



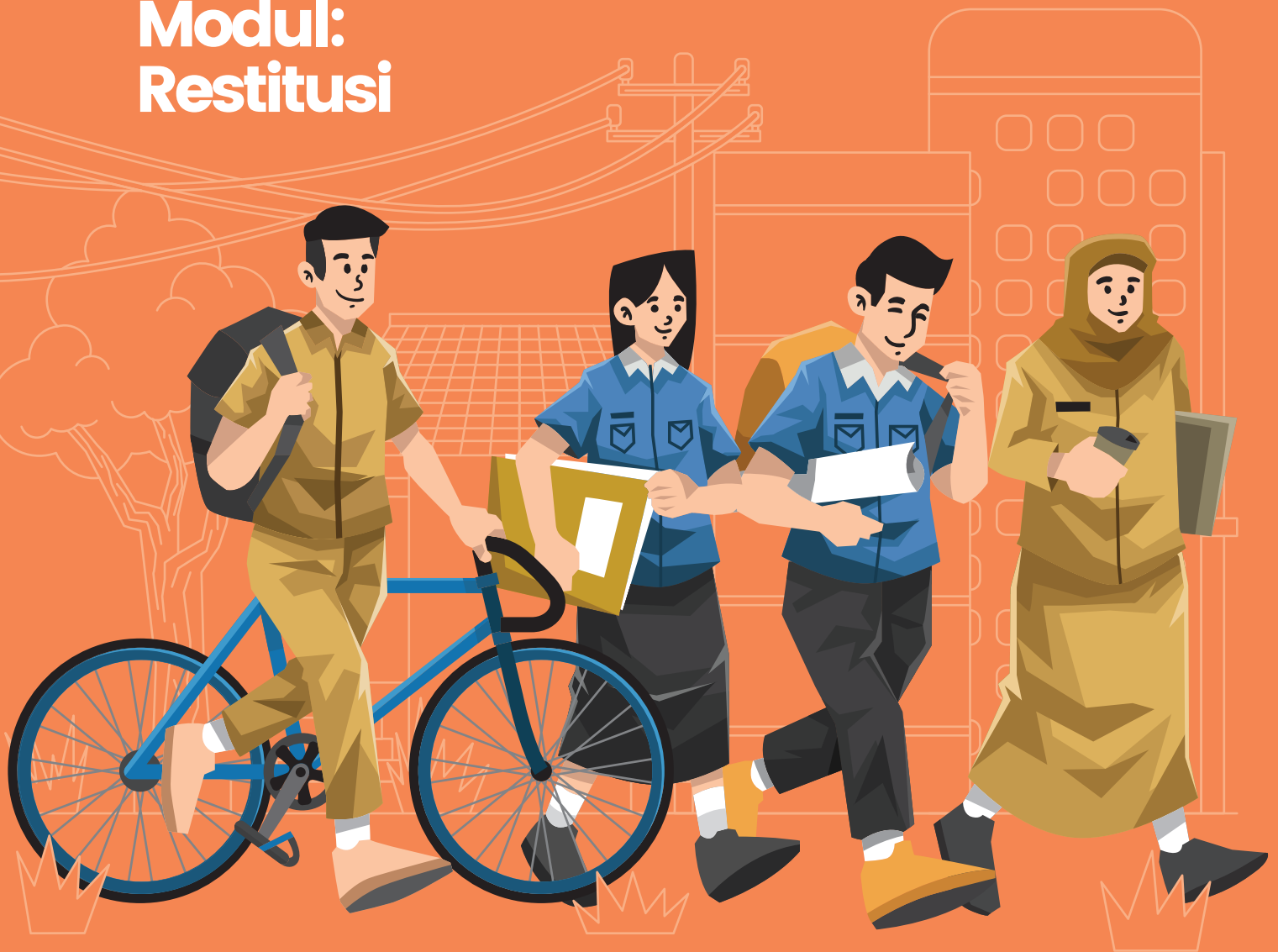
**MERDEKA  
BELAJAR**



**Merdeka  
Mengajar**

# Belajar Bersama Seri 32: Topik Disiplin Positif

## Modul: Restitusi



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
- 11** Selama Belajar
- 12** Setelah Belajar
- 13** Kegiatan Penguatan 1
- 17** Kegiatan Penguatan 2
- 21** Aksi Nyata
- 23** Umpan Balik Komunitas
- 24** 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 Modul Restitusi

1. Memberikan pemahaman akan konsep restitusi sebagai disiplin diri.
2. Memberikan pemahaman akan alur segitiga restitusi.
3. Memberikan contoh praktik pelaksanaan segitiga restitusi.

