

Merancang “Sarana Belajar Bersama”:

10 Keterampilan Fasilitasi Belajar from Pendidikan Lingkungan



Daftar Isi

Pendahuluan: Apa pengertian belajar bagi Anda? 2

Apa itu Fasilitasi? 4

Persiapan

Keterampilan 1 Merancang Program: Dari Komunikasi..... 6
Satu Arah ke Dua Arah dan Multi Arah

Keterampilan 2 Penciptaan Ruang: Persiapan yang..... 9
Cermat dan Pelaksanaan yang Fleksibel

Keterampilan 3 Ukuran Grup: Pembentukan Grup yang Efektif 13

Pelajaran

Keterampilan 4 Aktivitas Icebreaking: Menurunkan ketegangan anak..... 15

Keterampilan 5 Menyusun Pertanyaan: Memulai Dialog..... 18

Keterampilan 6 Menciptakan Suasana dimana Anak-anak 22
dapat Berbicara Dengan Pikiran yang Tenang

Keterampilan 7 Metode untuk Menyampaikan Ide: Presentasi..... 24
Singkat dan Sederhana

Evaluasi dan Peningkatan

Keterampilan 8 Merefleksikan dan Berdialog: Waktu Berharga untuk 26
Memperdalam Pembelajaran

Keterampilan 9 Tanggapan: untuk Meningkatkan Pembelajaran 28

Keseluruhan

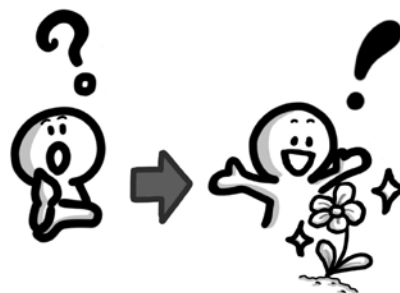
Keterampilan 10 Penggunaan Alat: Tujuh Alat untuk Melaksanakan Fasilitasi .. 30

Kesimpulan: Untuk Masa Depan yang Lebih Baik 31

Pendahuluan: Apa pengertian belajar bagi Anda?

Ketika seseorang bertanya apa yang paling Anda ingat dalam pengalaman belajar Anda, apa yang akan terlintas di benak Anda?

Kebanyakan dari Anda mungkin akan ingat saat-saat ketika Anda mengartikan atau menemukan sebuah hal baru, seperti memahami arti dari konsep pelajaran tertentu ketika terlibat dalam eksperimen sains atau memahami isu-isu sosial seolah-olah Anda merupakan bagian dari mereka ketika berinteraksi dengan masyarakat lokal.



Pernahkan Anda langsung lupa apa yang Anda pelajari setelah membaca buku, menonton video, atau melakukan eksperimen? Disisi lain, seiring berjalannya waktu, bukankah Anda akan lebih mudah mengingat apa yang telah Anda pelajari dengan memasukkan unsur-unsur partisipatif, seperti bermain peran, diskusi, praktik, dan melakukan tutor antar sebaya anda?

Hanya belajar dari penjelasan-penjelasan di buku atau menuliskan poin-poin penting untuk ujian di papan tulis tidak benar-benar membantu anak belajar tentang arti suatu pelajaran dengan seutuhnya. Akan sangat penting bahwa anak-anak harus melakukan eksperimen dan mencari jawaban sendiri untuk benar-benar memahami apa yang sedang mereka pelajari.

Beberapa tahun terakhir ini, sedang hangat dibicarakan tentang “Cara Belajar” pada pendidikan sekolah. Merancang sarana belajar bersama sekarang ini banyak mendapatkan banyak perhatian karena “pembelajaran mendalam melalui upaya proaktif dan dialog (pembelajaran aktif)” baru-baru ini dikenalkan oleh Kursus Studi yang didirikan oleh MEXT (Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Jepang).

Tabel 1: Tipikal Kegiatan Pembelajaran

	Luar Ruang	Dalam Ruang
Pendidikan Non-formal	(i) Kegiatan/pembelajaran di alam	(ii) Kuliah dan seminar
Pendidikan Formal	(iii) Ekstrakurikuler dan kegiatan khusus	(iv) Mata pelajaran sekolah

Pendidikan lingkungan, kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan khusus dalam pendidikan sekolah (iii) telah banyak dipelajari dan dipraktikkan untuk mendukung penelitian tentang cara-cara pembelajaran dalam pendidikan formal (i dan ii).

