodifikasi sesuai kebutuhan komunitas.

# Daftar Isi

- 02** Daftar Isi
- 03** Tujuan
- 04** Format Belajar
- 06** Kegiatan Utama Selama Sesi Belajar
- 07** Titik Cek (*Check Point*)
- 09** Sebelum Belajar
- 12** Selama Belajar
- 13** Setelah Belajar
- 15** Kegiatan Penguatan 1
- 18** Kegiatan Penguatan 2
- 20** Aksi Nyata
- 22** Umpan Balik Komunitas
- 23** Refleksi Mandiri





# Tujuan

## Seri Belajar Bersama ini

diperuntukkan untuk penggerak dalam mengembangkan strategi pelaksanaan kegiatan dalam komunitas belajar.

Tujuannya adalah:

1. Memberikan tahapan jelas, rangkaian, dan alur kegiatan belajar di komunitas.
2. Membantu penggerak untuk mempunyai gambaran jelas dalam memberikan pendampingan dan dukungan belajar.
3. Memberikan beberapa contoh strategi pelaksanaan belajar, seperti pertanyaan pemantik, kegiatan refleksi, format kegiatan sinkronus dan asinkronus, dan lain sebagainya.
4. Memudahkan penggerak dalam memantau perkembangan belajar anggota komunitas.
5. Merupakan pedoman penggerak untuk dapat mengintegrasikan pembelajaran di PMM dengan konteks kelas masing-masing.
6. Memberikan kesempatan belajar dan berdiskusi dengan rekan sejawat dalam wadah komunitas.

## Tujuan Belajar seri Topik Iklim Sekolah Aman: Mencegah Perundungan

1. Mengetahui langkah pencegahan perundungan di satuan pendidikan.
2. Memahami kebijakan terkait isu perundungan.

# Format Belajar

Sebelum masuk kegiatan belajar, sepakatilah format belajar yang akan digunakan (sinkron dan/atau asinkron). Gunakan tabel ceklis berikut untuk alat bantu menentukan format belajar.

## Baca 7 pernyataan di bawah ini

- Berikan tanda centang (✓) jika pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi komunitas Anda
- Beri tanda silang (✗) jika pernyataan tersebut tidak sesuai

### Gambaran Kondisi Komunitas Belajar

- Guru-guru di komunitas Anda sudah memiliki waktu belajar rutin bersama.
- Guru-guru di komunitas Anda membutuhkan rekan untuk berdiskusi langsung sesuai menonton video pembelajaran di PMM.
- Guru-guru di komunitas Anda merasa kesulitan untuk menonton video pembelajaran di PMM secara mandiri.
- Guru-guru di komunitas Anda memiliki jaringan internet yang kurang baik.
- Guru-guru di komunitas Anda tidak memiliki perangkat elektronik (laptop atau *smartphone*) yang memadai untuk belajar.
- Guru-guru di komunitas Anda memiliki pengetahuan yang terbatas dalam menggunakan perangkat elektronik dan platform/aplikasi internet untuk belajar.
- Guru-guru di komunitas Anda membutuhkan arahan atau instruksi langsung dalam proses belajar.

### Rekomendasi format belajar berdasarkan kondisi komunitas:

- Jika terdapat minimal 4 tanda centang dari keseluruhan pernyataan, maka komunitas belajar Anda disarankan untuk menggunakan format belajar sinkron.
- Jika terdapat kurang dari 4 tanda centang dari keseluruhan pernyataan, maka komunitas belajar Anda bisa menggunakan format belajar asinkron atau sinkron sesuai kebutuhan.

## Sinkron

Format belajar ini memungkinkan seluruh anggota untuk bertemu dan belajar bersama secara serentak atau dalam waktu yang bersamaan. Melalui format belajar ini, seluruh anggota dapat berinteraksi secara langsung. Sesi sinkron ini dapat dilakukan melalui moda daring (dalam jaringan) maupun moda luring (luar jaringan).

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah **sinkron daring**, yaitu:

- Kesepakatan waktu pelaksanaan belajar secara rutin.
- Pembagian peran (moderator, pemimpin gim, notulen, dan lainnya).
- Ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung (laptop/*smartphone*).

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah **sinkron luring**, yaitu:

- Kesepakatan waktu pelaksanaan belajar secara rutin.
- Pembagian peran (moderator, pemimpin gim, notulen, dan lainnya).
- Ketersediaan lokasi dan ruang untuk melakukan kegiatan belajar bersama.