# 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 se usai 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>• Cara apa yang biasa saya lakukan untuk mendisiplinkan murid?</li> <li>• Bagaimana biasanya saya menindaklanjuti murid yang kembali berulah setelah diingatkan/ditegur?</li> <li>• Pertanyaan atau ungkapan seperti apa yang biasanya kita ucapkan saat mengetahui murid tidak disiplin?</li> </ul>
<p>Wow-Moment</p>	<p>Momen yang berkesan saat anggota menyimak video pembelajaran.</p>	<p>“Restitusi ternyata ada alur penerapannya, saya pikir dengan anak diajak bicara, setelah itu dia berjanji tidak akan mengulangi lagi sudah merupakan praktik pendisiplinan yang tepat”</p> <p>“Saya baru tahu ada restitusi dan ada tahapan praktiknya”. Selama ini saya menerapkan kesepakatan dan konsekuensi aja sama murid-murid di kelas”.</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

Refleksi Awal  
25'

Pembagian  
Kelompok  
60-90'

## Rincian Kegiatan

- Siapkan kertas-kertas kecil/*sticky notes* untuk masing-masing peserta
- Minta setiap peserta menuliskan ucapan/ tindakan yang pernah dilakukan saat ada murid bersikap tidak disiplin.
- Ajak peserta berefleksi mengenai apa yang mereka rasakan saat melontarkan kalimat tersebut serta dampaknya.

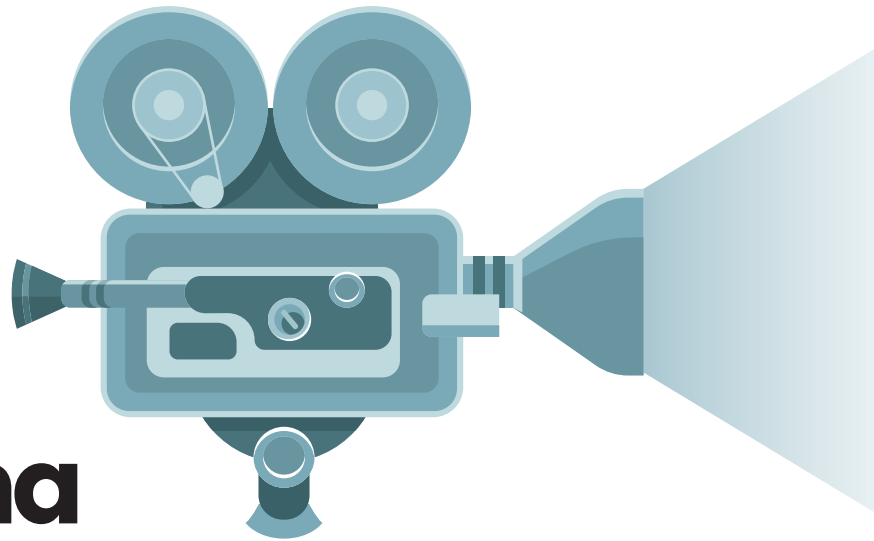
Setelah semua menempelkan semua tulisan, ajak peserta berefleksi akan rasa dan perasaan yang mereka rasakan saat melontarkan kalimat tersebut, dan bagaimana dampak yang didapatkan.

Kegiatan selanjutnya adalah menonton 4 video dalam Modul Restitusi

Format Menonton	Video
Bersama-sama	Restitusi Disiplin Diri (RDD)
Menonton mandiri di kelompok masing-masing	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Sisi I Segitiga Restitusi: Stabilize the Identity</a></li><li>• <a href="#">Sisi II Segitiga Restitusi: Validasi Kebutuhan</a></li><li>• <a href="#">Sisi III Segitiga Restitusi: Seek the Beliefs/ Person</a></li></ul>

1. Tontonlah video RDD secara bersama-sama dalam kelompok besar. Peserta dapat mencatat poin-poin penting dari video tersebut.
2. Ajak refleksi dan berikan pertanyaan pemantik terkait video RDD yang telah ditonton.
3. Kemudian bagilah peserta menjadi 3-4 kelompok untuk masing-masing kelompok menonton 3 video terkait segitiga restitusi. Peserta dapat mencatat poin-poin penting dari video tersebut.
4. Ajak peserta untuk berdiskusi di kelompok kecilnya. Berikan pertanyaan pemantik seperti:
  - Apa poin penting yang didapatkan?
  - Apa yang perlu diperbaiki saat ini agar dapat terjadi pelaksanaan segitiga restitusi?

