

TIME FOR CHANGE: MENGUBAH DUNIA DARI RUANG KELAS



Kepada para pendidik yang terhormat,

Kami dengan gembira mengundang Anda bersama para siswa untuk bergabung dalam perjalanan transformasi sosial yang bermakna. Dalam upaya bersama ini, kami mempersembahkan panduan yang berisi berbagai referensi untuk mendukung praktik pembelajaran yang mendorong para siswa menjadi pembuat perubahan, baik di dalam kelas maupun di luar. Panduan ini kami susun untuk membantu memenuhi kebutuhan Bapak/Ibu pendidik, para siswa, dan seluruh komunitas yang terlibat dengan sekolah.

Materi yang ada dalam panduan ini merupakan hasil kerja sama banyak pihak, terinspirasi oleh lebih dari empat puluh tahun pengalaman Ashoka dalam mendukung perubahan sosial dan lebih dari dua puluh tahun perjalanan First Book. Kedua organisasi sosial internasional ini, dengan dukungan dari Audemars Piguet, kini hadir untuk mengajak komunitas sekolah berkolaborasi dalam menciptakan perubahan yang berdampak.

Yang membuat panduan ini semakin istimewa adalah peran penting para pendidik di berbagai wilayah Indonesia, yang dengan sepenuh hati memberikan masukan dan saran yang sangat berharga. Tanpa keterlibatan mereka, materi ini tidak akan memiliki kualitas yang sesuai dan relevan dengan konteks lokal yang kita hadapi bersama.

Panduan ini lahir dari pengakuan bahwa kita hidup di dunia yang kaya akan peluang, namun juga penuh dengan tantangan. Kita berada di masa perubahan yang cepat, di mana tantangan semakin kompleks dan memerlukan solusi kreatif serta kolaboratif demi kebaikan bersama. Melalui pengalaman jaringan global Ashoka, kami melihat bahwa anak-anak dan orang muda memiliki visi dan semangat untuk berkontribusi dalam memecahkan berbagai masalah di sekitar mereka. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mendengarkan mereka, memberikan dukungan, dan mendorong partisipasi mereka dalam perjalanan ini.

Kami berharap panduan ini dapat menjadi inspirasi dan alat yang berguna dalam mendampingi para siswa untuk bertransformasi menjadi agen perubahan di komunitas mereka.

Salam hangat,

Tim Time for Change.

Penanggung Jawab

Nani Zulminarni, Director of Southeast Asia Region (Ashoka)

Claire Fallender, Director of Global LeadYoung Initiative (Ashoka)

Bea Wikander, Senior Managing Editor of First Book Accelerator (First Book)

Saida El Kiram, Senior Project Manager of Time for Change (First Book)

Marcela Correa, Vice President of Global Strategies (First Book)

Penyusun

Ara Kusuma (Ashoka Indonesia)

Adam Adiwijaya (Ashoka Indonesia)

Adesti Komalasari (Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan)

Dewi Wulandari (Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan)

Dinda Alshauma Dwi Harman (Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan)

Indriyati Herutami (Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan)

Rahmania Adinda Oktavianti (Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan)

Kontributor

Alya Z. S. (Speak Out Youth ID/Ashoka Young Changemaker)

Dini Yulia Kurniati (Jabar Masagi Dinas Pendidikan Prov. Jawa Barat)

Dr. Bagus Mustakim, S.Ag., M.S.I. (Majelis Dikdasmen PNF PP Muhammadiyah)

Engel Laisina (Ashoka Indonesia)

Fitnathul Khikmah, S.Pd. (SLB-C-YPPALB Kota Magelang)

Helda Susanti, S.Hut. (SMA Muhammadiyah 1 Pontianak)

M. Atha K. Y. (Sa-Fun/Ashoka Young Changemaker)

Martinus Ekonugroho (SMP Santa Maria Surabaya/Komdik KWI)

Mely Noor Rohmah, S.E. (SMP Muhammadiyah 1 Denpasar)

Muhammad Abdurrahman (Yayasan Guru Belajar)

Raudlatun, M.Pd.I. (MTs An-Najah Sumenep)

Ufi Ulfiah (Lakpesdam PBNU)

Modul ini merupakan adaptasi dari "Time For Change Accelerator Resource" Amerika Serikat yang telah dikembangkan lebih lanjut, diubah, dan dikontekstualisasikan untuk Indonesia.



“*Sekarang adalah waktunya perubahan, dan hal ini memerlukan kontribusi individu dan komunitas.*”

TIME FOR CHANGE:

MENGUBAH DUNIA DARI RUANG KELAS

Dunia kita terus berubah, dan perubahan ini terjadi lebih cepat daripada sebelumnya. Kemajuan teknologi, perubahan iklim, dan dinamika sosial menciptakan tantangan yang semakin kompleks dan mendesak, sehingga kita tidak bisa lagi hanya mengandalkan solusi tradisional atau menunggu orang lain untuk bertindak. Inilah mengapa kita butuh mempersiapkan setiap orang agar dapat menjadi seorang pembawa perubahan (*changemaker*), yang dapat mengambil inisiatif dan menyelesaikan masalah secara kolektif, demi kebaikan bersama.

Sekarang adalah waktunya perubahan, dan hal ini memerlukan kontribusi individu dan komunitas, dari berbagai latar belakang usia, geografi, dan identitas. Sebagai pendidik, peran Anda dalam mendidik dan membesarkan generasi *changemaker* selanjutnya sangatlah penting. Hal ini selaras dengan visi pendidikan Indonesia, yang bertujuan menciptakan generasi sebagai pelajar sepanjang hayat yang berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Di penjuru dunia, para *changemaker* menyadari berbagai bentuk ketidakadilan dan inefisiensi yang ada, dan mereka mengambil inisiatif untuk menyelesaikannya. Misalnya, ketidakadilan yang terjadi

di sekolah dapat terlihat dalam kasus perundungan, di mana beberapa siswa menjadi korban hanya karena perbedaan fisik, latar belakang, atau status sosial. Murid Anda mungkin sudah menyadari situasi ini dan memutuskan untuk mengambil tindakan, seperti membentuk kelompok dukungan anti perundungan di sekolah, mengadvokasi lingkungan yang lebih inklusif, atau melaporkan tindakan perundungan kepada guru untuk melindungi teman-teman mereka. Melalui tindakan-tindakan ini, mereka menjadi bagian dari solusi, mengubah lingkungan sekolah menjadi tempat yang lebih aman dan adil bagi semua siswa.

Inisiatif membawa perubahan (*changemaking*) bisa sangat luas dan kompleks, seperti membangun gerakan global yang kuat untuk memerangi perubahan iklim. Inisiatif perubahan juga dapat bersifat lokal dan terfokus, seperti mengurangi sampah makanan kantin sekolah. Murid Anda mungkin juga telah memulai langkah-langkah kecil untuk membawa perubahan, seperti mendaur ulang sampah di rumah, berbagi makanan dengan mereka yang membutuhkan, atau memastikan saudara dan tetangga mereka merasa aman dari perundungan. Dengan demikian, mereka berkontribusi pada terciptanya dunia yang lebih adil dan responsif terhadap tantangan masa kini, dimulai dari lingkungan terdekat mereka.

GUNAKAN PANDUAN PENGANTAR **CHANGEMAKING** INI UNTUK MEMPELAJARI LEBIH LANJUT:

Siapa saja yang dapat menggunakan panduan ini?	06
Bagaimana cara menggunakan panduan ini?	07
Apa itu <i>changemaking</i> ?	08
Mengapa saya harus memasukkan keterampilan <i>changemaking</i> ke dalam pengajaran saya?	16
Bagaimana saya mengintegrasikan keterampilan <i>changemaking</i> ke dalam kurikulum/program di sekolah?	20
Lampiran	32
1. Pertanyaan untuk memandu diskusi dengan siswa	32
2. Lembar kerja interaktif yang dipakai dalam kegiatan dengan siswa	35
3. Lembar refleksi	66
4. Tautan sumber ajar: video, materi lain	71

SIAPA SAJA YANG DAPAT MENGGUNAKAN PANDUAN INI?

01. Guru atau Pendidik

Panduan ini dirancang terutama untuk guru dan pendidik sebagai rujukan untuk mengintegrasikan konsep *changemaking* dalam kegiatan pembelajaran. Panduan ini juga diharapkan memberikan inspirasi praktik baik dalam pelaksanaan pembelajaran dan asesmen *changemaking* di sekolah.

02. Pimpinan Sekolah

Panduan ini juga dapat menjadi inspirasi para pimpinan sekolah untuk membangun iklim kolaborasi. Pimpinan sekolah perlu memfasilitasi guru dan siswa untuk melakukan aksi untuk memecahkan berbagai permasalahan.

03. Orang Tua

Panduan ini dapat digunakan oleh orang tua karena mereka memiliki pengaruh langsung terhadap perkembangan karakter anak-anak mereka. Orang tua juga memiliki peran yang besar untuk menciptakan siklus pembentukan karakter anak yang utuh dari perkembangan karakter yang diterima anak di sekolah. Orang tua dapat mengadopsi pendekatan yang efektif dalam mendidik anak-anak untuk menjadi agen perubahan, membekali mereka dengan keterampilan kepemimpinan, empati, dan inovasi sosial yang diperlukan untuk menciptakan generasi yang mampu menghadapi tantangan masa depan.

04. Siswa



Panduan ini juga dapat menjadi referensi untuk mengembangkan keterampilan *changemaking* dan menggagas sebuah inisiatif sosial di lingkungan sekitar. Siswa perlu berdiskusi dengan guru untuk memahami panduan ini dan mengimplementasikan *changemaking*.

BAGAIMANA CARA MENGGUNAKAN PANDUAN INI?

- Anda dapat menjadikan panduan ini sebagai pemantik ide dalam merencanakan aksi *changemaking* di lingkungan sekolah Anda.
- Contoh-contoh yang ada dalam panduan ini adalah inspirasi yang bisa Anda ikuti atau modifikasi sesuai kebutuhan dan kondisi sekolah.
- Untuk melengkapi pemahaman Anda, disarankan untuk membaca Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Panduan P5), yang akan memberikan konteks tambahan terkait integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan *changemaking*.



(bit.ly/P5-Panduan)

- Panduan ini **bukan** dokumen yang harus diikuti secara prosedural, tidak ada format atau aturan baku yang harus diikuti oleh pengguna. Sebaliknya, panduan ini berisi penjelasan mengenai konsep *changemaking* serta pilihan cara untuk mengintegrasikannya ke dalam kurikulum atau program yang sudah ada di sekolah Anda.

APA ITU **CHANGEMAKING**?

Changemaking adalah gagasan bahwa, dengan semangat kolaborasi atau gotong royong, setiap orang dapat menerapkan solusi kreatif untuk mengatasi masalah di sekitar mereka. Kita semua memiliki kekuatan di dalam diri untuk menjadi *changemaker* —tidak peduli berapa usia kita atau di mana kita tinggal.

Changemaking artinya:

1. Siapa saja bisa ikut serta, tidak ada batasan
2. Mengidentifikasi masalah dengan empati dan menciptakan solusi untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar
3. Memimpin, berkolaborasi, dan bekerja sama sebagai tim
4. Melakukan aksi untuk menciptakan perubahan positif
5. Mengadopsi pola pikir yang fokus terhadap perubahan positif

Changemaking bukan:

1. Mata pelajaran yang berdiri sendiri
2. Program baru yang menjadi beban tambahan bagi guru atau untuk mengisi waktu dan jam kerja guru
3. Hanya untuk peserta didik yang berprestasi
4. Melakukan kegiatan secara individual
5. Hanya proyek ambisius seperti membentuk organisasi atau gerakan sosial besar
6. Pencapaian atau ide yang “sekali selesai”*
7. Kegiatan yang berfokus pada produk yang rumit atau penyelenggaraan acara yang membutuhkan biaya tinggi dan waktu

**Proyek sosial dapat memiliki tanggal mulai dan selesai, tetapi perubahan itu sendiri merupakan proses yang terus berlangsung. Ini adalah cara Anda berpikir tentang dunia dan berinteraksi dengan komunitas Anda.*

Siapa itu *Changemaker*?



(bit.ly/AYC-Indonesia)

Changemaker adalah mereka yang menginginkan situasi menjadi lebih baik. Mereka tidak hanya bermimpi, tetapi juga melakukan aksi dan bekerja sama dengan orang lain di lingkungan sekitar untuk membuat perubahan demi kebaikan bersama.

Mengapa perlu *Changemaking*?

Saat ini dunia mengalami perubahan begitu cepat. Keberhasilan seseorang diukur dari kemampuannya untuk beradaptasi dan memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah di lingkungannya. Agar tidak tertinggal, siswa harus memiliki keterampilan *changemaking*. Seperti keterampilan lain, keterampilan untuk menciptakan perubahan juga perlu diasah secara teratur agar tidak hilang. Dengan belajar cara menemukan solusi, bekerja sama dengan orang lain, dan mendorong perubahan yang positif, mereka akan lebih siap menghadapi berbagai masalah dan tantangan yang datang.