Kami percaya bahwa pengalaman yang didapatkan dengan merancang sarana belajar bersama di bidang i) hingga iii) akan berkontribusi pada gerakan "pembelajaran proaktif dan interaktif (pembelajaran aktif)," yang telah diusahakan dalam beberapa tahun terakhir di sekolah pendidikan melalui mata pelajaran sekolah (iv).

Buku panduan ini ditujukan untuk guru SD dan SMP yang ingin merancang atau memberikan dukungan untuk sarana belajar bersama dimana anak-anak dapat saling belajar. Kami akan memperkenalkan keterampilan merancang sarana belajar bersama bagi anak-anak, yang berasal dari pengalaman kami dalam pendidikan lingkungan.

Mari melangkah bersama untuk menciptakan "sarana belajar bersama".

Apa itu Fasilitasi?

Fasilitasi berarti “tindakan menyediakan untuk mempermudah kegiatan seseorang/ kelompok” atau “tindakan membuat sesuatu menjadi lebih mudah.” Ini adalah teknik yang memungkinkan para siswa/peserta untuk memimpin dan melakukan aktivitas secara aktif, lancar, dan efektif ketika mereka berkumpul untuk belajar bersama, berkomunikasi, atau menciptakan suatu hal baru. Guru harus berperan sebagai fasilitator ketika merancang sarana belajar.

Kunci dari menciptakan sarana belajar bersama adalah “dialog” yang dilakukan selama pertemuan. Kita sering mendengar “untuk selanjutnya mari berdiskusi dan buat kelompok” tetapi apakah “diskusi” dan “dialog” memiliki arti yang sama?

Kata “cuss” dalam “discussion” berarti “memukul”; oleh karena itu, kata itu berarti bertukar pendapat dan melakukan debat satu sama lain. Dalam situasi ini, biasanya ada yang menang dan kalah, sehingga tidak selalu menghasilkan akhir yang baik dan menyenangkan untuk semua orang.



Lalu, bagaimana dengan “dialog”? David Bohm menyebut bahwa “dialog” berasal dari bahasa Yunani “dialogos”. “Dia” berarti “antara” dan “logos” berarti “makna”, jadi ketika digabungkan “dialog” berarti “aliran makna” yang mengalir di sekitar 2 orang yang berbicara atau lebih.



Menurut Bohm, dialog berarti “bertukar pikiran dan makna dalam kelompok, yang memungkinkan munculnya pemahaman baru”. Dengan demikian, “dialog” berisikan kreativitas, seperti menemukan atau menciptakan suatu hal baru bersama-sama.

“Dialog” tidak menyajikan gambaran tentang pendapat satu sama lain seperti “diskusi”; sebaliknya, lebih menekankan pada berbagi ide satu sama lain melalui kata-kata. Proses ini juga berpotensi menciptakan pemahaman dan ide baru yang belum terpikirkan sebelumnya.

Dengan demikian, “diskusi” akan efektif jika membahas topik yang memiliki “satu jawaban benar”, tetapi jika membahas topik yang lebih luas atau mungkin memiliki lebih dari satu jawaban yang benar, maka “dialog” lebih tepat.

Untuk memperdalam pembelajaran anak, sangat penting untuk memahami karakteristik "diskusi", "dialog" dan pemanfaatan nilai "dialog." Dalam dialog, bukan menemukan jawaban benar yang diutamakan, tetapi proses di mana anak-anak dapat memiliki pengalaman langsung dan menemukan suatu hal sendiri. Selanjutnya, menemukan nilai-nilai dan ide-ide baru yang didapatkan melalui "dialog" dengan orang lain akan mengarah pada pembelajaran yang lebih bermakna.

Untuk alasan ini, guru harus memiliki keterampilan fasilitator demi memperlancar proses yang mendorong anak untuk belajar satu sama lain secara mendalam, dan menciptakan sarana belajar bersama bagi anak untuk bebas melakukan eksperimen dan menemukan sesuatu.



