

SMA / SMK

PROGRAM
ROOTS

FLASHCARD



Pertemuan 1

Perkenalan Program Pencegahan
Perundungan kepada Siswa Agen perubahan

SMA / SMK



Tujuan

- Saling mengenal antara siswa yang terlibat dalam program *Roots*
- Menjelaskan program *Roots* dan peran Agen perubahan
- Membuat kesepakatan kelas
- Membuat Perubahan dengan Kotak perubahan
- Membuat Grup Media Sosial/*WhatsApp* Agen perubahan

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* episode 1
- Mengumpulkan surat izin untuk kegiatan *Roots* Indonesia

Guru

- Memperingati siswa untuk menyelesaikan *e-Course* episode 1
- Mempelajari materi Pertemuan 1 yang terdapat di modul
- Mempersiapkan *PowerPoint* untuk mencatat hasil diskusi

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- | | |
|---|--|
| ✓ Menjelaskan bahwa kegiatan ini bersifat sukarela dan siswa bebas mengutarakan pendapat | ✗ Menuliskan peraturan terlebih dahulu |
| ✓ Menyampaikan bahwa kegiatan ini merupakan ruang aman dan tidak boleh membocorkan rahasia keluar ruangan | ✗ Menunjuk siswa secara langsung, sebaiknya tanyakan kesediaan terlebih dahulu |
| ✓ Selalu mengawali dengan curah pendapat dan menggali pemikiran siswa tentang Pencegahan Perundungan | |

Tantangan di akhir pertemuan

- Membuat grup *WhatsApp* dan *Instagram* untuk koordinasi internal dan membagi karya secara publik

Pertemuan 1

Perkenalan Program Pencegahan Perundungan kepada Siswa Agen perubahan

SMA / SMK



Aktivitas

① Perkenalan (15 menit)

- Tunjuk siswa yang berada di paling kiri & atas sesuai dengan *layout video call*
- Meminta siswa tersebut menyebutkan: nama, kelas, dan satu hal yang menjadi hobi
- Siswa yang sudah memperkenalkan diri akan menunjuk siswa lain untuk melanjutkan perkenalan diri
- Lanjutkan sampa semua siswa sudah mengenalkan diri

② Diskusi kelompok (30 menit)

- Memilih salah satu siswa untuk memberikan penjelasan singkat mengenai “*Apa itu program Roots?*” dan “*Apa itu Agen perubahan?*”
- Pertanyaan diskusi pertama: “*Apakah masih ada hal yang kurang jelas mengenai Roots dan Agen perubahan?*”
- Pertanyaan diskusi kedua: “*Apakah satu hal yang ingin kamu ubah dari cara siswa berinteraksi/berhubungan satu sama lain?*”

③ Membuat kesepakatan kelas (10 menit)

- Menampilkan *file* PowerPoint dengan halaman baru yang masih kosong di layar. Berikan judul “Kesepakatan kelas” di atas halaman PowerPoint
- Menanyakan kepada siswa peraturan apa yang mau mereka sepakati (mis., tepat waktu, saling menghargai, dll)
- Peraturan harus dibuat dan disepakati oleh siswa sendiri, fasilitator bisa memancing agar siswa mau menyepakati peraturan tertentu.
- Mencatat peraturan-peraturan yang disepakati siswa
- Menyimpan *file* tersebut dan membagikannya di grup *WhatsApp* yang dibentuk
- Membentuk struktur dan tugas agen perubahan (ketua, sekretaris, admin *Instagram*)

④ Membuat Kotak perubahan (5 menit)

- Membuat ‘Kotak perubahan’ secara virtual melalui *Google Form* yang akan diisi oleh masing-masing Agen perubahan secara anonim.
- Menanyakan ke kelompok “*Apa yang ingin kalian ubah dari cara berinteraksi siswa sekarang?*”
- Fasilitator dapat membantu siswa untuk memikirkan masalah tentang perundungan di sekitar mereka
- Isi dari ‘Kotak perubahan’ yang sudah diisi siswa harus disimpan oleh fasilitator untuk ditampilkan saat pelaksanaan *Roots Day*

Pertemuan 2

Mengenal Identitas, Kepercayaan dan Kesadaran Kelompok

SMA / SMK



Tujuan

- Menyadari bagaimana perilaku mereka dapat berperan dalam membuat atau mengurangi konflik
- Merefleksikan perilaku mereka di sekolah dalam persiapan untuk mendesain solusi di pertemuan selanjutnya

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 2
- Memastikan semua Agen perubahan telah terdaftar dalam grup *WhatsApp*

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 2
- Mempelajari materi Pertemuan 2 yang terdapat di modul
- Mempersiapkan *PowerPoint* untuk mencatat hasil diskusi
- Gambar diagram 'Alur Berpikir' dari sesi pengenalan materi

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- | | |
|---|--|
| ✓ Menjelaskan tentang jejaring sosial yang menjadi inti perubahan dari program ini | X Menuliskan peraturan terlebih dahulu |
| ✓ Menyampaikan bahwa kegiatan ini merupakan ruang aman dan tidak boleh membocorkan rahasia keluar ruangan | X Langsung memulai aktivitas tanpa menanyakan perasaan siswa dan pengalaman di sesi sebelumnya |
| ✓ Sampaikan bahwa dalam diskusi tidak ada benar atau salah | X Menggiring opini siswa tentang alur berpikir |

Tantangan di akhir pertemuan

- Membuat skenario drama tentang perundungan, kemudian memperagakan dan direkam dalam format video

Pertemuan 2

Mengenal Identitas, Kepercayaan dan Kesadaran Kelompok

SMA / SMK



Aktivitas

① Ngobrol Yuk (10 menit)

- Ajak siswa untuk berpasangan dan akan ngobrol dengan pasangannya mengenai beberapa topik secara bergantian
- Topik pembicaraan: *“Ceritakan tentang teman-temanmu”, “Tren terbaru di media sosial”, “Hal apa yang membuatmu marah/sedih”*

② Ayo Berpikir (30 menit)

- Ajak Agen perubahan untuk berefleksi tentang konflik yang terjadi di sekolah menggunakan diagram ‘Alur Berpikir’ yang ditampilkan
- Alur berpikir akan membantu Agen perubahan untuk berpikir tentang situasi sekolah dan respon yang bisa dilakukan

③ Role Play / Menjadi Sutradara (20 menit)

- Bagi Agen perubahan menjadi beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri atas 5 atau 6 orang.
- Setiap kelompok akan mendapatkan skenario *role play*, dan tugas mereka adalah melengkapi akhir cerita dari skenario tersebut
- Contoh skenario dapat dilihat di modul, *“Suatu siang hari di Kantin, hai teman-teman apa kabar...”*
- Setelah mereka melengkapi akhir cerita dari skenario tersebut, mereka akan memainkan *role play* tersebut
- Minta siswa merekam *role play* atau membuat kreasi video dari skenario tersebut dan diunggah di *Instagram*