Jenis Materi	Rincian Kegiatan
	<p>Catatan: Usahakan pembagian kelompok dengan jumlah yang sama atau seimbang</p> <p>Setelah menonton video di kelompok kecil. Lakukanlah berbagi dengan metode jigsaw, dengan pengaturan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buatlah kelompok baru dimana setiap kelompok berisikan 1 orang dari setiap kelompok. Contohnya: Kelompok 1 berisikan anggota dari kelompok A,B,C,D Kelompok 2 berisikan anggota dari kelompok A,B,C,D Dst (sesuai dengan kelompok yang Anda</li> <li>• Setiap orang dalam kelompok baru tersebut akan membagikan hal yang didapatkan/poin penting dari video-video yang ia tonton.</li> <li>• Setelah selesai, mereka boleh kembali ke kelompok asal mereka dan membagikan apa yang di dapat di kelompok jigsawnya.</li> </ul>
Memberikan Pertanyaan Pemantik	Memberikan pertanyaan pemantik (seperti yang ada di titik cek poin) terkait dengan video pembelajaran yang didapat oleh masing-masing kelompok.
Mempersiapkan Lingkungan Belajar	<p>Mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran secara sinkron.</p> <p>Sebagai contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan gawai yang dibutuhkan untuk setiap kelompok, seperti komputer, <i>smartphone</i>, atau laptop.</li> <li>• Mempersiapkan beberapa ruangan/tempat untuk sesi menonton video bagi setiap kelompok</li> <li>• Mempersiapkan satu ruangan/tempat untuk sesi penguatan bersama</li> </ul>
Informasi Tindak Lanjut	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 (Penggerak bisa menyiapkan 1 lembar kertas yang berisikan 6 kolom kosong untuk para peserta nanti mencatat poin-poin)
3. Lihat kembali tabel check-point dan pilihlah satu kegiatan yang paling sesuai dengan kesiapan komunitas.
4. Setelah menonton video dan kegiatan kelompok, setiap kelompok dapat kembali berkumpul dengan seluruh anggota kelompok lainnya.
5. Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*. Anda bisa menugaskan salah satu kelompok untuk memimpin *ice breaking* secara bergantian.
6. Selanjutnya, lakukan pemaparan kelompok. Setiap kelompok diberi waktu maks. 5 menit untuk menyampaikan poin-poin penting yang didapat dari video pembelajaran.

# Setelah Belajar

Kegiatan ini dilakukan secara sinkronus.

## Panduan Kegiatan

### Kegiatan pembuka/*warming-up*

(5')

Lakukan kegiatan pembuka dengan sesi *ice breaking*. (Penggerak dapat meminta perwakilan peserta untuk memandu kegiatan ini). Berikut adalah panduannya:

Ajaklah peserta bermain *Group Map*. Kelompokkanlah peserta berdasarkan hal yang dapat menjadi persamaan diantara mereka, misalnya:

1. Tempat tinggal
2. Daerah asal
3. Kota/daerah sekolahnya, dsb

Kemudian ajak peserta untuk berkumpul sesuai indikator tersebut. Mereka boleh duduk di mana saja.

Langkah berikutnya adalah meminta mereka untuk menentukan satu nilai internal yang dimiliki oleh daerah mereka dan mengapa ini penting bagi daerah mereka. Mereka boleh mendeskripsikan nilai internal ini serinci mungkin. Biarkan mereka berdiskusi. Setelah siap, mereka akan berbagi kepada kelompok lain.

### Reviu

(5-10')

Berikan *sticky note* kepada tiap peserta, mintalah mereka untuk mengingat kembali video-video yang telah mereka tonton. Kemudian ajak mereka menulis 1 kutipan menarik pada *sticky note*. 1 *sticky note* berisikan 1 kutipan menarik. Setelah selesai boleh ditempel pada dinding atau *flip chart* yang disediakan.