Seperti apa seharusnya sarana belajar bersama yang diciptakan oleh guru? Sebaiknya menjadi tempat di mana anak-anak merasa nyaman dan dapat dengan bebas mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka. Guru harus mendukung, mengawasi, menjaga, dan berbagi kebahagiaan dengan anak-anak.

Buku panduan ini memperkenalkan 10 keterampilan fasilitasi khusus. Setiap keterampilan dapat digunakan secara terpisah untuk persiapan, kegiatan belajar, evaluasi, dan peningkatan. Mari kita pelajari 10 keterampilan fasilitasi dan rancangan sarana belajar bersama.

Tabel 2: 10 Keterampilan Fasilitasi

Persiapan	Keterampilan 1: Merancang Program Keterampilan 2: Menciptakan Ruang Keterampilan 3: Ukuran Kelompok	Skill 10: Penggunaan Alat
Pelajaran	Keterampilan 4: Kegiatan Icebreaking Keterampilan 5: Menyusun Pertanyaan Keterampilan 6: Penerimaan Keterampilan 7: Metode untuk Menyampaikan Ide	
Evaluasi dan peningkatan	Skill 8: Refleksi Diri and Dialog Skill 9: Respon (Tanggapan)	

[Sumber]

David Bohm, On Dialogue: From Conflict to Coexistence, From Discussion to Dialogue (Eiji Press, 2007)

Persiapan

Keterampilan 1 Merancang Program: Dari Komunikasi Satu Arah ke Dua Arah dan Multi Arah

Dalam merancang sarana belajar bersama, kita perlu membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan program dengan menggabungkan topik, kegiatan, dan waktu untuk merefleksikan konsep yang dibuat disebut merancang program.



Dalam merancang suatu program, membagi seluruh program menjadi bagian-bagian (pendahuluan, pengembangan, penutupan, dan kesimpulan) memungkinkan Anda untuk memahami keseluruhan rencana dan dapat membantu Anda untuk membuat sarana belajar bersama. Poin-poin berikut ini dapat disertakan dalam setiap bagian.

Pendahuluan:

waktu untuk menarik perhatian, biasanya untuk mengenalkan dan mencairkan suasana

Pengembangan:

waktu untuk memahami dan merasakan sesuatu dan menjadi responsif

Penutupan:

waktu untuk kegiatan kreatif, seperti membuat sesuatu di dalam kelompok

Kesimpulan:

waktu untuk berkumpul dengan mempresentasikan hasil kerja kelompok dan menjelaskan seluruh program

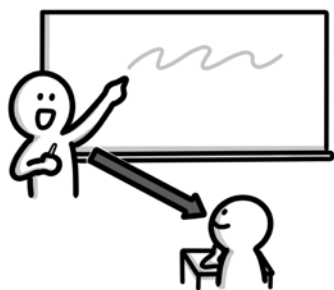
Rancangan Program Mandala adalah program yang dituangkan dalam bagan berbentuk lingkaran, dimana Anda dapat menulis tujuan atau sasaran di tengah lingkaran tersebut dan menulis poin-poin di sekitarnya. Dengan ini, Anda dapat mengekspresikan alur keseluruhan program dan distribusi waktu dalam format yang mudah dipahami.



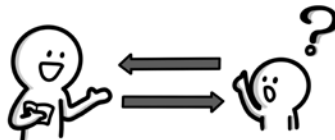


Gambar 1: Contoh dari penggunaan Rancangan Program Mandala

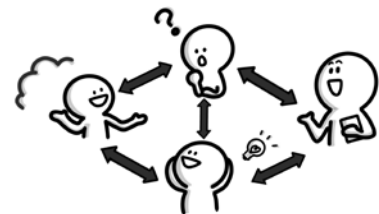
* Alokasi waktu dapat berubah selama pelaksanaan program.



Satu arah



Dua arah



Multi arah

Dengan membuat program menggunakan Rancangan Program Mandala dan menggabungkan berbagai macam cara komunikasi, yaitu komunikasi satu arah, dua arah dan multi arah, sarana pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis.

Komunikasi satu arah adalah jenis komunikasi yang sering kita jumpai di dalam kelas; guru menyampaikan pesan kepada murid.

Komunikasi dua arah adalah pertukaran komunikasi antara guru dan murid melalui tanya jawab.