Pertemuan 3

Mengenal Perundungan (*Bullying*)

SMA / SMK



Tujuan

- Menjelaskan apa itu perundungan dan membedakan antara mitos dan fakta
- Mengenali jenis-jenis perundungan yang terjadi di sekolah dan lingkungan mereka
- Membedakan pengalaman yang dihadapi anak laki-laki dan perempuan terkait perilaku perundungan
- Menumbuhkan empati terhadap siswa yang dirundung

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 3
- Memastikan video *role play* perundungan sudah diunggah di *Instagram*

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 3
- Mempelajari materi Pertemuan 3 yang terdapat di modul

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Menjelaskan tentang jejaring sosial yang menjadi inti perubahan dari program ini
- ✓ Berikan klarifikasi mengenai *bullying* saat menanyakan mitos vs fakta kepada siswa
- ✓ Guru dapat menominasikan penolong atau mentor sebaya bagi siswa yang melaporkan kasus *bullying* untuk siswa laki-laki dan perempuan
- X Mendiskusikan jenis *bullying* tertentu secara spesifik pada seorang siswa hingga membuat mereka tidak nyaman membicarakannya
- X Memaksa siapapun untuk mengungkapkan pengalaman pribadi mereka

Tantangan di akhir pertemuan

- *Posting "quote"* atau kutipan tentang *bullying* yang disukai di media sosial (*Instagram, TikTok, Twitter*) dan status *WhatsApp*

Aktivitas

1 Apa itu Perundungan (10 menit)

- Ajak siswa untuk berdiskusi tentang informasi yang dapat diperoleh melalui video yang terdapat di sesi pengenalan materi “Apa itu *Bullying*”, seperti defenisi perundungan, jenis-jenis *bullying*, dan dampak perilaku *bullying*.
- Tanyakan kepada siswa apakah mereka pernah mendengar atau pernah melihat aksi *cyberbullying*, yaitu aksi perundungan di dunia maya. Ajak siswa untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai contoh-contoh *cyberbullying*.
- Pastikan Agen perubahan mempunyai pemahaman yang sama akan perilaku perundungan

2 Mitos dan Fakta Mengenai Perundungan (10 menit)

- Setelah mengikuti kuis Mitos dan Fakta Mengenai Perundungan, tanyakan pengalaman siswa jika pernah mendengar mitos-mitos tersebut
- Sepakati dengan siswa bahwa , “Perundungan akan memperkuat mental” adalah MITOS, perundungan justru menyakitkan dan harus kita lawan bersama

3 Perundungan pada Anak Laki-Laki dan Perempuan (20 menit)

- Ajak siswa berdiskusi tentang pengalaman mereka menyaksikan perundungan sesama siswa laki-laki, perundungan sesama siswa perempuan, perundungan siswa laki-laki ke perempuan, perundungan siswa perempuan ke laki-laki
- Temukan apa saja perbedaan yang terjadi di antara jenis perundungan tersebut, minta siswa mencatat dan membagikannya kepada Agen perubahan lain
- Pastikan siswa menyadari bahwa ada perbedaan perundungan di antara jenis kelamin dan kita perlu menghadapinya dengan cara berbeda

4 Perundungan di Sekolah Saya (20 menit)

- Tanyakan perasaan siswa ketika diajak menempelkan stiker *emoticon* di peta sekolah ketika sesi pengenalan materi
- Ajak siswa untuk menuliskan dimana saja tempat yang sering menjadi lokasi perundungan. Ingatkan siswa bahwa sesuai dengan diskusi sebelumnya, aksi perundungan juga bisa terjadi di luar sekolah termasuk di dunia maya.
- Catat daftar lokasi yang disebutkan siswa, karena ini akan berhubungan dengan pertemuan berikutnya
- Dalam situasi pandemi, siswa mungkin lebih banyak mengalami perundungan di dunia maya. Tetap masukkan dalam catatan di media sosial apa dan grup *chat* yang mana sering membuat mereka tidak nyaman

Pertemuan 4

Mengenal Kepemimpinan dan
Cara Komunikasi Efektif

SMA / SMK



Tujuan

- Menjelaskan apa yang membuat seseorang menjadi pemimpin yang baik
- Mengenali bagaimana kekuatan karakter diartikan menjadi kualitas dari suatu kepemimpinan
- Mempraktikkan keahlian asertif

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 4, bagian 1 dan 2
- Menyelesaikan tantangan *posting* kutipan di media sosial

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 4 bagian 1 dan 2
- Mempelajari materi Pertemuan 4 yang terdapat di modul
- Mempersiapkan *PowerPoint* untuk mencatat hasil diskusi
- Mempersiapkan skenario 'Praktek Komunikasi Asertif' dari modul

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Meyakinkan kepada Agen perubahan bahwa setiap mereka adalah pemimpin dan pertemuan ini akan membantu mereka untuk menyampaikan pesan
- ✓ Menyampaikan bahwa tidak ada pemimpin yang memiliki semua karakter sempurna tetapi kita perlu mengembangkan kualitas pribadi yang kita miliki
- ✗ Membatasi seseorang yang dikagumi/idola dari ruang lingkup sosial tertentu

Tantangan di akhir pertemuan

- Mempraktikkan komunikasi asertif dengan teman dan menuliskan di media sosial atau buku catatan
- Lakukan minimal 3 aksi dengan pertanyaan berikut; *"Apa yang terjadi?"*, *"Apa yang kamu lakukan setelah itu?"*, *"Bagaimana kamu melakukan komunikasi asertif?"*, *"Apa yang terjadi setelah kamu mengatakan sesuatu secara asertif?"*

Pertemuan 4

Mengenal Kepemimpinan dan Cara Komunikasi Efektif

SMA / SMK



Aktivitas

① Kualitas Karakter Dari Seseorang Yang Saya Kagumi (15 menit)

- Tanyakan kepada siswa siapakah seseorang yang mereka kagumi dan apa saja kualitas karakter yang ada pada diri orang tersebut
- Minta siswa untuk memilih satu kualitas dan menjelaskan mengapa kualitas itu perlu dimiliki oleh seorang pemimpin

② Kekuatan Karakter (15 menit)

- Minta siswa untuk berdiskusi memilih 7 karakter yang perlu dikembangkan dalam diri mereka sebagai Agen perubahan
- Catat karakter-karakter yang disebutkan oleh siswa dalam *PowerPoint*
- Ajak Agen perubahan untuk membayangkan bahwa dirinya adalah seorang pemimpin yang memiliki karakter tersebut dan bagaimana mereka mewujudkannya ketika menjadi seorang ketua kelas