### Sesi Penguatan

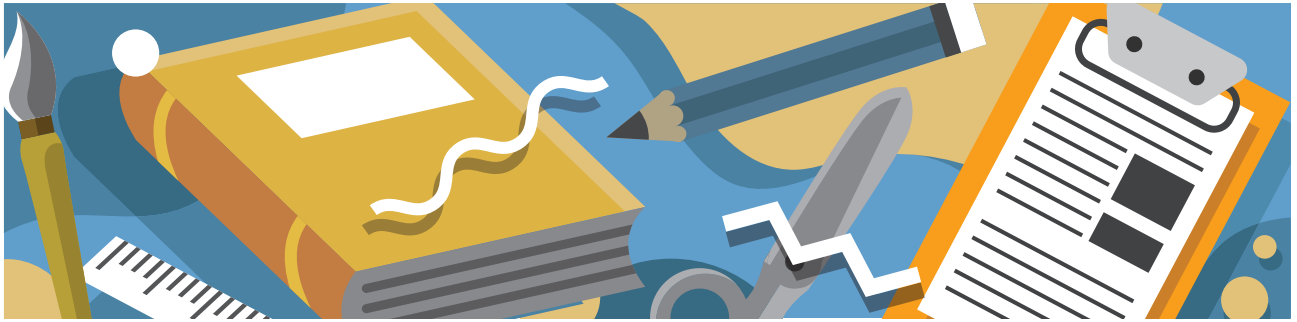
(60-90')

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

### Penutup

(5')

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



# Kegiatan Penguatan 1

## Bermain Peran Segitiga Restitusi

Kegiatan ini mengajak anggota komunitas untuk bermain peran menjadi murid dan guru yang menerapkan segitiga restitusi. Akan ada beberapa peserta yang menjadi murid dan beberapa peserta menjadi guru. Kegiatan ini membantu Anda untuk dapat berempati terhadap keadaan murid juga melatih kemampuan kita sebagai pelaksana restitusi di sekolah untuk menciptakan budaya disiplin positif.

### Persiapan kegiatan:

- Bagi peserta ke dalam kelompok kecil berisi 3-4 orang
- Print studi kasus

### Alat dan Bahan:

- *Flipchart, Sticky notes*
- Kertas dan alat tulis jika dibutuhkan oleh peserta yang akan bermain peran
- Studi kasus yang dipilih



## Panduan Kegiatan

### Pembagian studi kasus

- Setiap kelompok memilih 1 studi kasus pendisiplinan atau penggerak dapat bermain untuk mengundi studi kasus untuk setiap grup (**studi kasus terlampir**)
- Atur agar seluruh kelompok mendapatkan studi kasus yang berbeda. Anda boleh juga menambahkan studi kasus sendiri jika jumlah studi kasus yang terlampir lebih sedikit dari jumlah kelompok kecil ini.

### Sesi kelompok

- Setiap kelompok akan bermain peran untuk memvisualkan kasus yang didapat. Akan ada yang berperan sebagai guru dan murid.

**Tujuan sesi ini adalah untuk mempraktikkan penerapan segitiga restitusi. Mereka boleh mengembangkan sendiri alur cerita, dialog, dan solusi dari kasus ini.**

### Performance 30'

- Secara bergantian kelompok akan menampilkan drama mereka. Setiap kelompok akan tampil maksimal 5 menit.
- Setelah selesai, penggerak dapat membuka sesi diskusi terkait apa saja poin atau adegan yang dapat menjadi *highlight* atau dapat menjadi perhatian dari drama yang telah ditampilkan.
- Peserta dapat memberikan umpan balik, saran, atau tips di kegiatan diskusi ini.