Komunikasi multi-arah adalah pertukaran komunikasi antara guru dan murid dan antara murid itu sendiri.

Contohnya, guru memberikan topik untuk berdialog (satu arah) kemudian murid dapat bebas berpendapat dalam kelompok kecil tentang pemikiran dan pertanyaan yang mereka miliki tentang apa yang dibicarakan guru (Multi-arah). Setelah itu, kelompok mengajukan pertanyaan yang muncul selama obrolan (Dua arah) kepada guru. Metode ini dapat mengarah pada pembelajaran multidimensi. Di sini, kami akan memperkenalkan metode komunikasi dua arah dan satu arah.

Metode Komunikasi (1): Diskusi dalam kelompok kecil

Dalam metode ini, anak-anak dapat mengungkapkan pendapat dan mengajukan pertanyaan secara bebas dengan orang lain di sekitar mereka selama beberapa menit setelah topik disajikan. Jika grupnya besar, hanya beberapa yang mungkin bisa untuk mengutarakan pendapat sementara yang lain mendengarkan, jadi lebih baik agar anak-anak membuat kelompok yang beranggotakan dua atau tiga orang.



Metode Komunikasi (2): Rapat Entakun (Meja Bundar)

Dalam metode dialog ini, guntingan karton bundar (diameter 1m) diletakkan di atas lutut 4-6 anak yang kemudian duduk dalam lingkaran. Potongan karton bundar ini disebut "Rapat Entakun (Meja Bundar)" yang baru-baru ini banyak digunakan dalam seminar, sesi pelatihan, rapat staf, dll. Dengan saling berhadapan dan duduk berdekatan, jarak fisik dan psikologis menjadi lebih dekat, yang dapat membantu menciptakan ikatan yang lebih erat dalam waktu singkat. Selain itu, dengan meletakkan kerajinan yang berukuran sama di atas Entakun, siswa/peserta dapat menulis apa yang sedang dibicarakan dengan kata-kata dan gambar, sehingga peserta dapat memperluas ide mereka sambil berdialog satu sama lain. Anda juga dapat meminta peserta untuk berpindah tempat duduk dan meletakkan ide-ide baru di lembar kelompok lain. Entakun sangat mudah digunakan dan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah dicari. Karena bentuknya yang bulat, tidak ada sudut, atas, dan berdiameter 1m menjadikan jaraknya sempurna. Entakun memberi anak-anak rasa kerja sama tim yang baik karena mereka bisa saling mendukung, menciptakan suasana menyenangkan.



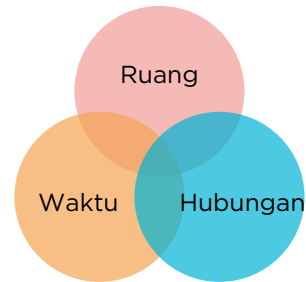
[Sumber]

Tamio Nakano, Facilitation Revolution: Technique for Creating a Participatory Space (Iwanami Shinsho active, Iwanami Shoten, 2003)

Keterampilan 2 Penciptaan Ruang: Persiapan yang Cermat dan Pelaksanaan yang Fleksibel

Dalam bidang pembelajaran partisipatif, ada banyak kemungkinan terjadinya peristiwa yang tidak diinginkan. Guru dituntut untuk bisa merespon secara fleksibel terhadap situasi yang diakibatkan oleh para murid. Namun, fleksibilitas ini hanya akan mungkin dilakukan dengan persiapan yang memadai. Ini berarti bahwa “persiapan yang cermat dan pelaksanaan yang fleksibel” sangat dibutuhkan. Pada bagian ini, kami akan memperkenalkan bagaimana cara mengatur “ruang”, “hubungan” dan “waktu” yang diperlukan untuk mempersiapkan sarana belajar bersama.