③ Menjadi Asertif (15 menit)

- Tanyakan kepada siswa tentang perbedaan perilaku submisif, agresif dan asertif
- Sampaikan kepada siswa bahwa salah satu cara berkomunikasi yang harus dimiliki adalah asertif, mempertahankan hak kita sekaligus menghargai hak orang lain
- Minta siswa untuk mengubah contoh tuturan agresif dari guru fasilitator menjadi tuturan asertif

④ Praktek Komunikasi Asertif (15 menit)

- Ajak siswa untuk mendemonstrasikan kemampuan komunikasi asertif melalui bermain peran
- Bagikan contoh skenario dari modul *Roots* untuk memancing siswa berpikir cara asertif dalam menghadapi perundungan
- Setelah demonstrasi diskusikan pertanyaan berikut bersama Agen Perubahan: “Apa yang bagus dari yang dipraktikkan?” dan “Apa yang bisa diperbaiki dari yang dipraktikkan?”

Pertemuan 5

Melihat dari Perspektif Berbeda dan Membangun Hubungan yang Sehat

SMA / SMK



Tujuan

- Mempelajari tentang jenis-jenis *bullying* yang didapatkan perempuan (menstruasi)
- Mengembangkan empati kepada siswa yang di-*bully*
- Menjelaskan arti dari “menghargai” menggunakan bahasa mereka sendiri
- Membedakan antara perilaku hubungan yang sehat dan tidak sehat
- Mempraktekkan perilaku hubungan yang sehat dengan memberikan pujian

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 5
- Membaca komik menstruasi dari sesi pengenalan materi
- Menyelesaikan tantangan perilaku asertif

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 5
- Mempelajari materi Pertemuan 5 yang terdapat di modul
- Membaca komik menstruasi dari sesi pengenalan materi

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Berikan siswa ‘ruang yang aman’ untuk berdiskusi, ingatkan mereka untuk mendengarkan dan menghargai pendapat yang diberikan orang lain (mis., jangan menertawakan orang lain saat membahas topik tertentu)
- ✓ Percaya diri karena para siswa, akan merespon dengan lebih mudah ketika fasilitator menunjukkannya
- X Menghakimi pendapat siswa mengenai hubungan/pacaran/menstruasi, mereka mungkin belum paham bahwa tindakan tertentu dapat membahayakan hubungan. Dengarkan hingga selesai berbicara dan gunakan sesi ini untuk mengklarifikasi

Tantangan di akhir pertemuan

- Membuat kartu pujian atau mengirimkan kata-kata pujian selama seminggu ke depan melalui grup *WhatsApp*

Pertemuan 5

Melihat dari Perspektif Berbeda dan
Membangun Hubungan yang Sehat

SMA / SMK



Aktivitas

1 Diskusi Komik Menstruasi (10 menit)

- Tanyakan kepada siswa tentang pendapat mereka mengenai menstruasi
- Apakah ada siswa laki-laki perlu mempelajari tentang menstruasi?

2 Bermain Peran (15 menit)

- Tanyakan pengalaman para siswi, apakah mereka pernah melihat atau mengalami perundungan saat menstruasi dan bagaimana perasaannya saat itu
- Ajak siswa untuk melakukan *role play* tentang siswi yang diejek karena mengalami menstruasi. Tunjuk salah satu Agen Perubahan laki-laki untuk memerankan anak perempuan supaya memahami situasi yang dialami perempuan
- Ajak agen perubahan untuk berpikir mengapa mereka merundung perempuan yang menstruasi. Tegaskan bahwa menstruasi adalah siklus normal dan bukan sesuatu yang menjijikkan
- Tanyakan apa yang akan dilakukan Agen perubahan jika temannya mengalami tembus atau dirundung saat menstruasi

3 Diskusi Hubungan Yang Sehat (20 menit)

- Tanyakan pendapat siswa tentang cinta, "*Menurut kalian apa itu cinta?*"
- Sampaikan bahwa dalam hubungan apa pun, hal yang harus kita miliki adalah saling menghargai, termasuk antara laki-laki dan perempuan
- Tanyakan pada Agen perubahan apakah mereka pernah mendengar istilah hubungan sehat dan hubungan tidak sehat?
- Ajak mereka berdiskusi tentang contoh-contoh tanda hubungan yang tidak sehat
- Tanyakan kepada siswa mengenai hal apa saja yang perlu ada dalam hubungan sehat

4 Kartu Pujian (10 menit)

- Sampaikan bahwa pujian merupakan salah satu cara menghargai seseorang dan mengungkapkan kekaguman terhadap sosok dia atau sesuatu yang telah dia lakukan.
- Berikan pujian kepada Agen perubahan dan minta mereka untuk saling mengirimkan pujian secara langsung atau melalui *chat*
- Sampaikan bahwa tantangan minggu ini adalah saling mengirimkan pujian di dalam grup *WhatsApp*

Pertemuan 6

Pengaruh Siswa dan Tanggapan Mereka Terhadap Konflik

SMA / SMK



Tujuan

- Siswa mampu menyadari keberpengaruhannya mereka dan bagaimana bisa mulai mengubah perilaku mereka sendiri serta menanggapi situasi dengan cara lebih positif

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 6
- Menyelesaikan tantangan mengirim pujian
- Menonton video “*Lead India - The Tree*” dari sesi pengenalan materi

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 6
- Mempelajari materi Pertemuan 6 yang terdapat di modul
- Mengecek grup *WhatsApp* untuk melihat apakah Agen perubahan sudah mengirimkan pujian
- Mengingatkan siswa untuk menonton video “*Lead India - The Tree*” dari sesi pengenalan materi
- Gambar ‘Jejaring sosial *Roots*’ dari modul pembelajaran
- Mempersiapkan *PowerPoint* dan ‘Kartu Perilaku Positif’ untuk mencatat hasil diskusi

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Yakinkan siswa bahwa meskipun jumlah Agen perubahan tidak banyak, namun setiap orang mampu mempengaruhi jejaring pertemanan mereka
- ✓ Berikan apresiasi/pujian kepada semua siswa yang telah aktif menuliskan perilaku positif dan jelaskan bahwa perilaku positif bukan selalu hal besar tetapi hal kecil yang melegakan beban kita
- X Menuntut Agen perubahan untuk membuat perubahan besar

Tantangan di akhir pertemuan

- Ajak siswa untuk melakukan perilaku yang ada di ‘Kartu perilaku positif’ dan mempraktekkannya untuk membuat perubahan pada teman-temannya