## Asinkron

Format belajar ini memungkinkan seluruh anggota untuk menentukan sendiri waktu belajarnya dan menyepakati wadah yang akan dipakai untuk berdiskusi bersama tanpa tatap muka. Melalui format belajar ini, seluruh anggota dapat belajar dan tetap berinteraksi dengan pilihan waktu masing-masing.

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan jika format belajar yang dipilih adalah asinkron, yaitu:

- Kesepakatan yang perlu dilakukan oleh seluruh anggota komunitas, seperti keaktifan berdiskusi, responsif memberikan jawaban, dan pemberitahuan perkembangan belajar masing-masing anggota.
- Kesepakatan lini masa belajar untuk masing-masing anggota komunitas
- Kesepakatan wadah komunikasi yang akan dipakai (*whatsapp group, google classroom, telegram, facebook group*, dan lainnya).
- Pembagian peran (pemimpin diskusi, pengingat lini masa, dan lainnya).

# Kegiatan Utama Selama Sesi Belajar

## Sebelum Belajar

Kegiatan sebelum menonton video pembelajaran. Bisa berupa pengarahan, *energizer*, dsb.



## Selama Belajar

Kegiatan yang dilakukan anggota komunitas selama menonton video pelatihan mandiri.



## Setelah Belajar

Kegiatan setelah menonton yang bertujuan sebagai konfirmasi dan penguatan. Dapat berupa kegiatan diskusi, eksplorasi lebih dalam, praktik, *workshop*, dsb.





# Titik Cek *Check Point*

## **Titik cek bertujuan untuk:**

- Menjaga antusias anggota komunitas
- Menghidupkan suasana di grup/platform diskusi selama sesi asinkron
- Memantik interaksi antaranggota
- Memastikan anggota mengikuti rangkaian kegiatan belajar

## **Kegiatan titik cek bisa dilakukan saat**

- Kegiatan “**Selama Belajar**” dan “**Aksi Nyata**”.
- Jika proses belajar dilakukan secara sinkron, maka penggerak dapat menggunakan papan tulis/kertas *flipchart* sebagai wadah titik cek.
- Jika dilakukan secara asinkron, dapat digunakan dalam platform diskusi grup (*whatsapp group, telegram, facebook group, google classroom, dll.*)

Berikut contoh-contoh kegiatan titik cek:

Kegiatan	Tentang Kegiatan	Contoh
<p>Satu Pernyataan</p>	<p>Anggota komunitas saling berbagi pendapat melalui satu pernyataan yang menggugah bagi dirinya selama kegiatan belajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Setelah mempelajari materi, saya baru menyadari .....”</li> <li>• “Sebelumnya saya pikir....., tapi ternyata.....”</li> <li>• Saya tertarik/bersemangat dengan..... karena.....</li> <li>• Saya tidak sabar ingin mencoba..... karena.....</li> <li>• Saya masih khawatir/bingung dengan....., karena.....</li> </ul>
<p>Menjawab pertanyaan pemantik</p>	<p>Anggota komunitas menjawab pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan topik yang dipelajari. Penggerak dapat menggunakan pertanyaan pemantik pada bagian “Sebelum Belajar” atau mengembangkannya sendiri. <a href="#">(Klik di sini untuk mempelajari cara mengembangkan pertanyaan pemantik)</a></p>	<p>Contoh pertanyaan pemantik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana kita harus memulai jika ingin mencegah perundungan?</li> <li>• Seperti apa fungsi BK dalam mencegah perundungan di sekolah?</li> <li>• Mengapa sekolah perlu membuat kebijakan dan prosedur anti perundungan?</li> </ul>
<p>Wow-Moment</p>	<p>Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.</p>	<p>“Saya pikir korban dan pelaku perundungan mesti melapor atau menghadap guru BK secara bersamaan, ternyata perlu dipisahkan dan diberikan intervensi yang berbeda.”</p>
<p>Kutipan menarik</p>	<p>Anggota komunitas saling berbagi kutipan menarik yang didapatkannya saat menyimak video pembelajaran</p>	<p>“Guru bukan satu-satunya sumber belajar di kelas.”</p>

\* ) Titik cek bisa dilakukan dengan variasi kegiatan yang lain sesuai inisiatif dari komunitas.

\*\* ) Penggerak komunitas bisa menjawab pertanyaan titik cek terlebih dahulu sebagai contoh untuk memantik anggota komunitas.



# Sebelum Belajar

## Jenis Materi

*Discovery*  
(Menemukan Pengetahuan Awal Anggota Kelompok 30')

## Rincian Kegiatan

Penggerak komunitas dapat memberikan sesi permainan atau *ice breaking* di awal. Selanjutnya membuat 3 kelompok untuk menemukan kemampuan awal peserta terhadap modul Mencegah Perundungan di Satuan Pendidikan.