Kisah *Changemaker* Muda

Alvian - Literasi Anak Banua

Saat menemui anak-anak di sebuah desa di Kabupaten Tanah Laut, Kalimantan Selatan, banyak yang tidak bisa membaca dan berhitung, Alvian tergerak membangun program rumah baca dan les gratis untuk anak-anak. Bersama lima kawannya, ia mengembangkan kelas-kelas literasi dengan metode pengajaran yang menyenangkan dan beragam, menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik anak.

Ide sederhana yang semula ia pikir mudah dilaksanakan ternyata tidak begitu saja berjalan mulus di lapangan. Tokoh desa sempat menentang karena dianggap Alvian terlalu muda untuk menjalankan kegiatan mengajar. Dengan tekad kuat, Alvian mendatangi orang tua anak satu per satu untuk meminta dukungan. Orang tua yang setuju lalu membantu Alvian untuk mendekati kepala desa dan tokoh agama di sana.

Dari awalnya hanya mendampingi 1 desa, inisiatif yang diberi nama Literasi Anak Banua ini berkembang ke 6 desa dan terakhir menjadi 17 desa. Anak-anak yang dulunya kesulitan belajar kini mengalami kemajuan di bidang pendidikan. "Setiap penolakan bukanlah sebuah batu ganjalan, tapi justru menjadi batu lompatan. Tantangan pendidikan harus kita selesaikan. Jika bukan kita, siapa lagi?"



“ *Setiap penolakan bukanlah sebuah batu ganjalan, tapi justru menjadi batu lompatan. Tantangan pendidikan harus kita selesaikan. Jika bukan kita, siapa lagi?* ”



(bit.ly/KisahAlvian)

Angela - Dare to Lead

Di bangku SMP, Angela memperhatikan bahwa teman-temannya sering kali menunduk ketika diminta maju ke depan kelas atau memilih ketua kelompok. Terinspirasi oleh Guru PPKn, Pak Martinus, yang selalu menekankan pentingnya partisipasi aktif generasi muda sebagai warga negara, Angela mencetuskan gerakan Dare to Lead (berani memimpin).

Bersama dua temannya, Angela membentuk kelompok belajar kecil agar siswa dapat berbagi ilmu dan pendapat dalam lingkungan yang santai dan aman. Kelompok ini juga mendorong siswa untuk berani berbicara di depan umum dan melatih kepercayaan diri dengan menjadi MC di acara sekolah. Awalnya, Angela dicibir sebagai siswi yang “sok aktif” dan “sok suci”. Namun, saat melihat teman-temannya tampil di depan banyak orang, semakin banyak yang tertarik dengan Dare to Lead dan ingin bergabung.

“*Changemaking* bukan hanya tentang membawa perubahan bagi diri sendiri, tetapi juga menginspirasi dan membantu teman-teman lain menemukan kekuatan mereka sebagai agen perubahan,” kata Angela. Kini, Angela mereplikasi konsep Dare to Lead bersama Komisi Pendidikan Konferensi Waligereja Indonesia untuk membantu siswa-siswi di ratusan sekolah Katolik di seluruh Indonesia menemukan kekuatan mereka dan mempraktikkan *changemaking*.



“ *Changemaking* bukan hanya tentang membawa perubahan bagi diri sendiri, tetapi juga menginspirasi dan membantu teman-teman lain menemukan kekuatan mereka sebagai agen perubahan. ”



(bit.ly/KisahAngela)

Catatan Penting bagi Guru

1. *Changemaking* menekankan pada proses dan bukan hanya hasil.
2. Seperti peran guru pada hakikatnya, peran Anda dalam pendidikan *changemaking* adalah sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir siswa dan berdialog untuk pengembangan keterampilan siswa. Guru dan siswa adalah mitra yang setara dalam mencari solusi, di mana Anda memberikan dorongan dan dukungan selama proses ini tanpa campur tangan dan mengambil alih.

Guru dapat melibatkan orang tua untuk merencanakan kegiatan di rumah yang menguatkan keterampilan *changemaking*. Orang tua melibatkan anak dalam pengambilan keputusan keluarga, atau mengajak anak terlibat dalam penyelesaian masalah di rumah. Ini memberi anak kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan *changemaking*, seperti empati, kerja sama tim, dan aksi pembawa perubahan, di dalam lingkungan yang aman dan mendukung.

Pertimbangkan hal-hal berikut mengenai apa yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan oleh guru sebagai mitra yang setara dengan siswa:

HAL YANG DAPAT DILAKUKAN

- Bagikan peristiwa terkini dan diskusikan isu-isu terkait kesetaraan dengan siswa Anda.
- Bagikan cerita tentang orang-orang yang membuat perubahan di lingkungan sekolah, rumah, ataupun kota tempat tinggal mereka.
- Berikan kesempatan bagi siswa untuk membuat keputusan.
- Rayakan kegagalan dan biarkan itu terjadi tanpa Anda campur tangan.
- Sediakan kesempatan bagi siswa untuk mengidentifikasi minat mereka. Penting untuk memiliki semangat terhadap isu yang ingin siswa ubah.
- Biarkan siswa mengembangkan ide proyek mereka sendiri.
- Bantu siswa untuk memfokuskan ide mereka. Siswa mungkin merasa bersemangat untuk mengatasi kemiskinan dan kelaparan, tapi topik-topik tersebut terlalu besar untuk ditangani secara efektif dan

berkelanjutan. Dorong siswa untuk berpikir tentang bagaimana isu-isu tersebut mempengaruhi orang di komunitas mereka. Misalnya, apakah kantin sekolah membuang makanan yang sebenarnya bisa dimanfaatkan dengan cara lain?


- Berikan dukungan, saran, dan dorongan kepada siswa dalam perjalanan mereka sebagai pembuat perubahan.
- Sarankan dan hubungkan mitra lain yang dapat membantu memajukan perubahan yang diinginkan siswa Anda, baik mitra profesional maupun teman sebaya yang memiliki minat yang sama/ saling melengkapi.
- Ajarkan bahwa mendengar kata “tidak” adalah bagian dari proses. Menjadi pembuat perubahan adalah tentang ketekunan.

HAL YANG PERLU DIHINDARI

- Jangan cepat-cepat campur tangan dan menyelesaikan masalah. Biarkan siswa mencoba memecahkan masalah mereka sendiri terlebih dahulu. Hanya campur tangan jika mereka meminta bantuan atau jika diperlukan untuk mencegah dampak negatif yang lebih besar.
- Jangan berpikir bahwa *Changemaker* hanya untuk siswa Anda. Untuk menciptakan pembuat perubahan, Anda harus menjadi salah satunya. Jadilah pemecah masalah yang kreatif di kelas.
- Jangan berpikir bahwa *Changemaker* hanya tentang proyek perubahan sosial. *Changemaker* adalah cara berpikir yang memungkinkan Anda memecahkan masalah di berbagai jenis masalah.

3. Anda perlu memastikan diri Anda dan siswa fokus pada kekuatan setiap pihak yang terlibat dalam proses *changemaking* ini. Tidak hanya berfokus pada masalah, namun melihat aksi atau solusi yang bisa kita lakukan terhadap hal tersebut.
4. Anda juga perlu memastikan diri Anda dan siswa terbuka terhadap gagasan dan kemungkinan baru.

5. Guru yang juga berfokus pada pertumbuhan pribadi sebagai *changemaker* akan lebih baik dalam membimbing para siswa di kelas. Oleh karena itu, luangkan beberapa menit untuk merenungkan perjalanan perubahan Anda sendiri:
- Apakah Anda mengidentifikasi diri sebagai seorang *changemaker*? Jika tidak, apa yang bisa Anda lakukan untuk memulai perjalanan perubahan Anda?
 - Kapan perjalanan perubahan Anda dimulai? Cara yang baik untuk mengetahuinya adalah dengan mengingat kembali saat pertama kali dalam hidup Anda mengambil inisiatif atau membuat suatu perubahan di lingkungan Anda.
 - Permasalahan apa saja yang telah Anda coba selesaikan sepanjang hidup Anda? Mana yang paling Anda banggakan?
 - Apa tantangan terbesar yang pernah Anda hadapi? Pelajaran apa yang telah Anda pelajari dari pengalaman kerja atau hidup Anda yang bisa bermanfaat untuk dibagikan kepada siswa?



“ Guru dan siswa
adalah mitra yang setara
dalam mencari solusi. ”



Tentu
Mungkin bisa
juga...
...
...
...

Ketidak
baksinan
dalam m...

SAMPAN



MENGAPA SAYA HARUS MEMASUKKAN KETERAMPILAN **CHANGEMAKING** KE DALAM PENGAJARAN SAYA?

Bagi Siswa

Membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah menjadi sangat penting di dunia yang cepat dan terus berubah. Kemampuan ini tidak hanya menilai keberhasilan dari kemampuan beradaptasi, tetapi juga melatih siswa untuk berkontribusi menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekitar. Melalui proses berpikir kritis (*Critical Thinking*), kreativitas (*Creativity*), kolaborasi (*Collaboration*), dan komunikasi (*Communication*), siswa dapat menemukan solusi yang tidak hanya bermanfaat bagi dirinya, tetapi juga memberikan dampak bagi banyak orang. Dengan terus mengasah kemampuan ini, mereka akan siap menghadapi berbagai tantangan dan situasi di masa depan.

Bagi Pendidik


Changemaking adalah pendekatan yang sudah sejalan dengan visi pendidikan di mana setiap individu diberdayakan untuk mengatasi ketidakpedulian dan sifat apatis, menciptakan perubahan positif baik di komunitas lokal maupun global. Pendekatan ini menguatkan murid-murid untuk mengembangkan bakat dan kemampuan mereka dalam kesuksesan akademis dan karir, serta aktif berpartisipasi di dunia yang terus berubah.



Mengadopsi prinsip *changemaking* dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang berfokus pada pembangunan karakter dan kompetensi peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila, melalui intrakurikuler, budaya sekolah, Penguatan Profil Pelajar Pancasila, atau ekstrakurikuler. Prinsip ini bukanlah beban baru, melainkan alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, *changemaking* mendukung kolaborasi antarguru dalam menyelesaikan masalah sehingga mereka merasa tidak sendirian

Bagi Sekolah

Menerapkan *changemaking* di sekolah tidak hanya membantu dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, tetapi juga meningkatkan kerja sama antara semua anggota sekolah seperti siswa, guru, kepala sekolah, dan lainnya. Upaya kolektif ini memperluas dampak positif di lingkungan sekitar dan juga bisa memperbaiki kondisi di sekolah secara langsung.



Sebagai contoh, ketika siswa dan guru bersama-sama mengatasi masalah sampah, hasilnya adalah lingkungan sekolah yang bersih dan nyaman. Selain itu, pembelajaran kontekstual dan interaktif dengan *changemaking* di sekolah menunjukkan komitmen sekolah dalam mengembangkan keterampilan praktis dan kepemimpinan yang menjadi nilai tambah bagi orang tua dalam memilih sekolah tersebut untuk anaknya.

Bagi Orang Tua

Menguatkan keterampilan *changemaking* pada anak sangatlah penting karena keterampilan ini membekali mereka untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan dinamis. Penting untuk memastikan bahwa pendidikan yang orang tua berikan di rumah harus selaras dan berkesinambungan dengan pendidikan yang diterima anak di sekolah, sehingga mereka mendapatkan fondasi yang kuat dan konsisten dalam mengembangkan kemampuan *changemaking* tersebut.

Dengan melatih empati di rumah, anak akan memahami perasaan, pikiran, dan pengalaman orang lain, membentuk mereka menjadi individu yang peduli dan siap berkontribusi untuk kebaikan bersama. Mereka belajar menghargai perbedaan, bekerja bersama orang lain untuk mencapai tujuan bersama, serta membangun rasa tanggung jawab yang kolektif. Keterampilan kepemimpinan membuat mereka untuk membayangkan solusi yang lebih baik dan memimpin dengan efektif di berbagai situasi, dan mereka juga akan mengasah kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan tangguh menghadapi tantangan.

Sebagai orang tua, peran Anda sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan-keterampilan ini akan melekat dan membentuk karakter mereka sejak dini, sehingga mereka siap menjadi individu yang kuat dan berdaya.

Kisah Guru *Changemaker*

Pak Martinus Ekonugroho

SMP Santa Maria Surabaya

Di awal karirnya, Pak Martinus merasa terjebak dalam rutinitas mengajar yang monoton, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang sering dianggap hafalan. Merasa jenuh, ia mulai bereksperimen dengan metode pengajaran interaktif dan kontekstual yang dikaitkan dengan isu sosial di sekitar sekolah. Ia memperkenalkan cara kreatif seperti debat, drama, menonton film, dan penelitian lapangan.

Meski awalnya diragukan, Pak Martinus tetap yakin bahwa peran guru lebih dari sekadar mengajarkan materi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, empati, dan kemampuan berpikir kritis. Di bawah bimbingannya, siswa-siswi menjadi lebih peka dengan permasalahan yang terjadi di sekitar mereka dan menciptakan solusi kreatif untuk mengatasinya, seperti membuat opsi jajanan sehat dan ramah lingkungan serta ruang diskusi toleransi di antara siswa. Dua di antaranya mendapat pengakuan internasional sebagai *Ashoka Young Changemaker*.

Pak Martinus percaya bahwa pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan berbasis empati dapat membantu siswa berkembang menjadi individu kritis, kreatif, dan berdampak positif bagi masyarakat.