Pertemuan 6

Pengaruh Siswa dan Tanggapan Mereka Terhadap Konflik

SMA / SMK



Aktivitas

① Satu Orang Bisa Membuat Perubahan (10 menit)

- Minta Agen perubahan untuk menyebutkan / menuliskan melalui *chat* kelompok apa saja yang mereka ikuti di Sekolah seperti kelompok belajar, ekstrakurikuler, olahraga, dll
- Jelaskan kepada siswa bahwa kelompok ini akan menjadi referensi Agen perubahan untuk mulai menyebar pengaruh positif, dimulai dari lingkaran terdekat

② Diskusi Video Reaksi (10 menit)

- Tanyakan bagaimana pendapat Agen perubahan tentang Video "Lead India - The Tree". Apakah Agen perubahan percaya bahwa satu orang bisa membuat perubahan?
- Tunjukkan gambar 'Jejaring sosial Roots', Setiap titik merah adalah orang lain, setiap titik biru adalah Agen perubahan, semua berhubungan satu sama lain sehingga membentuk jaringan yang lebih besar. Teman-teman semua terhubung baik dengan sekolah dan ada banyak orang berbicara dan bergaul dengan teman-teman setiap harinya.
- Sampaikan bahwa setiap Agen perubahan mempunyai teman dan kelompok yang menjadi target bagi mereka untuk menyebarkan pengaruh positif dan mengakhiri perundungan

③ Kartu Perilaku Positif (20 menit)

- Mempersiapkan halaman *PowerPoint* yang berisi 'Kartu Perilaku Positif' yang masih kosong sebagai bahan diskusi. Mendiskusikan dengan siswa jawaban-jawaban yang bisa mereka isi untuk 7 pertanyaan yang ada
- Jika dilakukan secara luring, fasilitator dapat menuliskan pertanyaan dalam 7 lembar karton manila dan meminta Agen perubahan menuliskan jawabannya dalam kertas Post-it dan ditempel ke karton manila
- Konsep untuk menggunakan 'Kartu Perilaku Positif' ini ialah untuk membuat siswa fokus terhadap apa yang mereka rasakan dan kemudian menuliskannya menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk menolong orang lain
- Jelaskan bahwa perilaku positif dapat dimulai dari hal kecil, pilihlah 3-6 perilaku positif yang akan dilakukan oleh Agen perubahan selama sepekan ke depan
- Agen perubahan dapat melakukan perilaku positif secara langsung ataupun menggunakan *WhatsApp* dan media sosial

Pertemuan 7

Menghubungkan Perubahan yang Didorong oleh Siswa dengan Perilaku Positif

SMA / SMK



Tujuan

- Siswa mampu mempraktekkan 'Kartu perilaku positif' yang mereka buat
- Mendiskusikan pengalaman dalam mempraktikkan perilaku positif untuk mengubah lingkungan di sekitar mereka
- Mengidentifikasi perubahan yang mereka inginkan di sekolah
- Mengidentifikasi perilaku yang sesuai untuk membuat perubahan itu terjadi.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 7 bag.1 dan 2
- Menyelesaikan tantangan perilaku positif

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 7 bag.1 dan 2
- Mempelajari materi Pertemuan 7 yang terdapat di modul
- Mempersiapkan *PowerPoint* dan 'Lembar Kerja Membuat Perubahan' untuk mencatat hasil diskusi
- Mengecek grup *WhatsApp* untuk melihat apakah Agen perubahan sudah menyelesaikan tantangan perilaku positif

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Lakukan rekap perilaku positif siswa pada papan 'Ayo buat perubahan' untuk meyakinkan siswa bahwa mereka telah menyebarkan perilaku positif
- ✓ Tanyakan kesulitan dalam melakukan perilaku positif
- X Membatasi ruang lingkup pilihan selebriti berpengaruh / idola yang akan didiskusikan

Tantangan di akhir pertemuan

- Berikan komentar positif pada *postingan* yang ada di *Instagram* Agen perubahan dan tunjukkan kepada teman-temanmu tentang perubahan yang telah kalian lakukan

Pertemuan 7

Menghubungkan Perubahan yang Didorong oleh Siswa dengan Perilaku Positif

SMA / SMK



Aktivitas

① Diskusi Tantangan ‘Kartu perilaku positif’ (20 menit)

- Ajak Agen perubahan untuk menyampaikan perilaku positif apa saja yang sudah mereka lakukan
- Minta mereka untuk menyetikkan di kolom *chat* bentuk perilaku positif apa saja yang sudah dilakukan
- Bagaimana perasaan mereka ketika melakukan perilaku positif?
- Apakah mereka lebih sering melakukan perilaku positif secara daring atau luring?

② Selebriti Berpengaruh (10 menit)

- Sampaikan bahwa beberapa selebriti juga melakukan inisiatif/gerakan sosial dengan menggunakan pengaruh yang mereka miliki
- Tanyakan kepada siswa apakah mereka punya idola/tokoh yang menurut mereka menggunakan pengaruhnya untuk gerakan sosial dan menyebarkan kebaikan

③ Ayo Buat Perubahan (30 menit)

- Tanyakan kembali pendapat siswa mengenai aktivitas “Membuat kotak perubahan” yang dilakukan di Pertemuan 1 (siswa menuliskan hal yang ingin diubah dari cara berinteraksi)
- Mempersiapkan halaman *PowerPoint* yang berisi ‘Lembar Kerja Membuat Perubahan’ yang masih kosong sebagai bahan diskusi. Minta siswa untuk menyebutkan apa yang ingin mereka ubah mengenai cara berinteraksi/bergaul secara sederhana dan apa saja perilaku yang akan membuat perubahan tersebut terjadi
- Catatan *PowerPoint* ‘Ayo Buat Perubahan’ yang berisi hasil diskusi harus disimpan oleh fasilitator untuk dibahas di pertemuan selanjutnya dan ditampilkan saat pelaksanaan *Roots Day*
- Jika dilakukan secara luring, fasilitator dapat membagikan lembar kerja ayo buat perubahan
- Sampaikan bahwa Agen perubahan adalah *influencer*, dan mereka akan membuat perubahan! Setiap gerakan yang mereka buat dapat membantu lingkungan sekolah menjadi lebih baik.
- Meminta Agen perubahan untuk mengunggah hasil diskusi dari aktivitas “Ayo Buat Perubahan” ke akun Instagram masing-masing

Pertemuan 8

Mengembangkan Kesepakatan
“Siswa Anti Perundungan”

SMA / SMK



Tujuan

- Menyepakati perilaku yang akan dan tidak akan dilakukan

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 8
- Menyelesaikan tantangan ayo buat perubahan
- Posting* “Ayo Buat Perubahan” di *Instagram*