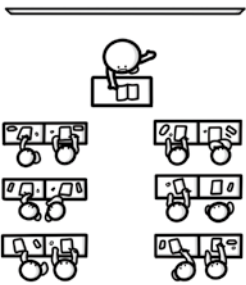
Menciptakan Ruang

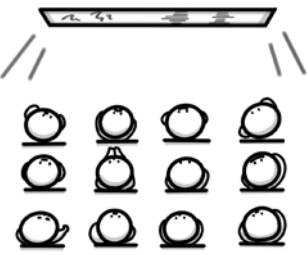

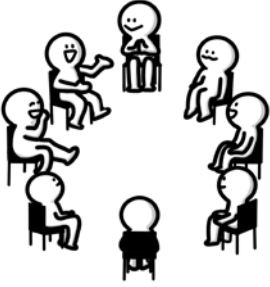
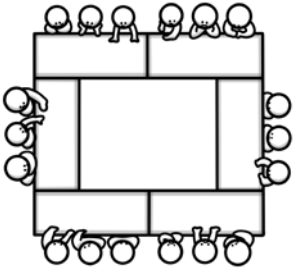
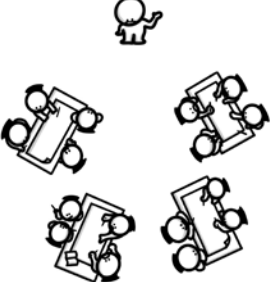


Merancang Ruang

Ketika Anda mengatur ruang untuk sarana belajar, tata letak kursi dan meja sangat penting. Dengan menggunakan contoh di bawah ini sebagai referensi, anda dapat memilih tipe penempatan yang sesuai dengan program yang telah Anda buat atau jenis ruang yang ingin Anda buat, dan jangan ragu untuk mengubah susunan letak meskipun Anda sedang berada di tengah-tengah program. Perubahan tata letak juga mengubah suasana selama program. Terkadang, Anda juga bisa menganjurkan anak-anak untuk melepas sepatu dan duduk di lantai selama kelas atau seminar. Itu akan membuat anak-anak merasa santai dan lebih dekat satu sama lain. Jika ada aula atau ruang serbaguna dimana kursi dan meja dapat dipindahkan dengan bebas, Anda dapat menggunakan ruangan itu. Susunan kursi dan meja dapat diatur ulang dengan cepat oleh bantuan anak-anak. Ini akan mempengaruhi mereka, membuat mereka merasa bahwa mereka ikut serta dalam menjalankan program ini.

Tabel 3: Tata Letak dan Ciri-Cirinya

Tata Letak	Ciri-ciri
	<p>Classroom style (Gaya Ruang Kelas) Gaya ini terasa nyaman untuk anak-anak karena mereka merasa familiar dengan gaya ini. Tapi, kelemahannya mereka tidak bisa saling berhadapan. Contoh: Ketika memberikan materi</p>

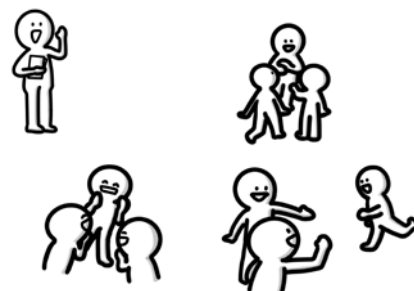
Tata Letak	Ciri-ciri
	<p>Theater style (Gaya Teater)</p> <p>Gaya ini hampir mirip dengan classroom style namun gaya ini tidak menggunakan meja. Murid hanya fokus pada orang yang berdiri di depan. Namun anehnya, hubungan mereka dengan sebelah lainnya menjadi renggang. Contoh: Ketika memberikan materi</p>
	<p>Gaya bentuk kipas (Setengah lingkaran)</p> <p>Dibandingkan dengan theater style, tipe bentuk kipas ini membuat semua orang menjadi lebih berbau satu sama lain.</p> <p>Contoh: Ketika memberikan materi</p>
	<p>Circle style (Gaya bentuk lingkaran)</p> <p>Setiap anak berada pada jarak yang sama, tidak ada depan atau belakang. Sifat para peserta bervariasi tergantung pada ukuran lingkaran dan jarak antar individu.</p> <p>Contoh: dialog dengan seluruh kelas, kegiatan yang melibatkan gerakan, dll.</p>
	<p>Square-shape style (Gaya bentuk persegi)</p> <p>Karakteristik dari bentuk ini begitu kuat. Sisi yang berhadapan biasanya memiliki sudut pandang yang berbeda. Sifat para peserta sangat tergantung pada posisi mereka berada.</p> <p>Contoh: Ketika memberikan materi dan diskusi saat berkelompok.</p>
	<p>Island style (Gaya pulau-pulau kecil)</p> <p>Susunan ini biasa ditemukan dalam kerja kelompok. Anak-anak lebih fokus pada tugas yang sedang dikerjakan dan kurang memerhatikan sekitarnya.</p> <p>Contoh: kerja kelompok, dll</p>