### Refleksi belajar 5-10'

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “Sebelumnya, cara pendisiplinan yang biasanya saya lakukan, yaitu..... Ternyata dapat diperbaiki dengan melakukan..... “
- “Setelah mempelajari materi ini, langkah terdekat untuk perbaikan yang bisa saya lakukan adalah..... ”

(Pertanyaan bisa disesuaikan dengan kebutuhan komunitas)

# Lampiran Studi Kasus Kegiatan Penguatan 1

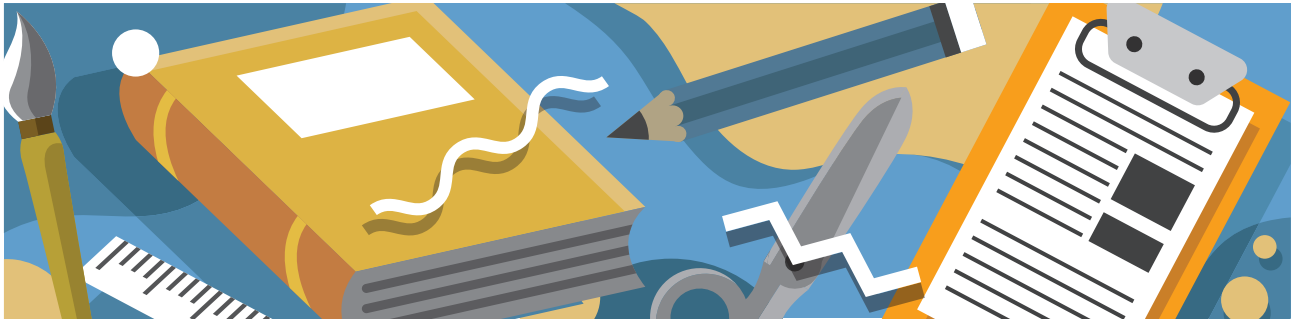


1. Muel adalah murid SMA yang aktif. Dia dan teman-temannya senang sekali menari modern atau *break dance* di sekolah. Kelas mereka berada di lantai 2. Suatu hari, Muel dan teman-temannya melakukan *break dance* di dalam kelas. Karena gerakan mereka yang enerjik, mereka tidak sengaja mematahkan kursi dan meja di kelasnya. Bagaimana proses restitusi dapat dilakukan terhadap kasus ini?
2. Setiap Senin, Alma (murid SD) selalu telat datang ke sekolah, padahal hari Senin itu ada upacara. Alma selalu datang telat, tidak pernah membawa topi pun. Tiap ditanya alasannya, ia selalu terdiam tidak mau menjawab. Bagaimana proses restitusi dapat dilakukan terhadap kasus ini?
3. Suatu hari Udin (murid SMA) menemukan gambar alat kelamin di langit-langit kelasnya. Saat ia melihat, ia langsung melaporkannya kepada Guru. Saat Guru menanyakan pelakunya, tidak ada yang mengaku. Ternyata, saat pulang sekolah Udin dipukul temannya karena dianggap sudah mengadukan mereka. Bagaimana proses restitusi dapat dilakukan terhadap kasus ini?
4. Siska tidak memiliki sepatu warna kuning. Setiap hari teman-temannya di PAUD mengatakan bahwa yang bermain di perosotan adalah yang memakai sepatu kuning. Siska suka duduk sendiri melihat teman-temannya bermain. Setiap gurunya tanya, dia selalu menjawab “Aku senang duduk saja, Bu Guru” dengan muka yang ceria. Padahal Guru tahu bahwa karena sudah ada pengelompokan saat bermain di lapangan. Bagaimana proses restitusi dapat dilakukan terhadap kasus ini?

5. Anton kerap kali murung belakangan ini. Ternyata, salah satu penjaga SMP Merdeka pernah melihat bahwa Anton suka diambil uangnya oleh kakak kelasnya. Kejadian ini terjadi hampir tiap hari. Setiap istirahat, Anton selalu duduk di pojokan musholla yang sepi. Ia jarang bergaul dengan teman-temannya. Bagaimana proses restitusi dapat dilakukan terhadap kasus ini?
6. Murid-murid di SD Harapan Bangsa akhir-akhir suka melaporkan bahwa barang-barangnya hilang. Saat Guru melihat cctv di kelas, ternyata Fifi adalah pelakunya. Setiap kelas kosong ia akan mengambil alat tulis teman-temannya. Bagaimana proses restitusi dapat dilakukan terhadap kasus ini?