“ Peran guru lebih dari sekadar mengajarkan materi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, empati, dan kemampuan berpikir kritis. ”



Ibu Mely Noor Rohmah

SMP Muhammadiyah 1 Denpasar

Bu Mely, seorang kepala sekolah yang sekolahnya terletak di antara pemakaman, prihatin dengan penumpukan sampah di lingkungan sekolah dan sekitarnya. TPS di Bali yang melebihi kapasitas semakin memperparah masalah ini. Ia pun berinisiatif mengajak guru, staf, dan murid untuk mencari solusi bersama.

Lahirilah gerakan MUTU BISA (Muhammadiyah Satu: Bersih, Indah, Sehat, Asri) yang fokus pada pemilahan dan pengolahan sampah. Delapan jenis sampah dipisahkan dengan memanfaatkan tong bekas. Sampah organik diolah menjadi kompos, sedangkan sampah plastik dikreasikan menjadi karya seni yang dipamerkan di festival sekolah. Gerakan ini juga terintegrasi dengan materi P5 dan memberdayakan siswa untuk memimpin.

Meskipun menghadapi tantangan, seperti resistensi dari orang tua yang mempertanyakan mengapa anak-anak mereka diajak mengurus sampah dan keengganan dari sebagian siswa yang menganggap kegiatan ini tidak penting, gerakan MUTU BISA berhasil mengubah lingkungan sekolah menjadi lebih bersih dan asri. Lebih dari sekadar sebuah proyek, aktivitas ini merupakan proses pembelajaran baik bagi guru dan siswa. Bu Mely menekankan pentingnya proses diskusi dan kolaborasi dalam menemukan solusi atas permasalahan yang ada.



“*Lebih dari sekadar sebuah proyek, aktivitas ini merupakan proses pembelajaran baik bagi guru dan siswa... pentingnya proses diskusi & kolaborasi dalam menemukan solusi atas permasalahan yang ada.*”



BAGAIMANA SAYA MENGINTEGRASIKAN KETERAMPILAN *CHANGEMAKING* KE DALAM KURIKULUM/PROGRAM DI SEKOLAH?

Keterkaitan Keterampilan *Changemaking* dengan Dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila

Changemaking dan Profil Pelajar Pancasila memiliki titik temu yang sama dalam membangun pendidikan karakter yang kuat. Kedua hal ini saling melengkapi dalam upaya membentuk individu yang tidak hanya kompeten secara global, tetapi juga berakar pada nilai-nilai moral dan sosial yang kuat. *Changemaking* mendorong setiap orang untuk mengambil peran aktif dalam menciptakan perubahan positif melalui kolaborasi dan gotong royong, menekankan bahwa setiap individu, terlepas dari usia atau tempat tinggal, memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan.

Di sisi lain, Profil Pelajar Pancasila menggambarkan karakter pelajar Indonesia yang tidak hanya beriman dan berakhlak mulia, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama dengan orang lain. Kedua konsep ini menggarisbawahi pentingnya pendidikan karakter yang tidak hanya fokus pada pengembangan keterampilan, tetapi juga pada pembentukan individu yang mampu berkontribusi secara positif di tengah masyarakat dengan semangat gotong royong dan tanggung jawab sosial.

Untuk melihat benang merahnya, mari kita jajarkan nilai-nilai *Changemaking* dengan dimensi-dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila dengan terlebih dahulu melihat definisinya:

DIMENSI DALAM PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

Memahami dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat lima elemen kunci dari akhlak ini: akhlak beragama, akhlak pribadi, akhlak kepada manusia, akhlak kepada alam, dan akhlak bernegara.

2. Berkebinekaan Global

Pelajar Indonesia menjaga budaya luhur dan identitasnya sambil terbuka terhadap budaya lain, mendorong saling menghargai dan terbentuknya budaya positif yang selaras dengan nilai bangsa. Kunci kebinekaan global mencakup pengenalan dan penghargaan terhadap budaya, kemampuan komunikasi interkultural, serta refleksi dan tanggung jawab terhadap pengamalan kebinekaan.

3. Bergotong Royong

Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.

4. Mandiri

Pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.

KETERAMPILAN DALAM CHANGEMAKING

1. Empati Secara Sadar

Sadar dan peka terhadap perasaan, pikiran, dan pengalaman orang lain yang kemudian menuntun Anda untuk berkontribusi demi kebaikan bersama.

2. Kerja Sama Tim

Kerja sama tim adalah situasi di mana setiap orang bekerja secara bersama untuk mencapai tujuan bersama, dan semuanya menyumbangkan ide serta usaha mereka. Ada rasa tanggung jawab bersama dan rasa hormat terhadap beragam pendapat dan preferensi. Meskipun para anggota mungkin memiliki tugas khusus, semua orang tetap berkolaborasi dan berkomunikasi.

3. Kepemimpinan Perubahan

Kepemimpinan yang tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga membayangkan solusi yang lebih baik, membangun tim yang solid, dan mendorong kontribusi maksimal dari setiap anggota. Keterampilan ini melibatkan pengelolaan sumber daya manusia secara efektif, mendorong kolaborasi, serta kemampuan untuk menyesuaikan kepemimpinan sesuai situasi, sehingga setiap individu dapat berperan sesuai dengan keahlian mereka pada saat yang tepat.

4. Aksi Pembawa Perubahan

Kemampuan untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam menghasilkan solusi yang inovatif,

5. Bernalar Kritis

Pelajar yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya. Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, refleksi pemikiran dan proses berpikir, dan mengambil keputusan.

6. Kreatif

Pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

efektif, dan berkelanjutan dalam menghadapi permasalahan sosial. Kemampuan ini mendorong untuk memiliki semangat belajar yang tinggi dan mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, nyaman menghadapi ambiguitas dan kemunduran, terus maju meskipun dihadapkan dengan ketidakpastian, risiko, dan tantangan. Masalah yang dihadapi dilihat sebagai peluang untuk menciptakan perubahan yang bermakna.

Keterampilan dalam *changemaking* dan dimensi-dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila memiliki banyak keselarasan yang mendukung pembentukan individu yang aktif berkontribusi dan membawa perubahan-perubahan bermakna dalam masyarakat. Keterampilan **empati secara sadar** dalam *changemaking* yang menekankan pentingnya kesadaran dan kepekaan terhadap perasaan dan pikiran orang lain selaras dengan dimensi **beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia**, yang juga menekankan nilai kebaikan bersama, serta berkebinekaan global yang menghargai keragaman dan identitas budaya.

Keterampilan kerja sama tim sejalan dengan dimensi **bergotong royong**, di mana pelajar Indonesia diajak untuk bekerja bersama-sama secara efektif, saling menghormati dan menghargai perbedaan, serta mampu mencapai tujuan bersama melalui kolaborasi dan komunikasi yang baik.

Kepemimpinan perubahan dalam *changemaking* juga erat kaitannya dengan dimensi **bernalar kritis**, di mana pelajar dituntut untuk berpikir secara objektif, menganalisis situasi, dan memberikan kontribusi yang maksimal untuk menciptakan solusi yang solid. Kepemimpinan perubahan ini juga melibatkan kemampuan untuk mengelola dan menyesuaikan strategi sesuai dengan tantangan yang dihadapi.

Terakhir, **aksi pembawa perubahan** yang mengedepankan berpikir kritis, inovasi, dan ketekunan dalam menghadapi tantangan sangat berkesinambungan dengan dimensi **mandiri dan kreatif**, di mana pelajar Indonesia dituntut untuk terus bergerak maju meskipun dihadapkan pada ketidakpastian serta mampu memodifikasi dan menghasilkan solusi orisinal yang berdampak bagi masyarakat.

Contoh Integrasi di Kurikulum Sekolah

Seperti disampaikan di bagian sebelumnya, *changemaking* merupakan bagian dari program atau kurikulum yang ada di sekolah, bukan suatu program atau mata pelajaran yang berdiri sendiri. Hal ini penting dipahami oleh pendidik agar *changemaking* tidak menjadi beban tambahan bagi guru dan siswa. Dalam melaksanakan *changemaking* pendidik bisa **memilih** cara di bawah ini:

Mengintegrasikan *Changemaking* dalam 'KoKurikuler' (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila)

Integrasi ini paling direkomendasikan karena prinsip *changemaking* dan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sudah sangat selaras. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila berfokus pada proses untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila yang selaras dengan keterampilan inti *changemaker*. Dalam prosesnya murid-murid akan mempelajari dan mempraktikkan empati secara sadar, kerja sama tim, kepemimpinan, dan aksi untuk membawa perubahan. Peran guru adalah sebagai fasilitator; membimbing murid-murid ketika membuat keputusan dan merancang inisiatif mereka.

Orang tua harus selalu menyadarkan anak akan situasi yang dinamis dan tantangan-tantangannya, membentuk anak menjadi individu yang peduli, memberi teladan dalam menghargai pendapat dan usaha orang lain, membantu mereka mengembangkan sikap kepemimpinan, dan mendorong anak untuk tidak takut mengambil risiko dalam dinamika keluarga. Orang tua juga bisa berdiskusi dengan guru tentang bagaimana memperkuat pembelajaran nilai-nilai Pancasila di rumah, atau memberikan dukungan ide kreatif untuk kegiatan sekolah yang melibatkan siswa dan orang tua.

Untuk menumbuhkan empati dan kepedulian, orang tua dapat melibatkan anak dalam kegiatan sosial, seperti gotong royong dan penggalangan dana untuk kegiatan RT/RW, serta mengajak anak berdiskusi tentang isu-isu aktual untuk melatih berpikir kritis saat menonton berita di TV. Di rumah, suasana yang mendukung kreativitas dapat dibangun dengan memberi anak ruang untuk berkreasi dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Semua upaya ini bertujuan untuk memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila dan keterampilan *changemaking* yang didapatkan di sekolah juga diterapkan dan diperdalam di rumah, sehingga pembentukan karakter anak dapat terjadi secara konsisten dan berkesinambungan.

Berikut adalah contoh pengintegrasian *changemaking* dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila:

LANGKAH 1: TEMUKAN, MENGIDENTIFIKASI/MENGENALI ISU

Di suatu sekolah, murid menemukan masalah saat hendak membuang sampah, tempat sampah penuh sisa makanan sehingga menimbulkan bau tidak sedap. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai hal ini. Guru juga mengajak siswa melihat tempat-tempat sampah di sekolah, untuk melihat seberapa banyak makanan yang terbuang. Setelah itu, murid bersama guru mengamati siswa yang makan di kantin saat makan siang dan mewawancarai beberapa siswa untuk memahami alasan mereka membuang makanan. Murid-murid juga berdiskusi dengan petugas kantin, untuk memahami perasaan mereka saat melihat banyaknya makanan yang dibuang

dan cara kerja petugas dalam menyusun menu dan menyajikan makanan.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Empati Secara Sadar

Siswa diminta secara peka memahami pikiran orang lain untuk mencari solusi demi kebaikan bersama.

LANGKAH 2: BAYANGKAN

Dari wawancara yang dilakukan, murid memahami bahwa alasan teman-temannya membuang makanan karena menu kantin yang sering kali tidak sesuai dengan selera mereka, selain itu porsi yang diberikan terlalu banyak bagi anak-anak kelas 1 dan 2. Dengan difasilitasi oleh guru, para siswa menyusun survei sederhana untuk mencari makanan yang disukai anak-anak.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Kerja Sama Tim & Kepemimpinan untuk Perubahan

Seluruh siswa terlibat dalam menyumbangkan ide serta usaha mereka. Kolaborasi ini juga melibatkan petugas kantin sebagai salah satu *stakeholder* yang berperan aktif dan berkontribusi sesuai keahliannya.

LANGKAH 3: LAKUKAN

Murid dan guru merangkum hasil survei dan membuat daftar jenis makanan yang disukai oleh siswa, selain itu mereka juga mengajukan ide agar siswa kelas 1 dan 2 boleh menentukan porsi makanan sendiri saat makan siang. Semua informasi ini disampaikan dalam pertemuan dengan petugas kantin. Dengan difasilitasi guru, mereka berkolaborasi dengan petugas kantin untuk menyusun menu dan mencoba berbagai resep baru.

LANGKAH 4: BAGIKAN

Murid dan guru mengamati implementasi solusi selama satu bulan, secara bergantian mereka mencatat jenis makanan yang dikonsumsi siswa dan jumlah sampah makanan. Murid dan guru melakukan refleksi berdasarkan data yang mereka kumpulkan. Ada beberapa kegiatan refleksi yang dilakukan dengan petugas kantin, agar mereka juga dapat terus menyesuaikan menu yang lebih sesuai dengan selera murid dan memperbaiki kualitas makanan.

KETERAMPILAN *CHANGEMAKING* YANG RELEVAN:

Aksi Pembawa Perubahan & Kepemimpinan untuk Perubahan

Dalam kegiatan ini, murid menerapkan keterampilan berpikir kritis untuk mengurangi sampah makanan. Kegiatan ini melibatkan petugas kantin sehingga solusi yang dihasilkan bisa diterapkan secara berkelanjutan.

CATATAN PENTING

- Semua keterampilan inti *changemaking* perlu ada dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang terintegrasi dengan *changemaking*.
- Jika ada solusi yang belum berhasil diterapkan, ajak murid untuk melakukan refleksi bersama dan mencari cara yang berbeda. Sedapat mungkin hindari memberikan solusi atau membuat keputusan secara sepihak.