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 8
- Mempelajari materi Pertemuan 8 yang terdapat di modul
- Mengecek grup *WhatsApp* dan *Instagram* untuk melihat *postingan* Agen perubahan tentang “Ayo Buat Perubahan”
- Mempersiapkan *PowerPoint* untuk mencatat hasil diskusi
- Buku / catatan digital untuk mencatat

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Lakukan rekap perilaku positif siswa pada papan ‘Ayo buat perubahan’ atau tabel *excel* untuk meyakinkan siswa bahwa mereka telah menyebarkan perilaku positif
- ✓ Mengelompokkan siswa sesuai jenis kelamin untuk berdiskusi tentang *bullying* yang dialami anak laki-laki dan perempuan
- ✓ Biarkan siswa menuliskan 3 hal yang AKAN dilakukan di sekolah dan 3 hal yang TIDAK AKAN dilakukan di sekolah

Tantangan di akhir pertemuan

- Buatlah poster kreatif KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN, kemudian *post* di akun *Instagram*

Aktivitas

1 Diskusi Rekap Tantangan “Ayo Buat Perubahan” (20 menit)

- Menunjukkan catatan dari sesi “Ayo Buat Perubahan” yang dilakukan di pertemuan sebelumnya
- Tanyakan kepada siswa, “Apa perilaku positif yang sudah kalian lakukan minggu ini?”
- Siapkan buku / catatan digital untuk mencatat, catatan ini akan jadi ‘tabel catatan perilaku positif’
- Fasilitator mencatat perilaku-perilaku positif yang disebutkan oleh siswa ke dalam ‘tabel catatan perilaku positif’
- Berikan apresiasi kepada Agen perubahan yang telah menyampaikan perilaku positif
- Catat perilaku positif sebanyak-banyaknya
- Simpan tabel catatan perilaku positif dengan baik untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya, bila ada Agen perubahan yang menyampaikan perilaku positif lainnya, tambahkan ke tabel tersebut

2 Membuat Kesepakatan Siswa Anti Perundungan (40 menit)

- Siapkan *PowerPoint* kosong untuk mencatat hasil diskusi bersama siswa. Di halaman *PowerPoint* kosong, buat tabel berisi 2 kolom ‘Kami Akan’ dan ‘Kami Tidak Akan’
- Minta Agen perubahan untuk menyebutkan 3 perilaku yang AKAN mereka lakukan di sekolah, perilaku ini terkait dengan interaksi siswa. Catat perilaku-perilaku yang disebutkan oleh siswa di *PowerPoint*.
- Minta juga untuk menyebutkan 3 hal yang TIDAK AKAN dilakukan di sekolah. Catat hal-hal yang disebutkan ke dalam *PowerPoint*
- Jika dilakukan secara luring, minta siswa untuk menggambar poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN dengan kreatif mungkin
- Poster fisik / digital ‘KAMI AKAN’ dan ‘KAMI TIDAK AKAN’ yang sudah dibuat siswa harus disimpan oleh fasilitator untuk ditampilkan saat pelaksanaan *Roots Day*
- Pesan Penting : Siswa dapat mengembangkan kesepakatan bersama, perilaku apa saja yang akan mereka lakukan di sekolah ini dan perilaku apa saja yang tidak boleh dilakukan di sekolah ini, kesepakatan ini bisa bersekolah

Pertemuan 9

Mengembangkan dan Mempraktikkan Permainan Peran (*Role Play*)
Berdasarkan Observasi Siswa Terhadap Perilaku Perundungan di Sekolah

SMA / SMK



Tujuan

- Siswa dapat memahami masalah perundungan yang terjadi di sekolah, dan siapa saja yang terlibat dalam permasalahan tersebut

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 9
- Menyelesaikan tantangan poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 9
- Mempelajari materi Pertemuan 9 yang terdapat di modul
- Mengecek grup *WhatsApp* dan *Instagram* untuk melihat *postingan* Agen perubahan tentang poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN
- Materi 'Kartu Lingkaran *Bullying*' yang ada di modul
- Buku / catatan digital 'Tabel perilaku positif'

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Lakukan rekap perilaku positif siswa pada papan ayo buat perubahan untuk meyakinkan siswa bahwa mereka telah menyebarkan perilaku positif
- ✓ Berikan masukan kepada siswa untuk menyiapkan peran dengan menjelaskan karakter tersebut seperti apa

- X Sengaja memberikan peran sesuai dengan perilaku asli siswa, seorang siswa yang pernah menjadi korban bully tentu tidak nyaman jika harus berperan menjadi siswa yang di bully pada saat praktek Lingkaran Perundungan

Tantangan di akhir pertemuan

- Sebarkan poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN melalui grup *WhatsApp* yang berisi teman-teman di sekolah

Pertemuan 9

Mengembangkan dan Mempraktikkan Permainan Peran (*Role Play*)
Berdasarkan Observasi Siswa Terhadap Perilaku Perundungan di Sekolah

SMA / SMK



Aktivitas

1 Diskusi Rekap Tantangan “Ayo Buat Perubahan” (20 menit)

- Tanyakan kepada siswa: “*Apa perilaku positif yang sudah kalian lakukan minggu ini?*”
- Fasilitator mencatat perilaku-perilaku positif yang disebutkan oleh siswa ke dalam ‘tabel catatan perilaku positif’
- Berikan apresiasi kepada Agen perubahan yang telah menyampaikan perilaku positif
- Catat perilaku positif sebanyak-banyaknya
- Simpan tabel catatan perilaku positif dengan baik untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya, bila ada Agen perubahan yang menyampaikan perilaku positif lainnya, tambahkan ke tabel tersebut
- Tanyakan bagaimana perasaan mereka setelah *posting* poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN

2 Lingkaran Perundungan (30 menit)

- Pilih 8 Agen perubahan yang akan menjadi aktor dalam bermain peran ini
- Siapkan ‘Kartu Lingkaran *Bullying*’ dari modul, bagikan 8 peran yang ada ke 8 Agen perubahan. Pernah bersifat rahasia, maka pastikan anak-anak lain tidak tahu peran satu sama lain (bisa memberikan kartu peran bila dilakukan secara luring atau memberikan foto kartu pernah melalui *WhatsApp* bila dilakukan secara daring)
- Aktor tidak boleh membocorkan perannya
- Setelah semua aktor mengetahui perannya masing-masing. Silahkan kembangkan naskah *role play* dan memainkan *role play* tersebut. Ingat semua karakter harus terlibat dalam *role play* tersebut. Pastikan fasilitator merekam aktivitas *role play* yang dilakukan oleh Agen perubahan.
- Setelah melakukan *role play*, minta Agen perubahan yang menonton untuk menebak peran para aktor
- Tanyakan bagaimana perasaan para aktor ketika menjadi perundung, yang dirundung, dan saksi
- Dalam kasus perundungan, jumlah perundung hanya sedikit tetapi banyak saksi yang terlibat maka dari itu kita harus sepakat bahwa kita harus menjadi orang yang punya karakter PEMBELA
- Video *role play* ‘Lingkaran Perundungan’ yang diperankan siswa harus disimpan oleh fasilitator untuk ditampilkan saat pelaksanaan *Roots Day*