Berikan sebuah kertas *flipchart* atau karton berisi pertanyaan:

*Coba tuliskan mekanisme pengaduan perundungan di sekolah, yang pernah Bapak/Ibu tangani atau ketahui.*

Berikan waktu 10 menit, untuk mereka mendiskusikan mekanisme pengaduan perundungan dengan pengetahuan yang mereka punya di awal. Setelah itu berikan kesempatan untuk masing-masing kelompok selama 5 menit untuk berbagi akan pendapatnya.

Penggerak komunitas dapat melihat pengetahuan peserta dari masing-masing kelompok terkait mekanisme perundungan. Catatlah, dan jadikan pertimbangan untuk pembagian kelompok tahapan selanjutnya.

\*) Pada siklus *appreciative inquiry*, langkah ini masuk ke dalam langkah *discovery* atau menemukan.

Siklus Appreciative Inquiry terdiri atas:

1. *Discovery* (menemukan)
2. *Dream* (membayangkan)
3. *Design* (merencanakan)
4. *Destiny* (melakukan)

## Jenis Materi

Pembagian Kelompok

## Rincian Kegiatan

Kegiatan selanjutnya ialah menonton 5 video dalam topik Iklim Sekolah Aman: Mencegah Perundungan pada modul Mencegah Perundungan di Satuan Pendidikan. Penggerak komunitas membagi anggota ke dalam beberapa kelompok. Pembagian tugas dalam setiap kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah anggota di setiap kelompok atau hasil asesmen awal pembelajaran. Perlu diingat bahwa kegiatan belajar tidak harus diselesaikan dalam satu hari.

Berikut adalah contoh pembagian kelompok:

### Hari 1

Kelompok	Video
Kelompok 1	<a href="#">Layanan BK, Cegah Perundungan</a>
Kelompok 2	<a href="#">Cepat Tanggap dan Tepat Cegah Perundungan</a>
Kelompok 3	<a href="#">Semua Berperan dalam Mencegah Perundungan</a>
Kelompok 4	<a href="#">Yuk, Kenalan dengan Program Roots!</a>
Kelompok 5	<a href="#">Cegah Perundungan Mulai dari Kelas</a>

## Jenis Materi

*Dream*  
(Membayangkan)

## Rincian Kegiatan

Memberikan pertanyaan pemantik terkait mimpi menjadi sekolah aman dan anti perundungan. Sebagai contoh:

1. **Hal pertama** apa yang **dibayangkan** jika sekolah kita menjadi sekolah yang cepat tanggap terhadap kasus perundungan?
2. **Budaya baru** apa yang **akan muncul** jika sekolah kita menjadi sekolah yang aman dan anti perundungan?
3. **Hal pertama** apa yang akan dilakukan **untuk membentuk sekolah yang aman dan anti perundungan?**

Langkah-langkah:

1. Berikan pertanyaan satu per satu dan tuliskan setiap jawaban peserta pada kertas *flipchart* atau kertas karton sehingga bisa terlihat oleh semua peserta.
2. Penggerak komunitas bisa meminta bantuan salah seorang anggota untuk membantu menuliskan setiap jawaban pada kertas *flipchart*.
3. Dorong peserta untuk mengeluarkan pendapatnya. Jika sudah tidak ada lagi, lanjut ke pertanyaan selanjutnya.
4. Akhiri dengan revidi jawaban peserta, bisa dengan menggarisbawahi kata kunci pada setiap jawaban.
5. Beri penegasan bahwa setiap jawaban ini perlu terus diingat sepanjang sesi belajar.

Mempersiapkan Lingkungan Belajar

Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran secara sinkron.

Sebagai contoh:

- Mempersiapkan gawai yang dibutuhkan untuk setiap kelompok, seperti komputer, tablet, atau laptop.
- Mempersiapkan beberapa ruangan/tempat untuk sesi menonton video bagi setiap kelompok.
- Mempersiapkan satu ruangan/tempat untuk sesi penguatan bersama.