Mengintegrasikan *Changemaking* dalam 'Intrakurikuler'

Changemaking juga bisa dilakukan melalui kegiatan intrakurikuler. Keterampilan inti *changemaking* bisa dilatih dalam kegiatan diskusi atau kolaborasi yang dijalankan sebagai bagian dari mata pelajaran, seperti contoh di bawah ini:

CONTOH 1

Pada pelajaran Pendidikan Pancasila, terdapat capaian pembelajaran:

"Peserta didik menerapkan perilaku sesuai dengan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah, warga masyarakat dan warga negara; serta memahami peran dan kedudukannya sebagai warga negara Indonesia."

Untuk lebih mengetahui pemahaman warga sekolah mengenai hak dan kewajibannya, siswa melakukan wawancara sederhana terhadap teman dan guru di sekolah. Di dalam wawancara ini, siswa menggali pemikiran dan perasaan teman dan guru mengenai hak dan tanggung jawabnya; apakah mereka merasa terbebani dengan tanggung jawab tersebut? Mengapa mereka merasa atau berpikir demikian? Bagaimana praktik penggunaan hak mereka di kehidupan sehari-hari?

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Empati Secara Sadar

Siswa berusaha memahami perasaan dan pikiran yang mendasari jawaban teman dan guru yang diwawancarai.



CONTOH 2

Pada mata pelajaran Informatika, terdapat elemen literasi digital dalam capaian pembelajaran, diantaranya fokus pada pemahaman dan penggunaan media sosial:

"Peserta didik mampu memahami cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet; mengetahui kredibilitas sumber informasi digital dan mengenal ekosistem media pers digital; membedakan fakta dan opini; memahami pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten."

"Peserta didik mampu memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, memahami dampak perundungan digital, memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital, serta memiliki kesadaran penuh (mindfulness) dalam dunia digital."

Setelah melalui serangkaian kegiatan untuk mencari informasi, para siswa kelas XI menyadari bahwa banyak siswa yang belum memahami etika dalam menggunakan media sosial, mereka cenderung menggunakan media sosial untuk menyebarkan informasi yang tidak benar dan/atau memberikan komentar yang tidak baik terhadap temannya.

Bersama dengan guru, para siswa memetakan pihak-pihak di sekolah yang bisa dilibatkan dalam aksi mengedukasi siswa mengenai etika menggunakan media sosial, misalnya: pustakawan, guru, dan beberapa teman yang peduli. Selain itu, mereka juga mencari tahu kekuatan dan peran yang bisa dijalankan oleh warga sekolah ini. Tujuan pemetaan ini adalah untuk melibatkan warga sekolah dalam kegiatan edukasi.

Bersama dengan pustakawan, guru dan rekan yang peduli, para siswa membuat daftar cara-cara mengedukasi yang bisa dilakukan secara gotong royong dan berkelanjutan, misalnya: merancang konten-konten menarik dan edukatif, melibatkan pustakawan dan guru TIK untuk memberikan sesi pemanfaatan dan etika dalam media sosial, dan lain sebagainya. Sepanjang proses ini para siswa melakukan refleksi untuk melihat cara yang paling efektif dan menarik.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Kerja Sama Tim & Kepemimpinan untuk Perubahan

Dengan melibatkan warga sekolah, para siswa melatih kemampuan kepemimpinan untuk perubahan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa memiliki dan mengupayakan agar aksi yang dilakukan berdampak lebih luas dan berkelanjutan.

CONTOH 3

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terdapat capaian pembelajaran:

“Peserta didik memahami dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global.”

Kegiatan awal yang dilakukan siswa adalah dengan memahami dampak perubahan iklim terhadap aspek kehidupan seperti ekonomi, sosial, dan budaya di daerah mereka. Hal ini dilakukan melalui studi literatur dan wawancara dengan komunitas atau masyarakat sekitar. Setelah memahami dampak yang ditimbulkan, siswa menyadari bahwa penting untuk memberikan edukasi kepada masyarakat sekitar tentang dampak terhadap kehidupan sehari-hari dan ragam mitigasi yang dapat diambil. Oleh karena itu, siswa melakukan gerakan kampanye bersama komunitas sekitar untuk membantu dan memberdayakan masyarakat serta menciptakan rasa tanggung jawab kolektif terhadap isu global.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Berpikir Kritis & Kerja Sama Tim

Siswa melatih kemampuan berpikir melalui proses pengamatan dan refleksi terhadap dampak perubahan iklim dan upaya yang bisa dilakukan sebagai rencana mitigasi. Dengan kolaborasi, siswa memastikan bahwa aksi mitigasi yang dilakukan memiliki dampak yang lebih luas dan berkelanjutan.

CATATAN PENTING

- Tujuan integrasi *changemaking* dalam intrakurikuler adalah untuk melatih keterampilan tertentu, misalnya melatih keterampilan empati, kolaborasi, dan lainnya.
- Guru boleh memilih keterampilan *changemaking* yang hendak dilatih dalam kegiatan intrakurikuler, tidak semua keterampilan *changemaking* harus diintegrasikan dalam mata pelajaran.
- Kesesuaian antara keterampilan *changemaking* dan tujuan pembelajaran menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan keterampilan yang akan dilatih.

Mengintegrasikan *Changemaking* dalam 'Ekstrakurikuler'

Opsi lain adalah melatih keterampilan *changemaking* dalam kegiatan ekstrakurikuler. Seperti integrasi dalam intrakurikuler, guru boleh memilih keterampilan *changemaking* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam ekstrakurikuler, seperti contoh di bawah ini:

Dalam ekstrakurikuler Pramuka, guru dan siswa mengombinasikan kegiatan berkemah dengan aksi pelestarian lingkungan. Pada kegiatan jelajah alam, siswa dan guru berkolaborasi dengan penduduk sekitar untuk menanam berbagai tanaman yang bermanfaat di desa/kawasan yang dipilih, serta mengadakan penyuluhan mengenai manfaat dan cara merawat tanaman tersebut. Selain menyumbang bibit tanaman, para siswa dan guru juga mengajak dan melatih penduduk untuk melestarikan tanaman tersebut. Orang tua juga dapat mendukung dengan menyediakan bibit tanaman, berpartisipasi dalam kegiatan penanaman, dan mendorong anak untuk aktif berkontribusi dalam pelestarian lingkungan bersama komunitas setempat.

KETERAMPILAN *CHANGEMAKING* YANG RELEVAN:

Empati Secara Sadar

Dalam kegiatan ini para siswa mengajak penduduk desa untuk bersama-sama melakukan upaya pelestarian lingkungan. Hal ini dilakukan agar hasilnya dapat dinikmati secara berkelanjutan.

Dalam ekstrakurikuler Karya Ilmiah Remaja (KIR), siswa diarahkan untuk fokus pada penelitian masalah-masalah sosial atau lingkungan di sekitar sekolah dan mengeksplor solusi nyata yang dapat diimplementasikan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Sebagai contoh adalah penelitian tentang ketersediaan air bersih, di mana siswa melakukan observasi untuk mencari tahu lebih dalam tentang kurangnya akses ketersediaan air padahal daerah tersebut merupakan daerah yang dikenal dengan air melimpah. Siswa melakukan observasi untuk memahami penyebab distribusi air yang tidak merata dan mencari solusi agar air bersih lebih mudah diakses oleh semua pihak, terutama di sekolahnya dan lingkungan sekitar. Pada kegiatan penelitian, siswa menemukan akar masalah dan mengeksplorasi solusi-solusi konkrit yang dapat diimplementasikan tidak

hanya dengan warga sekolah tapi juga kolaborasi dengan pihak berwenang seperti pemerintah desa untuk menyusun program pelatihan dan edukasi terkait pengelolaan air. Tidak hanya itu, siswa juga melakukan kampanye pentingnya pengelolaan air secara bijak, baik di sekolah maupun di komunitas sekitar.



KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Problem Solving & Kerja Sama Tim

Dalam kegiatan ini para siswa mengidentifikasi masalah yang kompleks dan mencari solusi melalui pendekatan ilmiah dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan mengajak berbagai pihak agar ketersediaan air bisa ditingkatkan secara berkelanjutan.

Contoh lainnya adalah ekstrakurikuler Debat. Siswa yang tergabung melakukan kegiatan debat dengan berbagai isu di lingkungan sekitarnya. Siswa menyusun dan mempertahankan argumen berdasarkan penelitian sekaligus menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi masalah yang diperdebatkan. Kegiatan ini dilakukan dalam lingkup sekolah atau pun dengan sekolah lain.



KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Berpikir Kritis & Komunikasi

Siswa diajak untuk menganalisis berbagai sudut pandang mengenai isu-isu sosial dan merumuskan argumen yang berdasarkan data dan logika dari berbagai sudut pandang. Siswa juga dituntut untuk meyakinkan audiens dan lawan debat dengan argumen mereka sehingga keterampilan komunikasi menjadi kunci dalam advokasi perubahan sosial.



“ Dengan belajar cara menemukan solusi, bekerja sama dengan orang lain, dan mendorong perubahan yang positif, kita akan lebih siap menghadapi berbagai masalah & tantangan yang datang. ”

LAMPIRAN 1

Contoh Pertanyaan untuk Memandu Diskusi dengan Siswa

Daftar pertanyaan berikut dapat digunakan oleh pendidik sebagai pemantik diskusi dengan siswa selama proses *changemaking*, mulai dari identifikasi isu hingga refleksi atau evaluasi. Pendidik dapat menyesuaikan urutan pertanyaan dalam setiap kategori tujuan dan memodifikasi kalimat sesuai dengan tanggapan siswa serta relevansi konteks setempat. Pertanyaan-pertanyaan ini bersifat sebagai panduan; pendidik bebas menambah atau mengurangi sesuai dengan kebutuhan dan situasi di lapangan.

TUJUAN	CONTOH PERTANYAAN
<p>Identifikasi Isu</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada hal yang membuatmu merasa resah atau tidak nyaman di sekolah, rumah, atau kota tempat tinggal kita saat ini? 2. Menurutmu, apa saja hal yang menyebabkan keresahan atau ketidaknyamanan tersebut? 3. Mengapa menurutmu hal-hal tersebut menjadi masalah yang perlu diperhatikan atau diatasi?
<p>Pemahaman Isu</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang kamu pahami mengenai permasalahan ini? <i>(pendidik juga bisa mengajak siswa-siswi untuk mencari tahu lebih lanjut tentang fakta dan data permasalahan tersebut di internet atau sumber informasi lainnya)</i> 2. Apakah kamu pernah mendengar permasalahan ini sebelumnya? Apa yang terlintas di pikiranmu saat mendengarnya? 3. Bagaimana masalah ini mempengaruhi kehidupanmu? 4. Siapa yang terkena dampak permasalahan ini? 5. Apa saja akibat yang timbul jika permasalahan ini tidak ditangani? 6. Menurutmu, apa yang menjadi akar dari masalah ini? Mengapa hal itu terjadi?
<p>Pemahaman Mengenai Tujuan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa tujuan yang ingin dicapai? 2. Bayangkan kondisi yang lebih baik, seperti apakah kondisinya? 3. Bagaimana kita tahu bahwa kita sudah sukses dalam menangani sebuah permasalahan? (contoh: apa saja hal yang akan dirimu lihat, dengar dan rasakan jika masalah sampah makanan sudah tertangani?)

<p>Pencarian Solusi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja hal yang bisa kita lakukan untuk mengatasi permasalahan ini? (<i>pendidik dan siswa dapat fokus pada kekuatan dan sumber daya yang dimiliki untuk melihat kemungkinan solusi yang dapat dijalankan</i>) 2. Di mana kita bisa mencari contoh solusinya? Siapa yang bisa menjadi sumber informasi kita? 3. Kira-kira berapa lama waktu yang perlu kita alokasikan untuk menyelesaikan ini?
<p>Refleksi (Evaluasi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kita sudah melihat tanda-tanda kesuksesan dalam menangani isu ini? Apa saja perubahan positif yang telah terjadi sejak kita menjalankan aksi ini? 2. Seberapa baik kerja sama dan komunikasi di antara kita selama proses ini? 3. Apa saja tantangan yang kita alami dalam bekerja sama? 4. Bagaimana kita menghadapi tantangan tersebut? 5. Mari kita lihat kembali permasalahan yang diidentifikasi di awal, apakah seluruh permasalahan ini sudah terselesaikan? 6. Apa pembelajaran terpenting yang kamu dapatkan? 7. Apa saja pertanyaan yang masih belum terjawab?

LAMPIRAN 2

Contoh Lembar Kerja Interaktif yang Dipakai dalam Kegiatan dengan Siswa





LEMBAR KERJA 1

Peta Komunitas

Peta Komunitas

DESKRIPSI



Lembar kerja ini dirancang untuk membantu siswa melakukan observasi menyeluruh terhadap komunitas di sekitar mereka, mencakup aspek fisik seperti bangunan, infrastruktur, dan sumber daya alam, serta aspek nonfisik seperti dinamika sosial, budaya, dan interaksi antara anggota masyarakat. Melalui peta komunitas ini, siswa diajak untuk memahami bagaimana berbagai elemen dalam lingkungan berfungsi dan saling berhubungan, memberikan pandangan menyeluruh tentang ekosistem komunitas. Dengan pemahaman yang lebih dalam terhadap konteks ini, siswa dapat mengidentifikasi potensi permasalahan maupun peluang yang mungkin muncul dari dinamika yang ada.