# Kegiatan Penguatan 2

## Membuat Ragam Pertanyaan Terbuka dan Pernyataan tanpa Penghakiman

Dalam penerapannya, praktik segitiga restitusi membutuhkan banyak latihan agar guru dapat terampil membimbing murid untuk menemukan solusi atas masalahnya, dengan tanpa label, penghakiman atau hukuman. Oleh karena itu, kegiatan penguatan membantu guru untuk berlatih membuat pertanyaan atau pernyataan yang dapat dikatakan saat pelaksanaan segitiga restitusi tersebut. Karena membuat pertanyaan terbuka atau pernyataan yang tidak menghakimi juga butuh latihan lebih agar guru terlatih untuk menerapkan disiplin positif dengan tepat.

### Persiapan kegiatan:

- Bagi kelompok kecil menjadi 2-3 orang per kelompok.

### Alat dan Bahan:

- *Flipchart*
- Alat tulis



# Panduan Kegiatan

Sesi kelompok kecil 35'

- Setiap kelompok akan berdiskusi untuk membuat pertanyaan atau pernyataan yang dapat dilontarkan pada setiap sisi segitiga restitusi.
- Pastikan pertanyaan adalah jenis pertanyaan terbuka. Untuk pernyataan yang dilontarkan pun berupa pernyataan yang tidak melabel, menghakimi, memberi iming-iming, atau menghukum.
- Setiap kelompok akan membuat contoh kasusnya sendiri. Kemudian, membuat tabel seperti ini:

### Cerita kasus:

(tuliskan disini contoh kasus yang Anda pilih, sebutkan juga jenjangnya)

*Contoh: Dina terlambat sekolah. Dia selalu marah jika ditanya guru. Saat diajak berdiskusi selalu berakhir hukuman, karena Dina tidak mau bicara dan marah-marah. Akhirnya Guru memberikan hukuman.*

\*\* Tabel silakan diisi sesuai kebutuhan. Pertanyaan dan pernyataan di bawah ini hanyalah contoh.

Sisi Segitiga	Pertanyaan Terbuka	Pernyataan tanpa label/ penghakiman/asumsi
Sisi I		<i>"Oh, Ibu mengerti. Ternyata kamu pagi-pagi itu sibuk ya, mengantar ibu ke pasar'?"</i>
Sisi II	"Bisakah kita mencari cara supaya kamu tetap bisa mengantar Ibu ke pasar, tapi juga tidak telat ke sekolah?"	

Sisi III	<p>“Ibu juga dulu pernah datang telat ke sekolah, pasti sulit ya jika pagi hari kita masih ngantuk atau ada kegiatan lainnya. Kira-kira Dina masih ingat gak apa keyakinan kita di sekolah yang berkaitan dengan kegiatan belajar?”</p>	
----------	---	--

- Setelah selesai, mereka dapat berbagi dengan kelompok besar.

### Cafe Shop 15'

- Penggerak menjelaskan bahwa peserta akan diminta melakukan *cafe shop*.
- Di tiap kelompok ada 2 orang yang bertugas sebagai penjual. Tugasnya adalah berjaga untuk menjelaskan hasil diskusi dalam *flipchart* yang sudah dibuat oleh kelompoknya.
- Anggota yang tidak bertugas menjadi penjual, maka akan menjadi pembeli. Tugasnya adalah berkeliling untuk melihat hasil kerja kelompok lain dan berdiskusi dengan mereka.
- Pembeli harus memegang *sticky note* dan alat tulis. Tujuannya adalah untuk menjadi “bayaran” berupa umpan balik kepada kelompok yang ia datangi. Jadi sebelum pembeli pindah ke kelompok lain, ia harus memberikan “Bayarannya”.
- Setelah 10 menit, peserta dapat kembali ke kelompoknya masing-masing. Dalam 5 menit, “Pembeli” dapat bercerita hal-hal yang ia dapatkan selama berkeliling kepada “Penjual” yang tidak kemana-mana. “Penjual” pun dapat menceritakan beberapa umpan balik yang sudah didapatkan dari “Pembeli” yang datang.
- Agar suasana lebih seru, tiap kelompok boleh menyiapkan yel-yel untuk menarik “pembeli”