## Jenis Materi

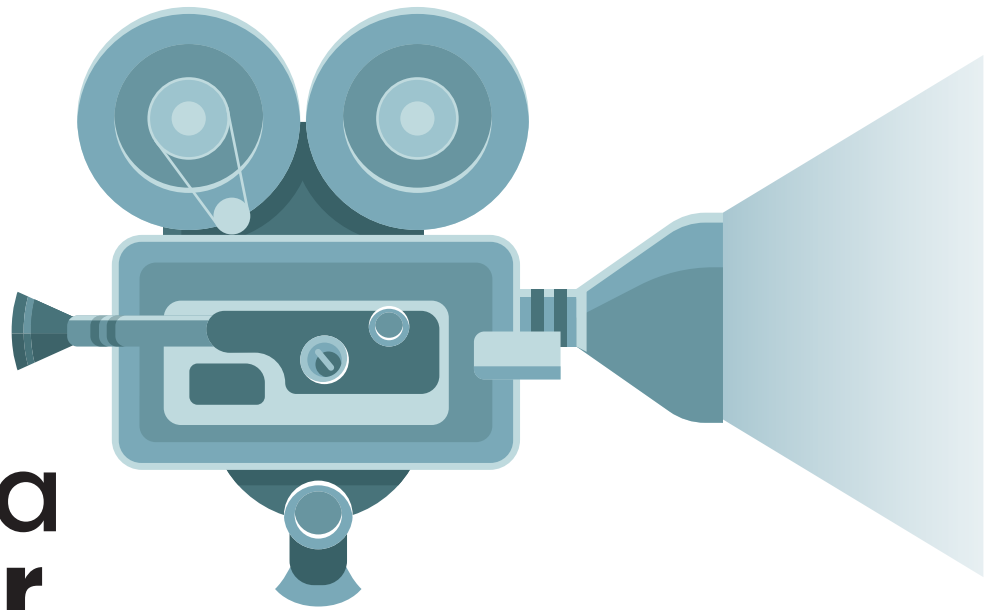
Informasi  
Tindak  
Lanjut

## Rincian Kegiatan

Memberikan informasi dan instruksi kepada anggota kelompok terkait cara dan durasi dalam sesi menonton video. Selain itu, penggerak komunitas juga perlu menyampaikan rencana kegiatan penguatan yang akan dilakukan setelah seluruh anggota kelompok selesai menonton video pembelajaran.



# Selama Belajar



1. Carilah tempat yang nyaman dan kondusif bagi anggota kelompok untuk menonton video.
2. Selama menonton video, arahkan anggota kelompok untuk mencatat poin-poin penting yang sedang dipelajari dan menuliskan pertanyaan (Penggerak bisa menyiapkan 1 *flipchart* untuk mengumpulkan pertanyaan)
3. Jika dibutuhkan, hentikan video sejenak pada menit tertentu untuk mendiskusikan konten atau mempraktikkan langsung materi yang sedang dipelajari (co: mengenal program Roots)
4. Lihat kembali tabel titik cek dan pilihlah satu kegiatan yang paling sesuai dengan kesiapan komunitas.
5. Setelah menonton video, setiap kelompok dapat kembali berkumpul dengan seluruh anggota kelompok lainnya.
6. Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*. Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin *ice breaking* secara bergantian.
7. Selanjutnya, lakukan pemaparan kelompok. Setiap kelompok diberi waktu maksimal 5 menit untuk menyampaikan poin-poin penting yang didapat dari video pembelajaran.

# Setelah Belajar

Kegiatan ini dilakukan secara sinkron.

## Panduan Kegiatan

### Kegiatan pembuka/*warming-up*

(5')

Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*.

**Catatan:** Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin *ice breaking* secara bergantian.

### Reviu *Dream* (Membayangkan Sekolah Anti-Perundungan)

(10')

Buka kembali kertas *flipchart* yang sudah terisi jawaban-jawaban anggota saat sesi *dream*. Ajak peserta untuk:

- Setelah menonton video-video mencegah perundungan, adakah hal baru yang dibayangkan untuk sekolah anti-perundungan?
- Mendiskusikan beberapa pertanyaan yang belum terjawab

### Sesi Penguatan

(60-90')

Pilihlah salah satu kegiatan penguatan yang disediakan untuk dilakukan bersama anggota komunitas. Anda juga bisa melakukan kegiatan penguatan yang lain sesuai inisiatif komunitas.