TUJUAN



Lembar kerja ini dapat digunakan dalam kegiatan pengamatan untuk mengidentifikasi atau menemukan permasalahan di awal proyek. Dapat pula digunakan kembali dalam proses refleksi/ evaluasi, untuk mengamati apakah sudah ada perubahan yang lebih baik setelah solusi diterapkan.

LEVEL PENGGUNA



Peta komunitas bisa digunakan oleh berbagai kelompok usia, dengan fokus tertentu sebagai berikut:

1. Siswa Sekolah Dasar (usia 7-12 tahun):

Pada kelompok usia ini, peta komunitas dapat digunakan sebagai alat untuk mengenalkan siswa pada elemen dasar

lingkungan mereka, seperti bangunan, fasilitas umum, dan ruang terbuka hijau. Fokusnya bisa pada mengenali tempat-tempat penting dan hubungan sederhana antara elemen-elemen tersebut, serta persoalan yang tampak secara fisik.

2. Siswa Sekolah Menengah (usia 12-15 tahun):

Di tingkat ini, peta komunitas bisa dikembangkan untuk mengajarkan siswa tentang hubungan yang lebih kompleks antara aspek fisik dan nonfisik, seperti interaksi sosial, dinamika budaya, serta dampak infrastruktur terhadap kehidupan masyarakat. Mereka juga bisa belajar tentang permasalahan lingkungan atau sosial yang mungkin ada di komunitas mereka.

3. Siswa Sekolah Menengah Atas (usia 15-18 tahun):

Pada tahap ini, siswa bisa diajak untuk lebih kritis menganalisis lingkungan mereka, mengidentifikasi tantangan sosial atau ekologis, dan mengeksplorasi potensi solusi. Mereka dapat memanfaatkan peta komunitas sebagai alat untuk memahami dinamika ekonomi, politik, dan sosial yang lebih luas.

Langkah-langkah Penggunaan

Berikut langkah-langkah yang dapat Anda lakukan dalam menggunakan lembar kerja Peta Komunitas:

1. Persiapan Awal

- Pastikan siswa memahami tujuan aktivitas ini, yaitu mengenali lingkungan sekitar dan mengidentifikasi permasalahan sosial melalui pengamatan langsung.
- Bagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk bekerja secara kolaboratif.
- Siapkan alat dan bahan yang diperlukan: Kertas minimal ukuran A4, spidol, krayon, atau pensil warna

2. Tahap Pengamatan Lingkungan

- Ajak siswa keluar kelas untuk berjalan di sekitar sekolah (atau bisa dilakukan di rumah, jika dilakukan sebagai tugas).

- Minta mereka mengamati lingkungan fisik dan sosial di sepanjang jalan. Berikan beberapa contoh yang dapat mereka amati:
 - a. Bangunan:** rumah, sekolah, toko, tempat ibadah, lajur sepeda, dan lainnya.
 - b. Orang-orang:** penduduk lokal, pejalan kaki, polisi, pedagang, dan lainnya.
 - c. Hewan:** anjing, kucing, burung, binatang peliharaan atau liar.
 - d. Kondisi alam:** taman, pohon, sungai, gunung, pantai, tempat pembuangan sampah, dan lainnya.

- Tekankan bahwa daftar di atas hanya contoh, dan siswa bisa memetakan hal-hal lain sesuai dengan kondisi yang mereka amati.

3. Membuat Peta

- Setelah pengamatan selesai, arahkan siswa untuk menggambarkan apa yang mereka lihat dalam bentuk peta di kertas yang telah disiapkan.
- Dorong siswa untuk membedakan kategori **bangunan, orang-orang, hewan, dan kondisi alam** pada peta dengan penanda unik, seperti menggunakan warna atau simbol yang berbeda.

4. Identifikasi Masalah Sosial

- Setelah istirahat sejenak, ajak siswa untuk kembali berkeliling, kali ini Setelah istirahat sejenak, ajak siswa untuk kembali berkeliling, kali ini dengan fokus mengamati isu-isu atau

permasalahan sosial yang mungkin terjadi di lingkungan tersebut.

- Berikan contoh jenis permasalahan yang dapat mereka perhatikan, seperti tumpukan sampah, jalan yang rusak, kurangnya ruang hijau, atau aktivitas yang tidak aman bagi pejalan kaki.
- Jika memungkinkan, dorong siswa untuk bertanya kepada masyarakat sekitar tentang permasalahan yang mereka rasakan atau alami di lingkungan tersebut.

5. Diskusi dan Refleksi

- Setelah peta selesai, ajak siswa kembali ke kelas untuk membagikan hasil pengamatan mereka dan diskusi tentang apa yang mereka temukan.
- Diskusikan bersama bagaimana setiap masalah yang ditemukan bisa diatasi atau apa saja yang bisa dilakukan untuk meningkatkan lingkungan di sekitar.

Modifikasi bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

Bagi siswa dengan kebutuhan khusus, penggunaan lembar kerja ini bisa dimodifikasi, misalnya:

1. Bagi siswa dengan gangguan pemusatan perhatian, Anda dapat:

- Membagi tugas menjadi langkah-langkah kecil, yakni membagi proses menjadi beberapa bagian yang lebih mudah dikelola, misalnya, "Langkah 1: Perhatikan bangunan; Langkah 2: Perhatikan orang-orang," agar mereka tidak kewalahan.

- Menentukan durasi waktu yang lebih singkat untuk setiap tahap pengamatan, dengan jeda istirahat terencana.
- Membuat peta sederhana atau panduan visual yang bisa mereka lihat selama tugas berjalan untuk membantu mengingat apa yang harus diamati.
- Menyediakan alat bantu fisik untuk membantu mereka fokus selama proses pengamatan.

2. Bagi siswa non verbal, Anda dapat:

- Menyediakan alat bantu komunikasi seperti papan gambar, kartu simbol, atau aplikasi yang memungkinkan siswa berkomunikasi tanpa kata-kata.
- Mengelompokkan siswa nonverbal dengan teman-teman yang bisa mendukung mereka berkomunikasi dan berbagi ide.
- Memfokuskan diri mereka pada visualisasi di peta, menggambar apa yang mereka lihat tanpa harus mendeskripsikan secara verbal.

3. Bagi siswa dengan ketunaan penglihatan, Anda dapat:

- Mengarahkan pengamatan pada suara, seperti suara kendaraan, orang berbicara, hewan, atau elemen lingkungan yang bisa didengar.
- Mengajak mereka mendeskripsikan kondisi di sekitar melalui suara. Jika memungkinkan, Anda dapat menyediakan kertas braille untuk catatan atau gunakan perangkat audio untuk mencatat pengamatan.

- Menyediakan panduan untuk mendampingi siswa saat berjalan dan berorientasi di lingkungan.

4. Bagi siswa dengan ketunaan pendengaran, Anda dapat:

- Mengarahkan pengamatan pada hal-hal yang bisa diamati secara visual, seperti bentuk bangunan, gerakan orang, atau warna lingkungan.
- Menyediakan gambar atau kartu yang menggambarkan instruksi secara visual. Pastikan instruksi tertulis atau melalui gambar, sehingga siswa dapat mengikuti tanpa perlu mendengar penjelasan.
- Memastikan semua instruksi disampaikan secara tertulis.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Empati Secara Sadar

Saat mengamati komunitas, penting untuk memahami perasaan, kebutuhan, dan perspektif orang-orang di dalamnya. Lembar kerja ini membantu siswa melihat dinamika sosial dan budaya dari berbagai sudut pandang.





“ Keterampilan dalam changemaking dan dimensi-dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila memiliki banyak keselarasan yang mendukung pembentukan individu yang aktif berkontribusi dan membawa perubahan-perubahan bermakna dalam masyarakat. ”



LEMBAR KERJA 2

Peta Observasi

Aku lihat

Aku dengar

Aku rasakan

Peta Observasi

DESKRIPSI



Lembar kerja ini dirancang untuk membantu siswa berfokus pada pengalaman personal, yaitu apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan di sekitar mereka selama pengamatan. Lembar kerja ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mengenali detail-detail lingkungan mereka dari sudut pandang sensorik dan emosional, membantu mereka mengidentifikasi permasalahan atau tantangan yang mereka amati secara langsung.

TUJUAN



Lembar kerja ini dapat digunakan dalam kegiatan pengamatan untuk mengidentifikasi atau menemukan permasalahan di awal proyek. Dapat pula digunakan kembali dalam proses refleksi/ evaluasi, untuk mengamati apakah sudah ada perubahan yang lebih baik setelah solusi diterapkan.

LEVEL PENGGUNA



Lembar kerja ini cocok untuk siswa di tingkat SD kelas atas hingga SMA. Keterampilan pengamatan yang mendalam diperlukan, sehingga siswa mampu meresapi apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan dalam berbagai konteks. Ini bisa digunakan dalam kegiatan belajar berbasis proyek atau dalam kurikulum yang mengedepankan keterampilan berpikir kritis dan refleksi.

Langkah-langkah Penggunaan

Berikut langkah-langkah yang dapat Anda lakukan dalam menggunakan lembar kerja Peta Observasi:

1. Persiapan Awal

- Pastikan siswa memahami tujuan aktivitas ini, yaitu melatih siswa mengenali detail lingkungan melalui panca indra dan emosional. Siswa diberi pemahaman bahwa observasi ini akan membantu mereka melihat permasalahan atau tantangan di lingkungan sekitar.
- Lembar kerja ini dapat digunakan untuk melengkapi Peta Observasi, atau dapat juga dibuat secara terpisah sebagai alat refleksi atau evaluasi kondisi lingkungan dan tantangannya.
- Pastikan setiap siswa memiliki lembar kerja dan alat tulis.
- Sediakan panduan sederhana tentang hal-hal yang harus diamati, seperti: tempat, interaksi sosial, suasana, kondisi fisik, dan elemen lain yang dapat diamati melalui indra.

2. Lakukan Pengamatan Lapangan

- Bawa siswa ke lingkungan yang akan diamati (misalnya halaman sekolah, jalanan sekitar, atau lokasi proyek).
- Beri instruksi kepada siswa untuk mencatat secara detail apa yang mereka **lihat**, **dengar**, dan *rasakan* selama pengamatan. Minta mereka berfokus pada hal-hal yang menarik perhatian mereka secara sensorik, seperti warna, suara, aroma, suasana, atau tekstur.
- Tanyakan juga tentang perasaan mereka saat berada di lokasi. Apakah

mereka merasa nyaman, cemas, atau mungkin terinspirasi? Siswa dapat menggunakan skala atau catatan reflektif untuk menggambarkan perasaan mereka.

3. Identifikasi Permasalahan atau Tantangan

- Setelah observasi selesai, minta siswa meninjau catatan mereka dan mulai mengidentifikasi permasalahan yang muncul dari apa yang mereka lihat, dengar, atau rasakan. Misalnya, apakah ada kebisingan berlebihan? Apakah ada area yang kotor atau tidak terawat? Bagaimana interaksi antar warga?
- Diskusikan permasalahan ini dalam kelompok untuk memastikan siswa saling berbagi temuan.

4. Analisis dan Refleksi

- Siswa diajak untuk memikirkan lebih dalam tentang permasalahan yang sudah mereka identifikasi. Mereka dapat menggunakan pertanyaan pemandu seperti:
 - a. Mengapa permasalahan ini muncul?**
 - b. Bagaimana hal ini memengaruhi lingkungan atau komunitas sekitar?**
 - c. Apa yang bisa dilakukan untuk mengatasinya?**
- Langkah ini bisa dilakukan secara tertulis atau melalui diskusi kelas.

Modifikasi bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

Bagi siswa dengan kebutuhan khusus, penggunaan lembar kerja ini bisa dimodifikasi, misalnya:

1. **Bagi siswa dengan gangguan pemusatan perhatian**, bisa diminta hanya menuliskan satu hal yang dilihat/didengar/diamati.
2. **Bagi siswa non verbal**, instruksi perlu disampaikan dalam bentuk tertulis dan siswa diminta menggambarkan satu hal yang mereka lihat dan emosi yang dirasakan. Guru juga bisa menambahkan simbol emosi/emoticon yang bisa dipilih oleh siswa.
3. **Bagi siswa dengan ketunaan penglihatan atau pendengaran**, instruksi dan kegiatan dapat menggunakan benda-benda untuk menggambarkan situasi atau perasaan. Misalnya potongan-potongan plastik dapat dipakai sebagai objek taktil untuk menunjukkan masalah sampah atau air yang mengalir, atau menghubungkan dan mengkontekskan objek dengan isu-isu sosial, misalnya kain kasar bisa digunakan untuk menggambarkan perasaan orang yang hidup di bawah kemiskinan, dan kerikil atau batu bisa menggambarkan hambatan yang dihadapi oleh anak-anak di daerah terpencil yang kesulitan mendapatkan pendidikan.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Empati Secara Sadar

Dengan fokus pada apa yang mereka rasakan dan amati secara emosional, siswa dilatih untuk memahami masalah dari perspektif yang lebih dalam, melibatkan emosi dan kesadaran sosial.