Tujuan

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

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 10
- Menyelesaikan tantangan menyebarkan poster KAMI AKAN dan KAMI TIDAK AKAN

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 10
- Mempelajari materi Pertemuan 10 yang terdapat di modul
- Menyiapkan lembar kerja 'Impianku, Aksiku, dan Ceritaku' dari modul
- Buku / catatan digital 'Tabel perilaku positif'

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Biarkan beberapa siswa bercerita mengenai perubahan dan perilaku positif yang terjadi di sekitarnya
- ✓ Mengingatkan siswa mulai dari pertemuan 1 hingga 10 dan yakinkan bahwa mereka akan menghasilkan perubahan besar bagi sekolah
- ✓ Ajak siswa untuk membuat *Tagar/Hashtag* yang akan digunakan dalam kampanye di media sosial (mis., *Instagram*)

Tantangan di akhir pertemuan

- Buatlah desain kreatif untuk lembar 'Impianku, Aksiku, dan Ceritaku'. Jika sudah, jangan lupa untuk diunggah di akun *Instagram* masing-masing atau di *Instagram* Agen perubahan

Aktivitas

① Diskusi Kini, Dulu dan Nanti (20 menit)

- Ajak siswa untuk mengingat hal-hal apa saja yang sudah mereka pelajari dalam 9 pertemuan sebelumnya
- Jelaskan bahwa pertemuan ini sangatlah penting, sekarang kalian akan menunjukkan pada semua orang bahwa kalian adalah Agen perubahan, dan ini saatnya semua orang akan tahu apa yang kalian lakukan untuk sekolah

② Mendefinisikan *Hashtag* (30 menit)

- Jelaskan pada siswa apa itu *hashtag*/tagar
- Salah satu media atau cara yang akan kita gunakan untuk mengkampanyekan kata-kata positif, atau semangat positif ke siswa lain. Sederhananya *hashtag* itu adalah slogan. Misalnya : #Indonesiasatu
- Kita akan menggunakan *hashtag* untuk menyebarkan pesan lebih luas di sosial media
- Minta siswa untuk berdiskusi, menentukan *hashtag* apa saja yang akan mereka gunakan

③ Impianku, Aksiku, dan Ceritaku (10 menit)

- Bagikan lembar kerja 'Impianku, Aksiku, dan Ceritaku' yang ada di modul kepada siswa dalam bentuk lembaran fisik ataupun digital
- Mintalah siswa untuk mengisi dengan nama, impian, aksi, cerita dan *hashtag* pilihannya
- Tunjukkan 'tabel catatan perilaku positif' kepada siswa untuk mengingat hal baik yang sudah dilakukan
- Berikan waktu pada siswa untuk berdiskusi jika ingin menyusun aksi bersama
- Minta siswa untuk membuat mengisi lembar kerja 'Impianku, Aksiku, dan Ceritaku' masing-masing

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Tujuan

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

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 11
- Menyelesaikan tantangan menyebarkan 'Impianku, Aksiku, dan Ceritaku'

Guru

- Mengingatnkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 11
- Mempelajari materi Pertemuan 11 yang terdapat di modul
- Fasilitator dapat membuat contoh *flyer* dengan menggunakan *hashtag* / tagar yang dipilih siswa dari pertemuan sebelumnya

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Jelaskan secara singkat apa itu *Roots Day* dan kenapa kita harus melibatkan lebih banyak siswa untuk perubahan di sekolah
- ✓ Agen perubahan dapat melakukan voting untuk menentukan *flyer* apa yang akan digunakan
- ✓ Biarkan siswa untuk mengeluarkan opini atau membuat kepanitiaan dalam menentukan kegiatan *Roots Day* dan melakukan voting untuk hasil akhir
- ✓ Katakan bahwa semua ide adalah bagus dan pastikan bahwa Kepala Sekolah juga menyetujui rencana *Roots Day*

Tantangan di akhir pertemuan

- Buatlah diskusi di dalam grup *WhatsApp* Agen perubahan yang akan membahas tentang Visi *Roots Day*, jangan lupa untuk meminta izin kepada Kepala Sekolah untuk rencana *Roots Day*

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Aktivitas

① Tanda Tangan dan Gambar *Flyer* (20 menit)

- Ajak siswa untuk memikirkan *flyer* apa yang akan mereka buat untuk kampanye di *Roots Day*
- Minta siswa untuk memilih 3 foto dan 3 *hashtag* yang akan mereka gunakan dalam kampanye Anti Perundungan
- Biarkan siswa untuk bersepakat dalam memilih foto dan *hashtag*

② Visi *Roots Day* (20 menit)

- Ajak siswa untuk memikirkan visi, ingatkan bahwa seorang pemimpin harus punya visi atau tujuan yang akan dicapai
- Demikian halnya dengan rencana *Roots Day*, kita perlu menentukan visi apa yang akan kita raih di momen ini
- Tunjukkan Lembar 'Visi *Roots Day*', atau tanyakan siswa bagaimana informasi tentang Visi *Roots Day* yang mereka dapatkan dari *e-course*
- Ajak siswa untuk memilih hal apa saja yang akan dilakukan pada saat *Roots Day* melalui Lembar 'Visi *Roots Day*'

③ Tunjukkan Visimu (20 menit)

- Setelah siswa memilih visi secara pribadi, saatnya lakukan voting suara terbanyak
- Mulai diskusi untuk memikirkan hal menarik apa saja yang akan ditampilkan pada saat *Roots Day*

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Tujuan

- Membuat inisiatif/aksi siswa terlihat oleh siswa-siswa lain
- Menjelaskan program *Roots* dalam persiapan pelaksanaan *Roots Day* di sekolah
- Menjelaskan program *Roots* dalam 2-3 kalimat ketika teman-teman atau orang lain bertanya
- Menghasilkan materi untuk *Roots Day*

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 12
- Menyelesaikan tantangan diskusi dan *posting* kegiatan

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 12
- Mempelajari materi Pertemuan 12 yang terdapat di modul
- Menyiapkan contoh pin/gelang yang akan dibagikan kepada teman-temannya yang berperilaku positif. Pin juga dapat dibuat dalam versi stiker *WhatsApp* atau apresiasi digital lainnya seperti memberikan like/komentar positif di media sosial teman