### Refleksi

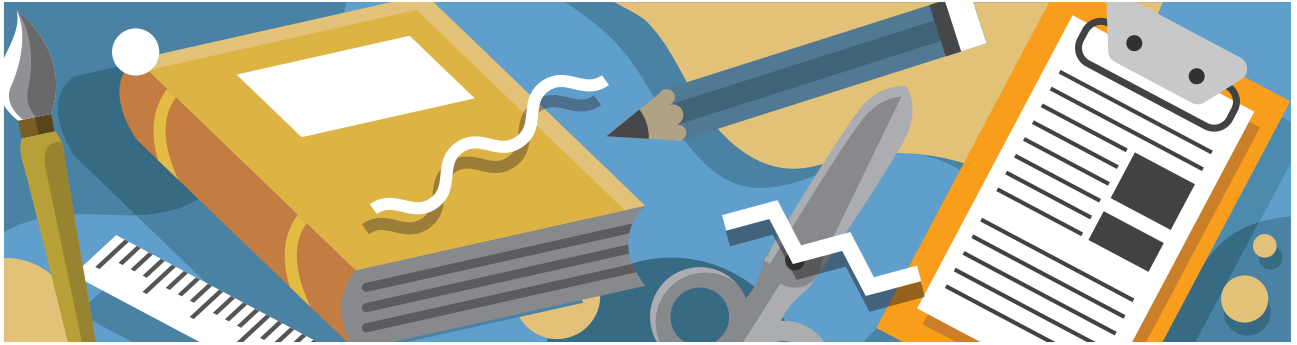
(5-10')

Akhiri kegiatan penguatan dengan mengajak anggota untuk berefleksi. Salah satu caranya bisa dengan mengisi melengkapi pernyataan berikut: "Setelah mempelajari modul ini saya akhirnya tahu bahwa ...."

### Penutup

(5')

Tutup kegiatan dengan mengapresiasi anggota dan mengajak mereka untuk melakukan aksi nyata.



# Kegiatan Penguatan 1

## Desain Kelas Anti Perundungan

### Persiapan kegiatan:

- **Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok** atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.
- **Ingatkan kembali** peserta pada bagian *dream*, tentang mimpi dan bayangan peserta mengenai sekolah anti perundungan, sebagai pengantar menuju tahap *design* dan *destiny* di kegiatan penguatan ini.
- Setiap kelompok **diberikan** beberapa **pertanyaan** mengenai rencana mendesain kelas aman dan nyaman untuk mencegah perundungan. Perlu diingat bahwa pertanyaan diberikan bertahap atau satu per satu, atau dapat dituliskan dalam sebuah kertas *flipchart* yang telah dibagi menjadi 3 bagian untuk 3 pertanyaan di bawah ini. Sebagai contoh:
  1. Sambil mengingat mimpi mengenai sekolah anti perundungan, **langkah apa yang bisa dilakukan dari kelas** untuk mencegah perundungan terjadi?
  2. **Siapa saja yang akan terlibat** dalam langkah tersebut?
  3. Hal-hal **apa saja yang perlu disiapkan** agar langkah-langkah tersebut tercapai dengan baik? Bisa berbentuk kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan atau hal-hal yang bersifat normatif.
- Setiap kelompok diberikan kertas *flipchart* dan alat tulis

### Alat dan Bahan:

- Kertas *flipchart*, *sticky notes*, dan alat tulis.

## Panduan Kegiatan

**Tahap  
Design  
dengan Sesi  
Kelompok  
Kecil  
30'**

Setiap kelompok akan *brainstorming* mengenai jawaban dari setiap pertanyaan pada kertas *flipchart* yang disediakan.

### **Langkah-langkah: 15' - 20'**

1. Untuk pertanyaan pertama, penggerak komunitas mendorong peserta untuk menuliskan langkah-langkahnya dengan terlebih dahulu **menggambar sebuah ilustrasi alur secara bebas**. Misalnya, membuat alur dengan ilustrasi sungai yang berkelok yang di setiap kelokannya dituliskan langkah-langkah atau dapat juga dengan menggambar sebuah *mind map* (peta konsep).
2. Untuk pertanyaan kedua, penggerak komunitas juga dapat **menuliskan pihak-pihak yang terlibat** dalam langkah-langkah yang telah dituliskan sebelumnya.
3. Untuk pertanyaan ketiga bisa **dituliskan dengan poin-poin**.
4. Setiap pertanyaan diberikan waktu 5 menit.

### **Reviu Hasil Diskusi: 5' - 10'**

Setiap kelompok mereviu hasil diskusinya.

**Tukar Hasil  
Diskusi  
10'**

- Pasangkan setiap kelompok dengan kelompok terdekat
- Tukar hasil diskusi pada kelompok terdekat
- Beri waktu 10' untuk mengamati dan membaca hasil diskusi kelompok lain
- Setelah mengamati dan membaca hasil diskusi kelompok lain, tuliskan beberapa hal ini pada kertas *flipchart* kelompok yang diamati:
  1. Tuliskan hal baik atau hal menarik dari hasil diskusi kelompok yang Anda amati.
  2. Tuliskan masukan atau saran untuk hasil diskusi kelompok yang Anda amati.