**Sesi  
kelompok  
besar**

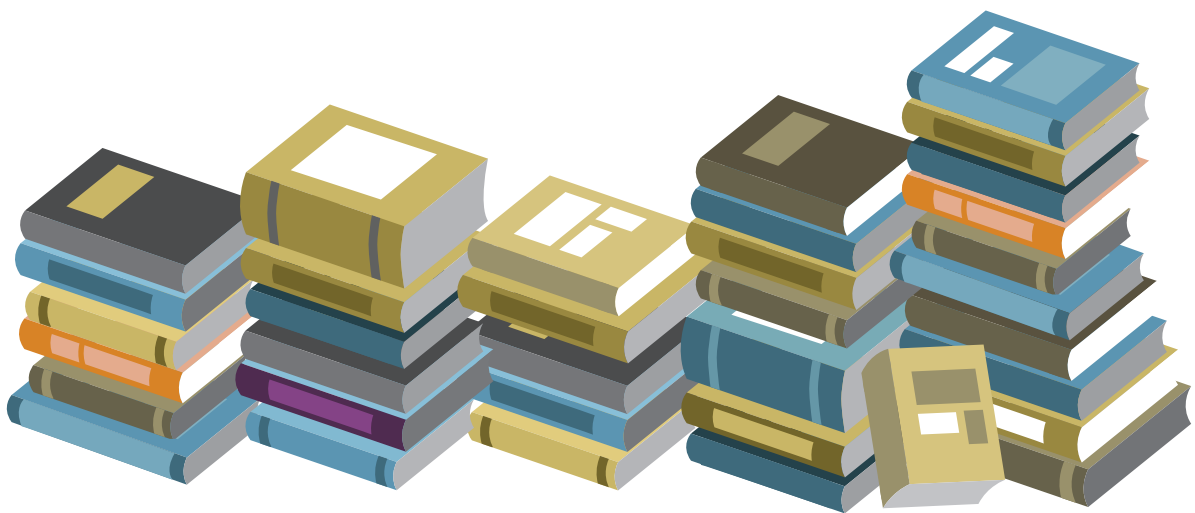
Setelah *cafe shop*, peserta dapat kumpul kembali untuk membagikan apa yang didapat dalam kegiatan tersebut. Peserta boleh berbagi dan dipandu oleh penggerak dengan menggunakan pertanyaan pemantik sesuai titik cek poin.

**Refleksi  
belajar  
10'**

Lakukan refleksi dengan pertanyaan berikut:

- “1 hal yang sepertinya harus saya persiapkan saat melakukan praktik restitusi adalah...”
- “Sebelumnya saya melakukan praktik pendisiplinan dengan cara ..... sekarang saya akan.....”

(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 murid saya tidak menjawab apa-apa saat saya tanya terkait apa salahnya. Saya menyadari bahwa kemampuan mengendalikan emosi saya sudah lebih baik. Saya melepaskan murid saya di hari tersebut, agar ia tidak tertekan dan terasa seperti di interogasi. Saya melanjutkan di hari lainnya. Ternyata saya bisa sabar untuk tidak marah dan tidak memberi hukuman kepada murid. Murid malah bisa memecahkan masalahnya sendiri. ”

- 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.