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Jelaskan secara singkat apa itu *Roots Day* dan kenapa kita harus melibatkan lebih banyak siswa untuk perubahan di sekolah
- ✓ Sampaikan tujuan penting berbagi gelang/pin/stiker *WhatsApp* perilaku positif kepada siswa yang telah melakukan perilaku positif
- ✓ Ajak siswa untuk menuliskan apa saja yang telah mereka lakukan di dalam surat edaran untuk orang tua
- ✓ Minta siswa untuk membuat video yang akan ditampilkan pada saat *Roots Day*

Tantangan di akhir pertemuan

- Ajak siswa untuk membuat video *Roots* atau Agen Perubahan yang dapat mereka *posting* di *Instagram*, status *WhatsApp*, *TikTok* dan *Youtube* menggunakan *hashtag* yang sudah ditentukan

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Aktivitas

1 Permainan Kata Terlarang (20 menit)

- Minta 4 orang sukarelawan untuk bermain kata terlarang dan jelaskan bahwa *Roots Day* bukan hanya menyampaikan anti *bullying* tetapi bagaimana menyampaikan visi kalian untuk mengubah sistem di sekolah
- Minta siswa untuk bermain kata terlarang dan jelaskan bahwa tujuan permainan ini adalah untuk mengajak siswa menemukan alternatif di luar kata-kata yang biasa kita gunakan seperti '*bullying*' atau 'stop perundungan'
- Melalui permainan ini, siswa diharapkan mampu mengeluarkan idenya untuk perubahan di sekolah

2 Berbagi Gelang/Pin/Stiker *WhatsApp*/apresiasi digital (20 menit)

- Ingatkan siswa kembali tentang tantangan 'Kartu perilaku positif' yang dulu mereka lakukan kepada teman-temannya
- Sekarang saatnya memberikan pujian kepada temanmu yang telah melakukan perilaku positif
- Jika tidak bisa memberikan gelang atau pin secara langsung, siswa bisa membuat stiker *WhatsApp* yang menarik dan membagikan kepada teman-temannya ATAU siswa juga dapat memberikan *like*/komentar positif di media sosial temannya.
- Sampaikan kepada siswa bahwa tidak semua perilaku positif perlu diberikan gelang/pin/stiker *WhatsApp*/apresiasi digital tetapi berikanlah ketika perilaku temanmu berupa empati, berikan batas maksimal diberikan kepada berapa orang
- Dalam diskusi ini, minta Agen Perubahan untuk menyusun kepanitiaan inti *Roots Day*

3 Membuat Edaran untuk Orang Tua (20 menit)

- Ajak siswa untuk menuliskan surat kepada ayah dan ibunya yang menceritakan tentang hal baik yang mereka terima selama mengikuti sesi *Roots*
- Siswa bisa menempelkan foto atau poster 'KAMI AKAN' dan 'KAMI TIDAK AKAN' di dalam surat tersebut
- Surat edaran yang sudah selesai harus berisi informasi yang Agen perubahan ingin beritahukan kepada orangtuanya
- Jika sudah selesai, saatnya berdiskusi untuk tantangan 'Membuat Video *Roots*'

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Tujuan

- Melanjutkan rencana upaya untuk membuat inisiatif/aksi siswa agar dapat dilihat oleh siswa lain di sekolah
- Mempraktikkan permainan peran (*role play*) dan kegiatan kelompok lainnya
- Membagikan 'gelang' atau apresiasi kepada teman yang didekati dengan perilaku positif.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 13
- Menyelesaikan tantangan membuat video *Roots* di media sosial

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 13
- Mempelajari materi Pertemuan 13 yang terdapat di modul
- Fasilitator menyiapkan kartu jadwal *Roots Day*
- Fasilitator memastikan bahwa Agen Perubahan telah membuat susunan kepanitiaan

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Sampaikan gambaran besar jadwal *Roots Day* yaitu membuat kegiatan menyenangkan di sekolah, membagikan kertas *Roots*, dan menghampiri siswa di kantin atau tempat lainnya
- ✓ Ajak siswa untuk bermain peran menghampiri siswa dan membuat pengumuman yang akan dibawakan pada saat *Roots Day*
- ✓ Bila dalam situasi daring, ajak siswa untuk memberikan pengumuman dan menyebarkan informasi melalui grup *WhatsApp*, *Instagram*, dan *TikTok*

Tantangan di akhir pertemuan

- Minta siswa untuk membuat *e-flyer*/video yang akan mereka sebar di *WhatsApp* / media sosial mengenai *Roots Day*
- Minta Agen perubahan untuk mendiskusikan 'Deklarasi Anti Perundungan' dengan perwakilan OSIS

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Aktivitas

1 Diskusi *Flyer dan Hashtag* (15 menit)

- Tanyakan kepada siswa mengenai *flyer* dan *hashtag* yang sudah mereka bagikan kepada teman-temannya secara langsung atau melalui media sosial / *WhatsApp*
- Apakah teman-temannya tertarik dengan *flyer* tersebut?
- Jelaskan kepada siswa bahwa ini adalah pertemuan terakhir sebelum *Roots Day* dan kita akan memfinalkan agenda *Roots Day*

2 Diskusi Jadwal *Roots Day* (20 menit)

- Tunjukkan kartu panduan *Roots Day* untuk menunjukkan hal apa saja yang perlu ditampilkan pada saat *Roots Day*
- Sampaikan bahwa *Roots Day* tidak harus dilakukan dengan sangat meriah atau berbiaya besar, yang terpenting adalah menyampaikan pesan pencegahan perundungan dan menyebarkan perilaku positif
- Ajak siswa untuk menyusun agenda *Roots Day* dan penanggung jawab setiap sesi, biarkan siswa mengajukan ide atau ingin menunjukkan bakatnya yang sesuai dengan tujuan *Roots*
- Bantu siswa untuk mengumpulkan dokumentasi, video, foto, poster, kartu perilaku positif dan minta mereka untuk menampilkan hasil karya itu pada saat *Roots Day*
- Jangan lupa untuk mendiskusikan jadwal *Roots Day* dengan Kepala Sekolah dan guru-guru lainnya agar tidak mengganggu jadwal pelajaran

3 *Role Play* untuk Memberitahukan *Roots* (20 menit)

- Minta siswa melakukan simulasi untuk memberitahukan *Roots* dan gladi resik sebelum berjalannya acara *Roots Day*
- Minta siswa berperan sebagai Agen perubahan yang akan membagi gelang / pin / stiker *WhatsApp* kepada temannya yang berperilaku positif
- Ajak siswa untuk menyusun pengumuman / sambutan untuk *Roots Day* dan menyesuaikan dengan kepanitiaan yang telah disusun