**Forum kelompok besar  
15–20'**

- Ceritakan hasil temuan di sesi sebelumnya pada forum dan berikan apresiasi.
- Kembalikan hasil diskusi pada kelompok asalnya.
- Berikan waktu untuk setiap kelompok membaca temuan dari kelompok lain terhadap hasil diskusinya.
- Fasilitasi pembahasan mengenai setiap langkah, pihak yang terlibat, dan hal yang perlu disiapkan untuk membentuk kelas aman dan nyaman anti perundungan, sebagai langkah penguatan peserta terhadap desain atau rencananya.

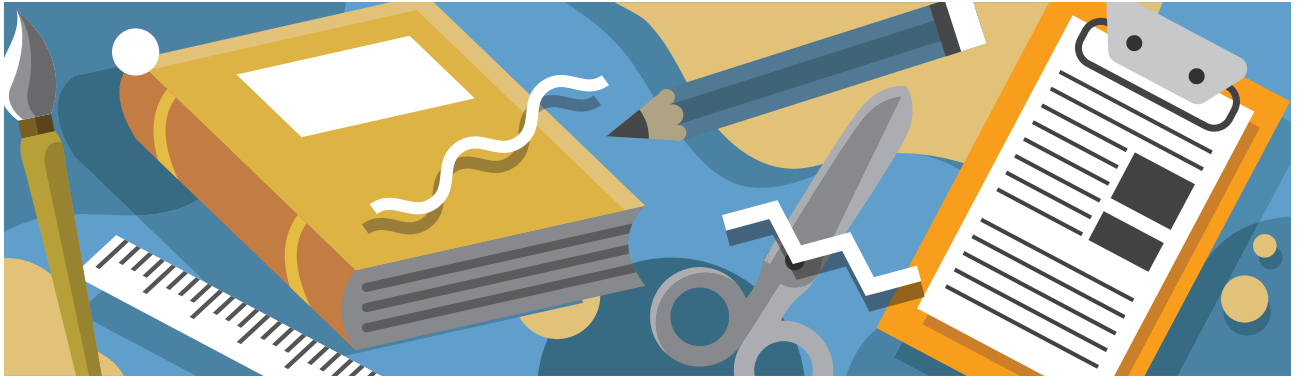
**Tahap *Destiny* dengan Rencana tindak lanjut  
5–10'**

Lakukan tahap *destiny* (melakukan) melalui rencana tindak lanjut dengan beberapa pilihan pernyataan berikut:

- “Dalam dua hari ke depan saya akan .....”
- “Hal pertama yang akan saya lakukan untuk membentuk kelas anti perundungan adalah .....”
- “Saya akan membahas kelas anti perundungan bersama peserta didik saya pada .....”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)





# Kegiatan Penguatan 2

## Eksplorasi Tata Tertib Sekolah Bebas Kekerasan

### Persiapan kegiatan:

- **Bagi peserta ke dalam beberapa kelompok** atau gunakan kembali kelompok belajar di kegiatan Selama Belajar.
- **Ingatkan kembali** peserta pada bagian ***dream***, tentang mimpi dan bayangan peserta mengenai sekolah anti perundungan, sebagai pengantar menuju tahap ***design*** dan ***destiny*** di kegiatan penguatan ini.

### Alat dan Bahan:

- Kertas *flipchart*, *sticky notes*, dan alat tulis.



## Panduan Kegiatan

**Tahap  
Design  
dengan Sesi  
kelompok  
kecil  
30'**

- Setiap kelompok diminta untuk mereviu tata tertib yang sudah ada di sekolah dan mengeksplorasi tata tertib baru anti kekerasan, yang dapat menjadi tambahan tata tertib di sekolah.
- Berikan kertas *flipchart*, *sticky notes* dan alat tulis

**Beri tanda  
bintang  
20'**

- Arahkan setiap kelompok untuk memajang hasil diskusi pada dinding ruangan.
- Setiap peserta memegang alat tulis masing-masing.
- Setiap peserta diarahkan untuk berkeliling dan membaca setiap poin tata tertib dari setiap kelompok.
- Gambar tanda bintang kecil pada setiap tata tertib yang menarik.

**Diskusi  
kelompok  
besar  
10-15'**

- Fokuskan anggota untuk diskusi dalam kelompok besar.
- Minta perwakilan kelompok untuk menyebutkan tata tertib mana yang memiliki bintang paling banyak.
- Minta satu orang peserta untuk merekap tata tertib dari setiap kelompok dengan perolehan bintang paling banyak.
- Setelah semua tata tertib yang menarik telah direkap atau ditulis pada satu kertas *flipchart*, penggerak komunitas mereviu bersama dan bertanya mengapa semua tata tertib ini menarik.
- Penggerak komunitas mendorong tata tertib ini menjadi salah satu cara membentuk iklim positif di lingkungan sekolah.