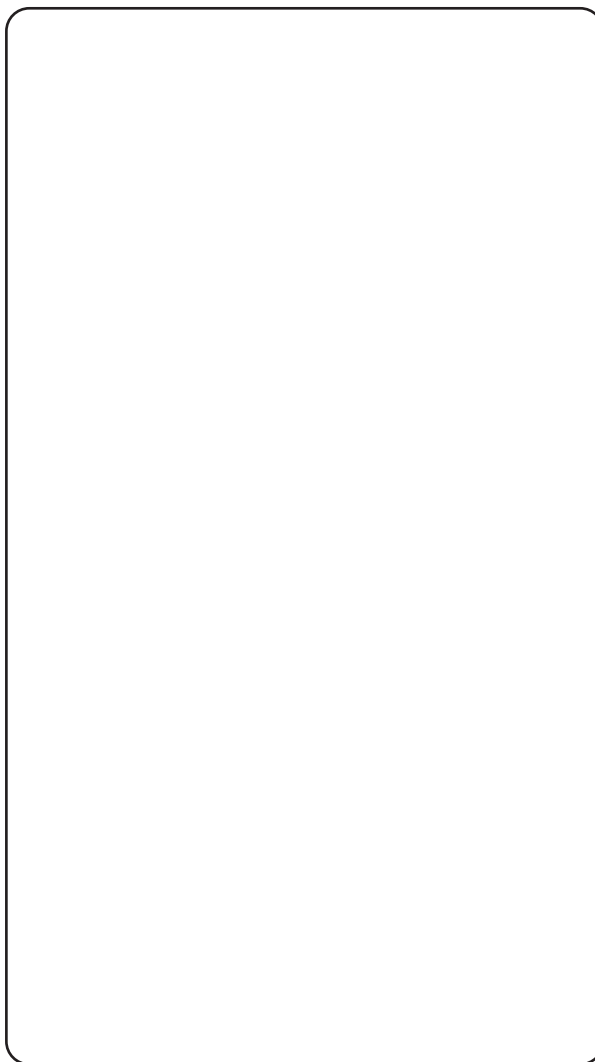
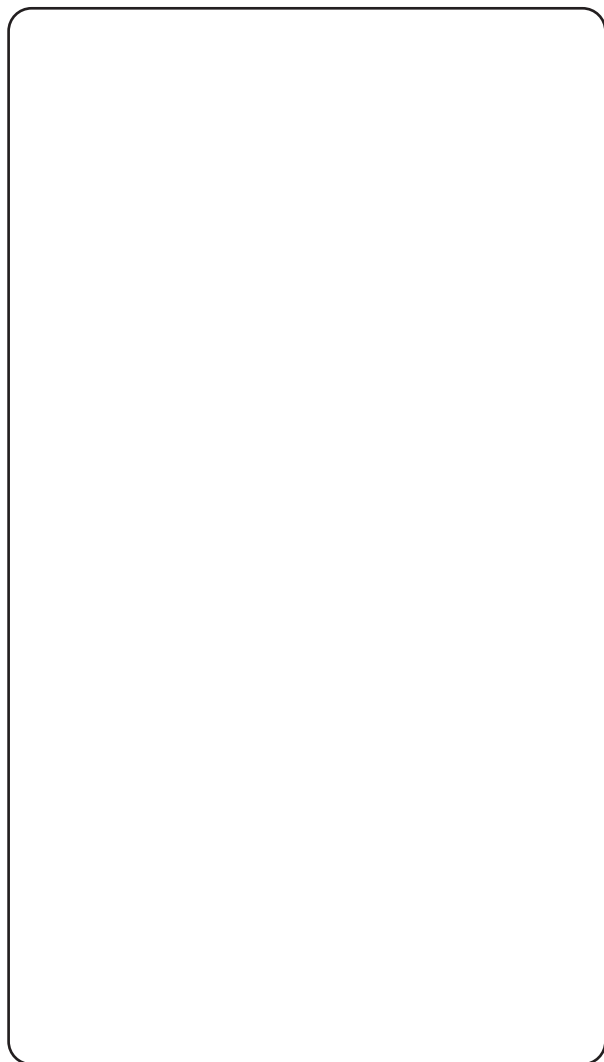


# Umpan Balik Komunitas

- 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**



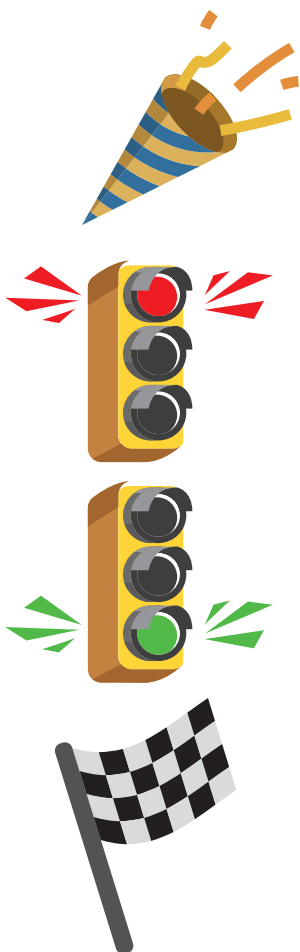
# Refleksi Mandiri

Setelah mempelajari mengenai segitiga restitusi, setiap guru disarankan melakukan refleksi pribadi mengenai praktik restitusi yang sudah berlangsung di kelasnya saat ini. Fungsinya untuk:

- Mengetahui strategi yang sudah dilakukan saat ini apakah sudah selaras dengan disiplin positif atau belum. Dengan begini, kita dapat menyesuaikan strategi untuk dapat membimbing murid dalam menemukan solusi atas masalah yang dihadapinya.
- Mempunyai budaya disiplin positif di sekolah.
- Menjadi *action plan* 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?