LEMBAR KERJA 3

Peta Impian

Peta Impian

DESKRIPSI



Lembar kerja ini merupakan alat visual yang dirancang untuk membantu siswa membayangkan situasi ideal bagi lingkungan mereka, berdasarkan Peta Komunitas maupun Peta Observasi yang telah mereka buat sebelumnya. Siswa diajak untuk memvisualisasikan kondisi alam, manusia, dan infrastruktur yang mereka impikan. Mereka kemudian mencari gambar atau foto dari majalah atau internet yang menggambarkan impian tersebut, lalu menyusunnya di atas selembar kertas atau menggunakan aplikasi desain. Papan ini dapat dihias dengan gambar dan kata-kata inspiratif yang mendukung visi masa depan yang mereka inginkan.

TUJUAN



Lembar kerja ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berani bermimpi besar, dan menciptakan rencana yang nyata untuk mewujudkan perubahan di lingkungan mereka. Dengan mengumpulkan gambar, foto, dan kata-kata inspiratif, siswa dapat mengartikulasikan visi mereka untuk masa depan yang lebih baik, mencakup aspek alam, manusia, dan infrastruktur

LEVEL PENGGUNA



Lembar kerja ini cocok untuk siswa di tingkat SD hingga SMA, khususnya pada program-program pembelajaran berbasis proyek atau kegiatan yang melibatkan kepedulian sosial dan lingkungan. Siswa pada jenjang ini memiliki kemampuan yang cukup untuk melakukan observasi mendalam dan merancang visi yang lebih terstruktur tentang masa depan lingkungan mereka.

Langkah-langkah Penggunaan

Berikut langkah-langkah yang dapat Anda lakukan dalam menggunakan lembar kerja Peta Impian:

1. Pengantar dan Penjelasan

Guru memberikan pengantar tentang tujuan dari lembar kerja ini dan kaitannya dengan Peta Komunitas serta Peta Observasi yang telah dibuat sebelumnya. Siswa diajak untuk membayangkan lingkungan impian mereka dengan memperhatikan aspek alam, manusia, dan infrastruktur.

2. Pengumpulan Gambar dan Foto

- Siswa mencari gambar atau foto dari majalah, internet, atau sumber lainnya yang menggambarkan impian mereka untuk masa depan lingkungan.
- Gambar yang dicari bisa mencakup berbagai elemen, seperti ruang hijau, jalan yang tertata, fasilitas umum yang nyaman, interaksi sosial yang baik, atau simbol perubahan sosial yang positif.

3. Membuat Papan Visual (*Vision Board*)

- Siswa menyusun gambar dan foto tersebut di atas selembar kertas atau menggunakan aplikasi desain.

- Mereka juga dapat menambahkan kata-kata inspiratif, slogan, atau frasa yang mencerminkan visi mereka untuk masa depan komunitas.

4. Diskusi Kelompok (*Opsional*)

- Setelah papan visual selesai, siswa dapat membagikan hasil mereka dalam kelompok kecil atau diskusi kelas.
- Setiap siswa menjelaskan elemen-elemen dalam papan visual mereka dan bagaimana gambar tersebut menggambarkan impian mereka untuk lingkungan yang lebih baik.

5. Refleksi dan Tindak Lanjut

- Guru memandu sesi refleksi, di mana siswa merefleksikan bagaimana mereka dapat mewujudkan visi tersebut dalam tindakan nyata.
- Lembar kerja ini dapat digunakan sebagai inspirasi dalam merencanakan proyek sosial atau lingkungan ke depan.



Modifikasi bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

Bagi siswa dengan kebutuhan khusus, penggunaan lembar kerja ini bisa dimodifikasi, misalnya:

Bagi siswa dengan ketunaan penglihatan, aktivitas dapat dilakukan dengan bantuan alat taktil, seperti peta bertekstur yang terbuat dari berbagai bahan, seperti kain dan kertas dengan permukaan yang berbeda. Gambar bertekstur dari objek impian, seperti rumah atau pohon, dapat dibuat menggunakan spons, karton berwarna, atau bahan lain yang memiliki tekstur yang berbeda. Selain itu, guru dapat menyediakan panduan audio untuk membantu siswa memahami konsep yang ingin divisualisasikan, serta memberikan pendampingan dalam proses pencarian dan pemilihan gambar untuk Papan Impian mereka.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Empati Secara Sadar

Dalam menyusun visi untuk komunitas yang lebih baik, siswa perlu mempertimbangkan kebutuhan dan aspirasi orang lain di sekitar mereka, serta dampak perubahan terhadap semua pihak.

Aksi Pembawa Perubahan

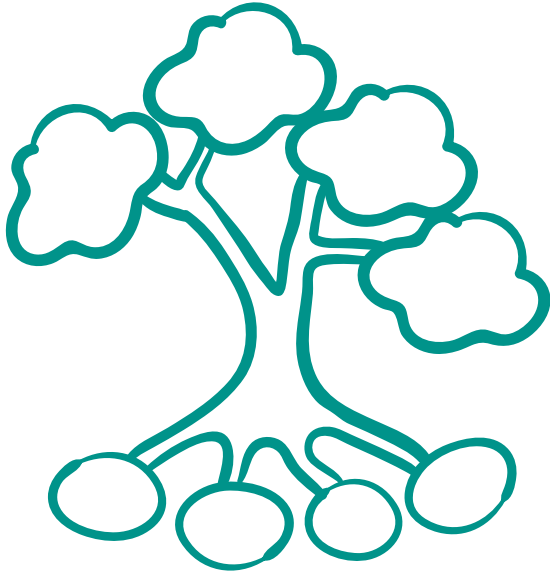
Dengan memvisualisasikan dan merancang rencana masa depan, siswa mengambil langkah awal untuk merencanakan aksi nyata yang dapat membawa perubahan dalam komunitas mereka.





LEMBAR KERJA 4

Pohon Masalah

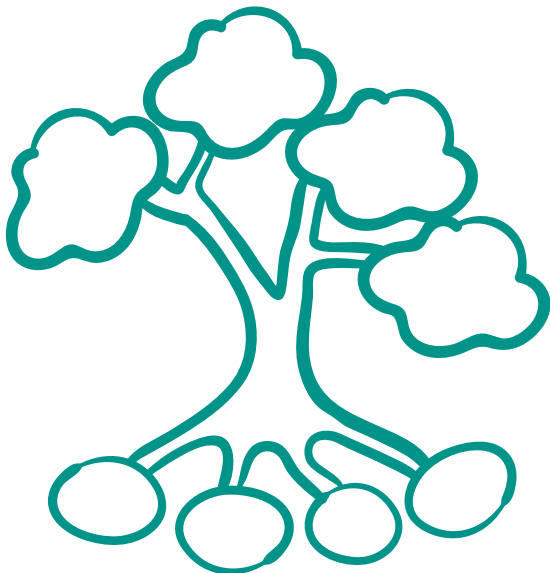


Akibat:

Masalah Utama:

Penyebab (dan Akar Penyebab):

Pohon Solusi



Dampak Jangka Panjang:

Dampak Jangka Menengah:

Dampak Langsung (dan Solusi):

Pohon Masalah dan Pohon Solusi

DESKRIPSI



Lembar kerja **Pohon Masalah** adalah alat visual yang dirancang untuk membantu siswa mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan dalam suatu konteks. Dengan menggunakan Pohon Masalah, siswa dapat memetakan hubungan antara masalah utama, penyebab, dan dampaknya. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk menggali lebih dalam ke akar masalah, sehingga mereka dapat menemukan penyebab utama dari permasalahan yang dihadapi.

Lembar kerja **Pohon Solusi** adalah alat visual yang digunakan untuk membantu siswa merancang solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dengan menggunakan Pohon Solusi, siswa dapat merencanakan langkah-langkah strategis untuk memecahkan akar permasalahan dan melihat dampak dari solusi tersebut dalam jangka pendek dan jangka panjang.

TUJUAN



Lembar kerja ini bertujuan untuk mendorong siswa agar berpikir kreatif dan strategis dalam merumuskan solusi terhadap masalah yang telah mereka identifikasi, membantu siswa memetakan dampak langsung dan jangka panjang dari solusi yang diusulkan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam merencanakan perubahan yang berkelanjutan dan positif.

LEVEL PENGGUNA



Lembar kerja ini cocok digunakan oleh siswa di **tingkat SMP hingga SMA**. Siswa di jenjang ini sudah memiliki kapasitas untuk memahami konsep masalah yang kompleks dan terlibat dalam

analisis yang lebih mendalam. Dengan penyesuaian, lembar ini juga dapat diadaptasi untuk tingkat pendidikan yang lebih rendah dengan penjelasan dan bimbingan yang lebih sederhana.

Langkah-langkah Penggunaan

Berikut langkah-langkah yang dapat Anda lakukan dalam menggunakan lembar kerja Pohon Masalah dan Pohon Solusi:

1. Pengantar Masalah Utama

- Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana Pohon Masalah bekerja sebagai alat analisis.
- Minta siswa untuk memilih satu masalah dari Peta Komunitas atau isu yang mereka identifikasi pada observasi mereka sebelumnya.

2. Pemetaan Pohon Masalah untuk menentukan Masalah Utama, Akibat, dan Penyebab

- Siswa menuliskan masalah utama di bagian tengah atau batang pohon. Pastikan siswa memahami bahwa masalah utama adalah isu sentral yang ingin mereka pecahkan.
- Di bagian cabang pohon, siswa menuliskan akibat atau dampak yang muncul dari masalah utama tersebut. Diskusikan dengan siswa tentang bagaimana masalah tersebut memengaruhi orang, lingkungan, atau situasi di sekitarnya.
- Di bagian akar pohon, siswa menuliskan penyebab masalah. Ini adalah faktor-faktor yang menyebabkan masalah tersebut terjadi. Dorong siswa untuk mengidentifikasi penyebab dari berbagai perspektif, termasuk sosial, ekonomi, atau lingkungan.

3. Gali Akar dari Penyebab

Siswa kemudian diminta untuk menggali lebih dalam penyebab yang telah mereka identifikasi, mencari akar dari penyebab tersebut, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami apa yang benar-benar mendasari permasalahan tersebut.

4. Pengantar Solusi

Guru menjelaskan bagaimana Pohon Solusi berfungsi sebagai alat untuk memetakan rencana solusi dari masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pastikan siswa memahami pentingnya solusi yang tepat sasaran dan berkelanjutan.

5. Tentukan Solusi

Siswa menuliskan solusi yang mereka usulkan untuk mengatasi akar masalah yang telah mereka gali di Pohon Masalah. Solusi ini harus relevan dengan masalah dan penyebab yang telah mereka identifikasi sebelumnya.

6. Pemetaan Pohon Solusi untuk menentukan Dampak Langsung, Dampak Jangka Menengah, dan Dampak Jangka Panjang

- Siswa menuliskan bagaimana solusi tersebut akan berdampak langsung pada penyebab masalah, yakni

Modifikasi bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

Bagi siswa dengan kebutuhan khusus, penggunaan lembar kerja ini bisa dimodifikasi, misalnya:

1. **Bagi siswa dengan gangguan pemusatan perhatian**, dapat diminta untuk mengerjakan lembar kerja ini dalam tahap-tahap kecil. Sebagai langkah awal, mereka hanya diminta mengisi satu bagian (misalnya kotak masalah utama) sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya dan hanya 1 atau 2 solusi.
2. **Bagi siswa non verbal**, instruksi perlu disampaikan dalam bentuk tertulis dan bisa dibimbing untuk mengisi lembar kerja.
3. **Bagi siswa dengan ketunaan penglihatan dan pendengaran**, kegiatan bisa dilakukan dengan menggunakan objek taktil untuk mewakili berbagai konsep.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Kepemimpinan Perubahan

Kepemimpinan dalam merancang perubahan menjadi sangat penting dalam Pohon Solusi. Siswa diajak untuk membayangkan solusi yang lebih baik, membangun strategi bersama, dan memimpin proses perubahan dengan memberdayakan semua anggota tim serta memastikan bahwa solusi yang dipilih bisa diterapkan dan berdampak secara nyata.

Aksi Pembawa Perubahan

Keterampilan ini sangat relevan di kedua pohon, tetapi terutama dalam Pohon Solusi. Siswa ditantang untuk berpikir kritis dan inovatif dalam merancang solusi, menimbang dampak langsung maupun jangka panjang, serta berani menghadapi risiko dan ketidakpastian yang mungkin muncul selama implementasi solusi.



“ *Changemaking dan Profil Pelajar Pancasila memiliki titik temu yang sama dalam membangun pendidikan karakter yang kuat.* ”





LEMBAR KERJA 5

Peta Solusi

Solusi 1

Solusi 2

Permasalahan/Tantangan

Solusi 3

Solusi 4

Peta Solusi

DESKRIPSI



Lembar kerja ini dapat digunakan untuk mencurahkan pendapat mengenai berbagai solusi/aksi untuk menangani masalah, dengan bentuk yang lebih sederhana. Siswa diajak berdiskusi lalu menuliskan permasalahan yang dibahas atau ditulis di kotak tengah, kemudian menuangkan berbagai alternatif solusi di empat kotak lainnya.