**Tahap  
Destiny  
dengan  
Rencana  
tindak  
lanjut  
5-10'**

Lakukan tahap *destiny* (melakukan) melalui rencana dengan beberapa pilihan pernyataan berikut:

- “Setelah tata tertib bebas kekerasan dirancang, maka langkah selanjutnya adalah ..... “
- “Agar tata tertib bebas kekerasan ini menjadi budaya di sekolah, maka hal pertama yang akan dilakukan adalah ....”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)

# Aksi Nyata

- Dorong anggota komunitas untuk memilih dan mengerjakan aksi nyata pada Platform Merdeka Mengajar. Direkomendasikan komitmen waktu untuk mengerjakan aksi nyata adalah 2 minggu.
- Saat mengerjakan aksi nyata, komunitas (dan *group chat*-nya jika ada) berperan untuk:
  - Ruang kolaborasi
  - Berbagi tips
  - Titik cek
  - Dukungan lainnya yang mendorong guru untuk mencoba dan mengumpulkan aksi nyata pada Platform Merdeka Mengajar.
- Jika diperlukan, bentuk *support group* yang terdiri dari anggota dengan pilihan aksi nyata yang sama.
- Arahkan anggota komunitas untuk saling berbagi tautan aksi nyata yang telah dikumpulkan dan memberikan umpan balik pada Platform Merdeka Mengajar.
- Untuk memantik umpan balik yang bermakna, kenalkan anggota komunitas pada [metode TAG-Feedback](#).

## Contoh umpan balik yang bermakna

“Secara keseluruhan kontennya sangat bagus dan sesuai dengan tuntutan standar kompetensi murid. Namun sebaiknya diberikan contoh agar mudah dipahami”.

“Materi yang disampaikan sangat jelas, dilengkapi contoh. Memotivasi guru untuk ikut melaksanakan, terutama saya”.

“Konten bagus, sudah ada contoh dan refleksi nyata”.

## Contoh umpan balik yang kurang bermakna

“Sangat bagus lanjutkan”.

“Luar biasa”.

“Kontennya sudah bagus”.

- Untuk menghidupkan suasana di grup/platform komunitas, pilih 1 hari di mana para komunitas diajak untuk berbagi “Momen Tak Terduga” saat melakukan aksi nyata. Jika diperlukan, berikan contoh untuk memantik anggota:



*Momen tak terduga saya adalah ketika saya dan peserta didik sudah selesai merancang kelas yang aman dan nyaman untuk mencegah perundungan. Saya kaget, ternyata peserta didik saya berinisiatif menuliskan kesepakatan-kesepakatan kelas yang mencegah adanya perundungan di dalam kelas.*

*Saya pikir mereka hanya setuju-setuju saja, ternyata mereka setuju disertai perilaku nyata.*



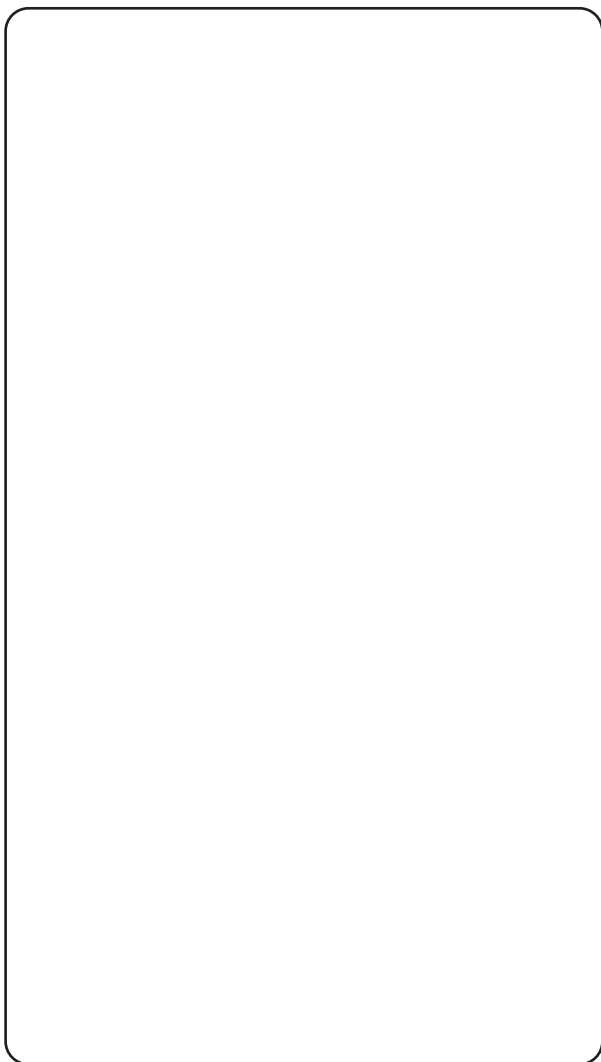
- Untuk menutup Seri Belajar, ajak seluruh anggota untuk melakukan refleksi mandiri mengenai komitmen belajar. Minta juga kesediaan anggota untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan komunitas.