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Tujuan

- Kegiatan ‘Deklarasi Anti Perundungan’ dilakukan oleh siswa untuk siswa
- Pelaksanaan melibatkan seluruh siswa dan unsur sekolah
- Menampilkan karya-karya kreatif siswa selama kegiatan intervensi

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 14
- Menyelesaikan tantangan menyebarkan *flyer* dan video untuk undangan *Roots Day*

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 14
- Mempelajari materi Pertemuan 14 yang terdapat di modul
- Memastikan kehadiran kepala sekolah, guru, dan siswa dalam *Roots Day*
- Fasilitator melakukan *briefing* untuk memastikan semua kelengkapan *Roots Day*

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Berikan kesempatan kepada perwakilan Agen perubahan untuk membawakan pengumuman di pagi dan siang hari
- ✓ Ingatkan agen perubahan untuk menghampiri siswa dan mengajak mereka terlibat kegiatan menyenangkan di *Roots Day*
- ✓ Menampilkan *quotes*, perubahan sikap, *role play* lingkaran *bullying*, poster tentang *bullying*, drama, tarian, lagu, dll
- ✓ Melakukan penandatanganan deklarasi anti *bullying* di spanduk

Tantangan di akhir pertemuan

- Mengundang guru, kepala sekolah, perwakilan OSIS, PRAMUKA dan ekstrakurikuler lainnya untuk mengikuti evaluasi

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Aktivitas

1 Pengumuman dan Sambutan *Roots Day* (15 menit)

- Minta siswa yang menjadi ketua panitia untuk memberikan pengumuman melalui grup *WhatsApp* mengenai kegiatan *Roots Day* hari ini
- Ajak Kepala Sekolah dan OSIS untuk memberikan dukungan berupa sambutan

2 Deklarasi Anti Perundungan (15 menit)

- Minta Agen perubahan untuk membacakan 'Deklarasi Anti Perundungan' yang telah disusun bersama antara Agen perubahan dan perwakilan siswa
- Ajak seluruh siswa untuk berkomitmen mengakhiri perundungan dan menyebarkan perilaku positif di sekolah melalui tanda tangan atau acara simbolik menggunakan video

3 Pameran Hasil Kreasi Agen Perubahan (60 menit)

- Minta Agen perubahan menampilkan foto-foto kegiatan selama mengikuti pertemuan *Roots*
- Foto-foto dapat disatukan dalam sebuah video untuk kemudian ditampilkan di *Roots Day* secara daring
- Minta 1 orang Agen perubahan untuk menjelaskan poster 'KAMI AKAN' dan 'KAMI TIDAK AKAN'
- Putarkan video 'Lingkaran perundungan'
- Minta 1 orang Agen perubahan untuk menunjukkan lembar 'Ayo Buat Perubahan'
- Acara dapat dilanjutkan dengan kreasi Agen perubahan; puisi, drama, tarian, komedi tunggal, gambar, dll
- Berikan kesempatan untuk Agen perubahan menyampaikan testimoni perasaan mereka sebelum dan setelah mengikuti *Roots Day*
- Ajak siswa untuk melanjutkan *Roots* di tahun berikutnya atau menjadikan Agen perubahan sebagai ekstrakurikuler

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Tujuan

- Menceritakan pengalaman mereka selama mengikuti program *Roots*
- Menuliskan ide tentang apa yang siswa akan lakukan selama sisa semester dan setelah program berakhir
- Mendiskusikan rencana selanjutnya

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pertemuan

Siswa

- Menyelesaikan *e-Course* pertemuan 15
- Mengundang perwakilan siswa (OSIS, Pramuka, dll) dalam evaluasi

Guru

- Mengingatkan siswa untuk menyelesaikan *e-Course* pertemuan 15
- Mempelajari materi Pertemuan 15 yang terdapat di modul
- Mengundang kepala sekolah, guru BK, kesiswaan untuk mengikuti diskusi evaluasi
- Mempersiapkan pertanyaan panduan untuk diskusi terarah

Hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan

- ✓ Memuji kerja keras siswa dan menyatakan bahwa dengan kerjasama maka mereka dapat mewujudkan impian untuk mengubah sekolah menjadi lebih baik
- ✓ Menyiapkan hadiah kecil untuk siswa yang dipilih secara acak yang mengisi kartu perilaku positif
- ✓ Menampilkan *quotes*, perubahan sikap, *role play* 'Lingkaran *bullying*', poster tentang *bullying*, drama, tarian, lagu, dll
- ✓ Biarkan siswa memimpin diskusi dan mencatat poin diskusi untuk kemudian memikirkan keberlanjutan program *Roots* di sekolah masing-masing

Tantangan di akhir pertemuan

- Mintalah persetujuan dari kepala sekolah dan guru untuk melanjutkan *Roots* di tahun berikutnya dan menjadi ekstrakurikuler di sekolah

Pertemuan ini dapat dilakukan bila *Roots Day* akan dilaksanakan secara luring

Aktivitas

① Menonton atau mendengarkan ucapan terimakasih (10 menit)

- Minta kepala sekolah dan ketua OSIS untuk menyampaikan ucapan terimakasih kepada Agen perubahan dan bersyukur untuk acara *Roots Day* yang sukses
- Jika tidak bisa hadir langsung, ucapan terimakasih dapat dibuat dalam format video
- Berikan apresiasi kepada Agen perubahan yang telah melakukan tugasnya dengan baik

② Diskusi Terarah tentang *Roots Day* (30 menit)

- Minta 1 orang Agen Perubahan untuk memimpin diskusi dan 1 orang sebagai notulen
- Apa yang kalian ingat tentang *Roots Day*?
- Bisakah kalian ceritakan percakapan yang kalian lakukan dengan orang-orang di sekolah ini tentang *Roots Day*, atau salah satu percakapan yang kalian lakukan saat istirahat/makan siang ketika kalian memberikan gelang?
- Apa yang orang-orang katakan tentang *Roots Day*?
- Apa yang ingin kalian ubah dari *Roots*, jadi kita bisa mengubahnya untuk program selanjutnya?
- Apa yang paling kamu suka dari *Roots*—apa yang harus kita pertahankan? Apa yang harus kita tingkatkan?

③ Diskusi Keberlanjutan *Roots* (20 menit)

- Minta Agen perubahan untuk memutuskan siapa yang akan melanjutkan tugas menjadi admin *Instagram* dan grup *WhatsApp*
- Apa yang ingin kalian ubah dari *Roots*, jadi kita bisa mengubahnya untuk program selanjutnya?
- Apa yang paling kamu suka dari *Roots*—apa yang harus kita pertahankan? Apa yang harus kita tingkatkan?
- Tanyakan bagaimana strategi siswa untuk melanjutkan *Roots* setiap tahunnya dan terus melahirkan agen perubahan