TUJUAN



Lembar kerja ini melatih siswa untuk berpikir secara sistematis dan kreatif dalam menemukan empat solusi potensial yang dapat digunakan untuk mengatasi suatu permasalahan. Dengan memecah masalah menjadi beberapa solusi, siswa diharapkan dapat mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan memilih opsi terbaik.

LEVEL PENGGUNA



Lembar kerja ini terutama cocok digunakan berbagai kelompok usia SD hingga SMA, karena bentuknya yang sederhana.

Langkah-langkah Penggunaan

Berikut langkah-langkah yang dapat Anda lakukan dalam menggunakan lembar kerja Peta Solusi:

1. Identifikasi Masalah

- Mulai dengan mendiskusikan permasalahan yang ingin diselesaikan.
- Minta siswa untuk menuliskan masalah utama di kotak tengah lembar kerja.

2. Brainstorm Solusi

- Ajak siswa untuk mencurahkan pendapat mereka mengenai berbagai solusi potensial.
- Dorong mereka untuk berpikir kreatif, mempertimbangkan beragam pendekatan dan perspektif dalam menangani masalah tersebut.

3. Tuliskan Alternatif Solusi

- Siswa menuliskan empat alternatif solusi di empat kotak yang mengelilingi masalah utama. Menyediakan beberapa pilihan memungkinkan siswa untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari setiap solusi, sehingga mereka bisa memilih opsi terbaik yang paling efektif dan realistis.
- Setiap solusi harus jelas dan bisa diterapkan untuk mengatasi masalah yang mereka pilih.

4. Diskusikan Keunggulan dan Tantangan

- Diskusikan setiap solusi secara singkat, termasuk keunggulan dan tantangan yang mungkin muncul saat solusi tersebut diterapkan.

- Minta siswa untuk mempertimbangkan dampak jangka pendek dan jangka panjang dari masing-masing solusi.

5. Refleksi

- Setelah siswa mengisi semua kotak solusi, mereka dapat diajak untuk merefleksikan solusi mana yang menurut mereka paling efektif dan mengapa.
- Diskusikan bagaimana solusi tersebut dapat diimplementasikan dan langkah-langkah yang diperlukan.

Modifikasi bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

Bagi siswa dengan kebutuhan khusus, penggunaan lembar kerja ini bisa dimodifikasi, misalnya:

1. **Bagi siswa dengan gangguan pemusatan perhatian**, dapat diminta mengerjakan lembar ini terlebih dahulu dan dibatasi hanya mengisi di salah satu sisi kotak, setelah siap ia bisa menggunakan catatannya untuk berdiskusi dengan teman yang lain.
2. **Bagi siswa non verbal**, bisa diberi bimbingan untuk mengisi lembar kerja secara individual dan menggambarkan idenya, jika diperlukan kotak yang diisi juga bisa dibatasi hanya di salah satu sisi. Setelah siswa selesai, ia bisa ikut bekerja dalam kelompok dengan cara meminta rekan kelompoknya untuk memasukkan ide yang ia gambar dalam lembar kerja bersama.
3. **Bagi siswa dengan ketunaan penglihatan atau pendengaran**, kegiatan dapat menggunakan objek taktil, misalnya kain halus mewakili situasi ketika orang memiliki akses yang lebih baik ke sumber daya dan merasa aman dalam masyarakat yang peduli, atau mainan karet mewakili fleksibilitas dan kesabaran yang diperlukan untuk menciptakan perubahan sosial.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Kerja Sama Tim

Dalam mendiskusikan solusi, siswa belajar mengeksplorasi kolaborasi dengan orang lain untuk menemukan solusi yang kontekstual.

Kepemimpinan Perubahan

Siswa belajar menjadi pemimpin dalam proses perubahan dengan mengajukan ide-ide inovatif yang dapat memecahkan masalah.





LEMBAR KERJA 6

Apa yang akan Kamu Lakukan?

Petunjuk:

Cermati skenario di bawah ini! Pilih salah satu dari 3 kartu tindakan yang diberikan guru dan tempel kartu tindakan pada kolom yang disediakan.

SKENARIO	KARTU TINDAKAN	TULISKAN ALASANNYA!
<p><i>Bayangkan kamu melihat seorang teman yang kesulitan membawa banyak buku dan tidak ada yang membantunya. Apa yang akan kamu lakukan? (Level SD)</i></p>		
<p>1. Mengambil Sikap: Membantu teman tersebut dan menawarkan bantuan.</p> <p>2. Meminta Bantuan: Meminta tolong pada guru atau teman lain untuk membantu.</p> <p>3. Tidak Yakin: Tidak tahu harus melakukan apa, tetapi tidak ingin mengabaikan.</p>		
<p><i>Saat di kelas, kamu melihat seorang teman tidak mengerjakan tugasnya dan terlihat bingung. Apa yang akan kamu lakukan? (Level SMP)</i></p>		

1. Mengambil Sikap:

Menawarkan bantuan untuk menjelaskan tugasnya.

2. Meminta Bantuan:

Mengajak teman tersebut untuk berbicara dengan guru.

3. Tidak Yakin:

Tidak tahu harus melakukan apa, tetapi merasa perlu membantu.

Kamu mendengar seorang teman mengatakan hal negatif tentang siswa lain di media sosial. Apa yang akan kamu lakukan? (Level SMA)

Kartu Tindakan yang tersedia

1. Mengambil Sikap:

Mengingatkan temanmu untuk tidak berbicara buruk tentang orang lain.

2. Meminta Bantuan:

Melaporkan situasi tersebut ke pihak sekolah jika perlu.

3. Tidak Yakin:

Tidak tahu apa yang harus dilakukan, tetapi merasa bahwa itu tidak benar.

Pertanyaan Refleksi:

1. Mengapa kamu memilih kartu tindakan tersebut?
2. Bagaimana tindakanmu dapat membantu situasi tersebut?
3. Apa yang dapat kamu lakukan untuk lebih percaya diri dalam mengambil tindakan serupa di masa depan?

“Apa yang akan Kamu Lakukan?”

DESKRIPSI



Lembar kerja ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep **Bystander Effect**; sebuah fenomena di mana seseorang cenderung tidak bertindak ketika menyaksikan suatu peristiwa, terutama ketika ada banyak saksi selain dirinya. Dalam kegiatan ini, siswa akan membaca dan mendiskusikan beberapa skenario yang mencerminkan situasi sosial di mana seseorang membutuhkan bantuan. Setiap siswa akan memilih satu kartu tindakan dari opsi yang disediakan, yang mencerminkan langkah yang akan mereka ambil dalam situasi tersebut. Melalui diskusi kelompok, siswa akan berbagi alasan di balik pilihan mereka dan mengeksplorasi berbagai pendekatan untuk menghadapi tantangan sosial.

Dengan refleksi ini, siswa diarahkan untuk peka terhadap situasi di kehidupan sehari-hari yang memungkinkan mereka bisa lebih proaktif dalam membantu orang lain. Dengan menekankan pentingnya aksi kecil yang dapat membawa dampak besar, lembar kerja ini bertujuan mengubah siswa dari penonton pasif menjadi pelaku aktif dalam membangun komunitas yang peduli dan suportif.

TUJUAN



Lembar kerja ini bertujuan untuk mengajak siswa merefleksikan pengalaman pribadi mereka terkait tindakan sosial, serta memahami konsep *Bystander Effect* dan cara mengatasinya. Siswa akan mengembangkan strategi untuk bertindak proaktif dalam situasi sosial dan membangun kebiasaan empati serta tanggung jawab sosial di dalam komunitas mereka. Melalui aktivitas ini, diharapkan siswa termotivasi untuk menjadi agen perubahan positif di lingkungan sekitar.

**1. Siswa SD Kelas 4 - 6**

Pada level ini, siswa mulai belajar tentang dasar-dasar empati dan tindakan sosial dalam konteks yang sederhana dan akrab dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui contoh-contoh yang relevan seperti saat melihat teman yang membutuhkan bantuan di sekolah, siswa terlibat dalam proses refleksi sederhana untuk membangun kesadaran dasar akan pentingnya memberikan dukungan kepada orang lain. Fokusnya adalah menciptakan rasa kepedulian dan kebersamaan dalam lingkungan yang aman dan mudah dipahami.

2. Siswa SMP Kelas 7 - 9

Siswa pada level ini sudah memiliki pemahaman dasar tentang empati dan siap untuk menggali lebih dalam tentang penyebab dan dampak dari tidak-bertindak ketika seseorang membutuhkan bantuan. Lembar kerja mengajak siswa untuk menganalisis situasi sosial lebih kompleks dan mengeksplorasi solusi yang bisa diterapkan. Aktivitas refleksi dan diskusi diarahkan untuk mendorong siswa berpikir kritis, mengidentifikasi kendala yang mungkin dihadapi sebagai saksi, dan merumuskan langkah-langkah praktis untuk mengatasi keraguan dalam bertindak. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang lebih bertanggung jawab secara sosial dan mampu berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang suportif.

3. Siswa SMA Kelas 10 - 12

Pada level ini, siswa sudah siap menjadi agen perubahan di komunitas mereka dengan kemampuan untuk memimpin diskusi, mengambil inisiatif, dan membangun tindakan proaktif dalam menangani situasi sosial yang lebih kompleks. Lembar kerja fokus pada pengembangan keterampilan kepemimpinan, resolusi konflik, dan komunikasi efektif. Siswa diajak untuk merancang rencana aksi yang spesifik dan realistis dalam menghadapi tantangan sosial. Mereka juga dilatih untuk menjadi pemimpin yang dapat mengarahkan kelompok untuk bertindak bersama demi menciptakan perubahan positif di lingkungan mereka, serta menginspirasi orang lain melalui tindakan nyata.

Langkah-langkah Penggunaan

Langkah 1: Persiapan Guru

1. Buat 3-5 skenario yang berbeda sesuai jenjang siswa. Sebagai contoh berikut salah satu skenario untuk siswa SD:

"Bayangkan kamu melihat seorang teman yang kesulitan membawa banyak buku dan tidak ada yang membantunya. Apa yang akan kamu lakukan?"

Skenario ini dapat Anda sesuaikan dengan topik yang sedang dibahas atau situasi yang relevan dengan lingkungan siswa.

2. Cetak 3 jenis kartu tindakan berikut beserta bentuk tindakannya. Sebagai contoh berikut adalah pilihan kartu tindakan untuk skenario pada langkah 1

- a. Kartu Mengambil Sikap:** Membantu teman tersebut dan menawarkan bantuan.
- b. Kartu Meminta Bantuan:** Meminta tolong pada guru atau teman lain untuk membantu.
- c. Kartu Tidak Yakin:** Tidak tahu harus melakukan apa, tetapi tidak ingin mengabaikan.

3. Siapkan kartu dan lembar kerja sesuai jumlah siswa dan lem untuk menempel kartu.

Langkah 2: Pengenalan

1. Mulailah dengan menjelaskan tujuan dari kegiatan ini kepada siswa.
2. Berikan gambaran singkat tentang *"Bystander Effect"* dan mengapa penting untuk bertindak ketika melihat seseorang membutuhkan bantuan.

Langkah 3: Memilih Tindakan

1. Siapkan lembar kerja dengan skenario dan kartu tindakan yang telah dibuat
2. Bacakan masing-masing skenario dan pastikan siswa memahami situasi yang disajikan dalam setiap skenario.
3. Minta siswa untuk membaca kartu tindakan yang tersedia dan memilih satu kartu yang menurut mereka paling tepat untuk situasi yang diberikan.
4. Instruksikan siswa untuk menempelkan kartu tindakan yang mereka pilih di lembar kerja.

Langkah 4: Diskusikan Pilihan

1. Ajak siswa untuk membentuk kelompok kecil (3-4 orang) berdasarkan kartu tindakan yang mereka pilih.
2. Dalam kelompok, diskusikan alasan di balik pilihan tindakan masing-masing.
3. Minta setiap kelompok untuk mempresentasikan pilihan mereka kepada kelas, menjelaskan mengapa mereka memilih tindakan tersebut dan bagaimana tindakan itu dapat membantu.

Langkah 5: Refleksi

1. Setelah semua kelompok mempresentasikan pilihan mereka, ajak siswa untuk menjawab pertanyaan refleksi di lembar kerja:
 - Mengapa kamu memilih kartu tindakan tersebut?
 - Bagaimana tindakanmu dapat membantu situasi tersebut?

- Apa yang dapat kamu lakukan untuk lebih percaya diri dalam mengambil tindakan serupa di masa depan?
2. Ajak siswa berbagi pemikiran dan kesan mereka tentang kegiatan tersebut.
 3. Tekankan pentingnya mengambil tindakan dalam situasi sosial dan bagaimana tindakan kecil dapat membawa perubahan positif.

Modifikasi bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

Lembar kerja ini telah dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan siswa berkebutuhan khusus, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik. Modifikasi ini meliputi penggunaan bahasa yang sederhana dan jelas untuk anak dengan disabilitas intelektual, serta penyediaan visual aids yang mendukung pemahaman konsep. Bagi siswa dengan gangguan perhatian, struktur yang jelas dan penggunaan timer membantu menjaga fokus selama kegiatan. Untuk anak dengan autisme, rencana visual dan skema sosial disediakan untuk memfasilitasi interaksi dengan teman sebaya.