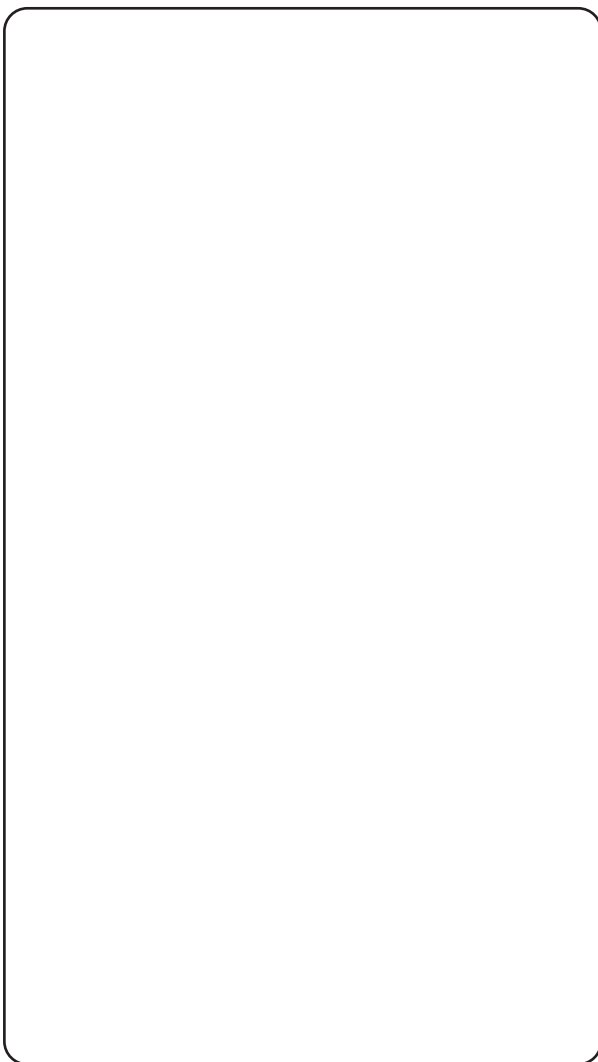
# Umpan Balik Komunitas

- Umpan balik ini diberikan oleh anggota komunitas kepada pemimpin komunitas mengenai pelaksanaan kegiatan belajar.
- Umpan balik bisa disampaikan secara personal tanpa format tertentu atau menggunakan [metode TAG-Feedback](#).
- Anda bisa mengelompokkan hasil umpan balik pada T-Chart seperti berikut dan menggunakannya untuk merencanakan perbaikan kualitas komunitas nantinya.

**Untuk Dirayakan**



**Untuk Ditingkatkan**



# Refleksi Mandiri

Setelah mempelajari modul Mencegah Perundungan di Satuan Pendidikan, setiap guru disarankan melakukan refleksi pribadi mengenai pembelajaran yang sudah berlangsung di kelasnya saat ini.

Fungsinya untuk:

- Mengetahui hal-hal/prinsip/aktivitas yang bisa dilakukan baik di tingkat kelas maupun tingkat sekolah untuk mencegah tindakan perundungan.
- Menjadi rencana aksi atau rencana perubahan yang hendak diterapkan di kelas masing-masing.

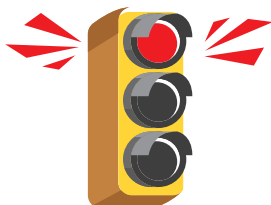
Refleksi ini bisa bersifat pribadi atau dilakukan per level/grup mengajar (Contoh: grup guru kelas 1, grup guru PJOK, dsb).

[Unduh contoh \*Traffic Light Reflection\* di sini.](#)



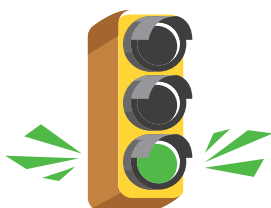
**Selebrasi**

Apa yang harus dirayakan?



**Stop**

Apa yang harus dihentikan?



**Lanjut**

Apa yang harus dilanjutkan?



**Mulai**

Apa yang harus dimulai?