KETERAMPILAN CHANGEMAKING YANG RELEVAN:

Empati Secara Sadar

Siswa akan dilatih untuk memahami perasaan dan kebutuhan orang lain dalam situasi sosial dan belajar untuk merespon dengan cara yang peduli dan proaktif.

Aksi Pembawa Perubahan

Dengan mengatasi *Bystander Effect* dan mendorong tindakan, siswa diarahkan untuk mengambil aksi nyata yang dapat membawa perubahan positif dalam komunitas.

Lembar Refleksi 2

Pendampingan bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

Untuk siswa dengan ketunaan penglihatan dan pendengaran, guru dapat memulai dengan memberikan objek-objek taktil dan mengaitkannya dengan perasaan siswa dan isu-isu yang sedang dibahas dalam kelas seperti contoh berikut ini:

OBJEK YANG DIPAKAI	KAITAN OBJEK DENGAN PERASAAN	KAITAN OBJEK DENGAN ISU SOSIAL
Kain halus (misalnya sutra atau katun lembut)	Menggambarkan perasaan nyaman, bahagia, atau aman.	Menggambarkan perlindungan dan kepedulian terhadap lingkungan, di mana sumber daya alam dijaga dan dilestarikan dengan hati-hati.
Kain kasar (misalnya karung goni)	Menggambarkan ketidaknyamanan, kesulitan, atau penderitaan.	Menggambarkan perasaan orang yang hidup di bawah kemiskinan, menggambarkan kondisi keras dan sulit yang mereka hadapi sehari-hari.
Mainan karet yang empuk	Menggambarkan perasaan fleksibilitas, kesabaran, atau kemudahan	Menggambarkan pendekatan yang lebih lembut dan fleksibel digunakan untuk menyelesaikan perselisihan tanpa kekerasan.

Kerikil atau batu kecil	Menggambarkan hambatan, rintangan, atau kesulitan dalam kehidupan	Menggambarkan hambatan yang dihadapi oleh anak-anak di daerah terpencil yang kesulitan mendapatkan pendidikan.
Benda logam dingin (misalnya, potongan logam atau koin)	Menggambarkan rasa dingin, ketidakpedulian, atau ketidakadilan.	Menggambarkan perasaan terasing yang dirasakan oleh orang-orang yang mengalami pengucilan sosial.

Contoh kegiatan yang memanfaatkan objek taktil untuk siswa dengan ketunaan penglihatan dan pendengaran:

- 1. Bila ingin mendiskusikan isu kemiskinan:** Gunakan kain kasar dan kerikil untuk menggambarkan kerasnya hidup di bawah garis kemiskinan. Ajak siswa untuk merasakan tekstur kasar ini dan jelaskan bahwa ini menggambarkan kesulitan yang dihadapi orang-orang miskin. Kemudian, gunakan kain halus untuk menggambarkan bantuan yang diberikan melalui kebijakan sosial yang tepat, sehingga orang tersebut bisa merasakan kenyamanan dan keamanan.
- 2. Bila ingin mendiskusikan isu polusi plastik:** Gunakan potongan plastik keras dan logam dingin untuk menggambarkan lingkungan yang tercemar oleh limbah industri dan plastik. Jelaskan bahwa polusi ini menyebabkan kerusakan pada alam dan hewan. Siswa bisa merasakan air bersih dan kain halus untuk menggambarkan solusi berupa pembersihan lingkungan dan pengelolaan limbah yang lebih baik.

Cerita Taktil

Bagian 1: Menyentuh dan Mengenali Objek

- **Objek 1: Kain Halus**

Rasakan kain halus dengan tanganmu. Kain ini lembut dan nyaman. Kain halus ini melambangkan perlindungan, perawatan, atau empati. Bayangkan kamu memberikan kain halus ini kepada seseorang yang sedang membutuhkan kenyamanan atau dukungan.

- **Objek 2: Logam Dingin**

Sentuh logam dingin. Logam ini terasa keras dan dingin di tanganmu. Logam dingin melambangkan ketidakpedulian atau ketidakadilan. Bayangkan situasi di mana seseorang diabaikan atau tidak diperlakukan dengan adil.

- **Objek 3: Mainan Karet Empuk**

Rasakan mainan karet yang empuk dan fleksibel. Ini melambangkan fleksibilitas, adaptasi, dan ketangguhan. Bayangkan bagaimana mainan ini bisa membantu dalam situasi yang memerlukan penyesuaian atau kesabaran.

Bagian 2: Merangkai Cerita Taktil

Sekarang, kamu akan merangkai sebuah cerita berdasarkan objek-objek yang telah kamu sentuh. Gunakan imajinasimu untuk menceritakan situasi seperti empati, kerja sama, atau aksi perubahan. Ikuti panduan berikut:

- **Situasi Awal:** Bayangkan kamu bertemu seseorang yang sedang berada dalam kesulitan. Pilih satu dari objek di atas untuk menggambarkan situasi tersebut.

Pertanyaan Panduan: *Siapa yang sedang kamu temui? Bagaimana perasaannya? Apa yang kamu lakukan saat pertama kali bertemu dengan mereka?*

- **Tantangan yang Dihadapi:** Dalam cerita, orang tersebut mengalami sebuah tantangan. Pilih objek berikutnya yang melambangkan tantangan atau hambatan yang mereka hadapi.

Pertanyaan Panduan: *Apa tantangan yang mereka hadapi? Bagaimana perasaan mereka terhadap tantangan ini?*

- **Tindakan dan Solusi:** Pilih objek ketiga untuk menggambarkan solusi atau tindakan yang kamu ambil untuk membantu orang tersebut. Tindakan ini harus menunjukkan keterampilan *changemaking*, seperti empati atau aksi perubahan.

Pertanyaan Panduan: *Bagaimana kamu membantu orang tersebut? Objek mana yang melambangkan solusi yang kamu tawarkan?*

- **Akhir Cerita:** Akhiri ceritamu dengan menjelaskan bagaimana perubahan terjadi setelah kamu memberikan bantuan. Ceritakan bagaimana situasi tersebut berkaitan dengan salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila

Pertanyaan Panduan: *Bagaimana orang tersebut merasa setelah mendapatkan bantuanmu? Bagaimana tindakanmu mencerminkan salah satu nilai Profil Pelajar Pancasila (misalnya, Bergotong Royong, Empati, atau Mandiri)?*

Lembar Refleksi 3

	<p>Perilaku yang perlu tidak dilakukan lagi dalam proyek</p>
	<p>Perilaku yang perlu dilakukan dengan diskusi atau membuat kesepakatan sebelumnya</p>
	<p>Perilaku yang perlu dilakukan lagi</p>

LAMPIRAN 4

Tautan Sumber Ajar (Video dan Materi Lain)



Video dan Artikel Cerita *Changemaker*:

1. Serial Video LeadYoung:

Kumpulan rekaman perjalanan *changemaker* muda membawa perubahan di sekitar.



(bit.ly/VideoLeadYoung)

2. Artikel LeadYoung:

Cerita tertulis tentang perjalanan *changemaker* lintas usia yang memulai memimpin sebuah inisiatif sosial sejak muda.



(bit.ly/LeadYoungArtikel)

3. Serial Becoming Changemakers:

Buku cerita bergambar anak dari kisah nyata para *changemaker* yang memberi dampak positif di berbagai isu.



(bit.ly/Serial-BC)

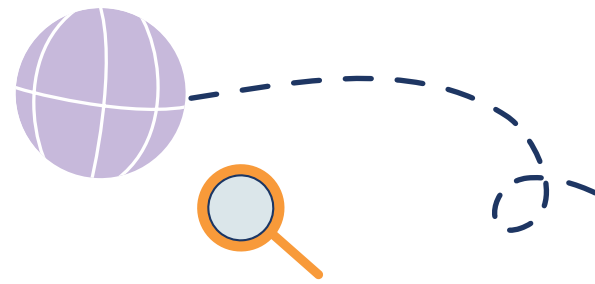
Materi Lainnya:

Modul 5R:

Panduan langkah membawa perubahan dan kumpulan lembar kerja bagi guru dan remaja melalui tahapan Rasa, Raih, Rancang, Rencana, dan Rawat.



(bit.ly/Modul5R)



Sumber Artikel dan Video Lainnya:

1. Projectmultatuli.org:

Kumpulan berita yang mengangkat suara orang yang terpinggirkan, komunitas yang diabaikan, dan isu-isu mendasar yang disisihkan.



(projectmultatuli.org)

2. Mongabay.co.id:

Penyedia ragam berita dengan fokus konservasi dan sains lingkungan.



(mongabay.co.id)

3. Sokola.org:

Organisasi nirlaba dengan misi mengembangkan metode pendidikan kontekstual untuk masyarakat adat di Indonesia. Terdapat banyak cerita menarik tentang proses pembelajaran yang dilakukan.



(sokola.org)

4. Narasi Newsroom:

Karya jurnalistik yang meliputi bermacam-macam narasumber dari berbagai latar belakang.



(bit.ly/Narasi-Newsroom)

5. Indonesia Baru:

Berisikan karya dokumenter yang mendokumentasikan masyarakat, alam, dan permasalahan struktural yang terjadi di antaranya.



(youtube.com/@idbaruid)

6. Goodnewsfromindonesia.id:

Platform media yang membagikan informasi positif, independen tentang berita baik yang terjadi di Indonesia.



(goodnewsfromindonesia.id)

7. Econusa.id:

Kisah praktik konservasi dan pengelolaan sumber daya alam yang baik, berkolaborasi dengan komunitas masyarakat di daerah Maluku dan Papua.



(econusa.id)



First Book dan Ashoka bekerja sama dengan Audemars Piguet untuk membekali pendidik dan orang muda dengan kemampuan yang diperlukan untuk mengambil tindakan demi membuat perubahan berkelanjutan di Indonesia dan negara-negara lain.



TENTANG ASHOKA

Ashoka merupakan organisasi pelopor yang mengenalkan istilah kewirausahaan sosial. Sejak didirikan pada tahun 1981, Ashoka telah menjadi jaringan wirausahawan sosial terbesar di dunia dan telah mendukung lebih dari 4.000 *changemaker* dari 93 negara, termasuk 205 orang dari Indonesia. Visi Ashoka adalah "Everyone a Changemaker", sebuah dunia di mana setiap orang dapat menjadi *changemaker*, yaitu masyarakat yang merespon tantangan dengan cepat dan efektif, di mana setiap orang memiliki kebebasan, kepercayaan diri, dan dukungan untuk menjawab setiap permasalahan. Untuk mendukung gerakannya, Ashoka bekerja dengan berbagai pihak di ekosistem pendidikan dan keluarga agar setiap orang muda juga anak-anak tumbuh dengan menguasai empati serta memiliki keterampilan *changemaking*. Kunjungi www.ashoka.org/en-id.



TENTANG FIRST BOOK

Didirikan di Washington, D.C., pada tahun 1992 sebagai lembaga sosial nirlaba 501 (c) 3, First Book berkomitmen membangun dunia di mana setiap anak dapat mengakses pendidikan yang berkualitas. First Book mendobrak hambatan terhadap pendidikan yang setara dan berkualitas dengan menggerakkan jaringan yang terdiri dari lebih dari 600.000 guru, kepala sekolah, pustakawan, dan relawan yang melayani anak-anak di komunitas marjinal, serta mendistribusikan 200 juta buku secara gratis dan terjangkau, modul dan sumber daya pendidikan, dan barang-barang kebutuhan dasar melalui situs eCommerce nirlaba First Book Marketplace yang telah meraih banyak penghargaan. Kunjungi www.firstbook.org.



TENTANG AUDEMARS PIGUET

Audemars Piguet adalah produsen jam tangan berkualitas tertua yang masih dikelola oleh keluarga pendirinya (Audemars dan Piguet). Sejak tahun 1875, perusahaan ini berpusat di Le Brassus dan telah melahirkan generasi perajin berbakat yang terus mengembangkan keterampilan serta teknik baru, memperluas pengetahuan mereka untuk terus berinovasi. Terletak di Vallée de Joux, Swiss Jura, Audemars Piguet telah menciptakan berbagai mahakarya yang mencerminkan keahlian tradisional serta semangat inovatif mereka. Dengan mendorong batasan kreativitas dan menghubungkan berbagai dunia kreatif, Audemars Piguet terus menjelajahi peluang baru dan membangun komunitas yang menginspirasi.

Seek Beyond - www.audemarspiguet.com.



“

Kita hidup di dunia yang kaya akan peluang, namun juga penuh dengan tantangan. Kita berada di masa perubahan yang cepat, di mana tantangan semakin kompleks dan memerlukan solusi kreatif serta kolaboratif demi kebaikan bersama. ”

Panduan ini lahir dari pengakuan bahwa kita hidup di dunia yang kaya akan peluang, namun juga penuh dengan tantangan. Kita berada di masa perubahan yang cepat, di mana tantangan semakin kompleks dan memerlukan solusi kreatif serta kolaboratif demi kebaikan bersama.

TIM TIME FOR CHANGE



1319 F Street NW, Suite 1000
Washington, DC 20004
(866) READ-NOW | firstbook.org



Jl. Lap. Satu No. 2A, Duren Sawit
Jakarta Timur, DKI Jakarta 13440
ashoka.org/en-id