Selain memperhatikan tata letak, memberikan kenyamanan bagi kelas juga penting, seperti suhu ruang/AC, pencahayaan, lukisan dan musik juga bisa membuat suasana ruangan menjadi nyaman dan anak-anak bisa berkonsentrasi pada kegiatan mereka

Merancang Hubungan / Relationship

Anda juga bisa mempertimbangkan untuk mengubah komposisi kelompok selama kelas atau seminar berlangsung. Mengubah komposisi dari kelompok yang ada memungkinkan anak-anak bisa bertukar pendapat dan berinteraksi dengan lebih banyak orang. Disisi lain, tidak mengubah kelompok

yang ada dapat mempererat hubungan antar peserta dan juga bisa menciptakan dialog yang lebih bermakna. Anda dapat merancang hubungan sesuai dengan tujuan yang ingin Anda capai ketika akan memberikan materi. Ukuran kelompok yang dijelaskan pada bagian ini juga merupakan elemen penting dalam merancang hubungan.



Pada kasus tertentu ketika sebagian besar anak bertemu untuk pertama kalinya, cobalah untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang pengetahuan anak, jenis kelamin, usia, dan tujuan dari anak tersebut. Informasi yang Anda dapatkan akan diperlukan saat merancang sebuah program untuk memastikan bahwa program tersebut cocok untuk mereka, jika harus ada program khusus yang perlu ditambahkan, atau membuat pertanyaan yang lebih sesuai. Pada awalnya, anak cenderung akan malu dengan orang lain yang berbeda usia dan jenis kelamin. Dengan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya, Anda bisa menyusun kelompok-kelompok dengan mempertimbangkan hubungan anak dengan keseimbangan usia dan jenis kelamin.

Selanjutnya, Anda bisa menetapkan “aturan dasar” seperti melarang siswa untuk mengkritik satu sama lain, namun lebih kepada memberikan saran yang membangun, berbicara seperlunya, dan tidak menyela pembicaraan orang. Anda bisa menyampaikannya di awal kelas atau ketika kelas sedang berlangsung. Dukungan seperti ini sangat penting untuk membangun kenyamanan hubungan antara guru dengan murid, dan antara murid satu sama lain.

Merancang waktu (alokasi waktu) Lihat rancangan Program Mandala

Program dilaksanakan dalam waktu yang singkat, jadi pastikan Anda memiliki waktu yang cukup untuk setiap program. Ketika menerapkan program tersebut, terkadang Anda memiliki waktu tambahan, dan kadang juga tidak.

Untuk alasan ini, penting untuk merangkum setiap kegiatan dan mengalokasikan waktu agar setiap kegiatan bisa tersampaikan dengan baik. Dengan melakukan hal ini, Anda bisa membuat program menjadi tidak membosankan, dan Anda juga bisa menyampaikan hal-hal penting tanpa perlu memikirkan waktu. Lebih baik memiliki waktu lebih daripada tidak memiliki waktu yang cukup.



Selain itu, usahakan untuk memiliki beberapa opsi, seperti meningkatkan kesulitan pekerjaan murid untuk dapat mengembangkan suatu kecakapan khusus. Dengan merancang program yang mempertimbangkan berbagai situasi, Anda akan memiliki fleksibilitas untuk menyikapi permasalahan yang suatu saat datang secara tepat.

Pastikan untuk memberikan waktu istirahat di antara program sesuai dengan usia anak-anak. Anak-anak biasanya fokus dalam waktu yang singkat. Dengan memberikan waktu istirahat, selain anak-anak dapat bersantai sejenak, guru juga mendapat waktu untuk mengecek perkembangan setiap anak. Anda dapat mempertimbangkan untuk mengubah program atau tidak setelah istirahat, dan jika ada anak yang ingin Anda perhatikan, Anda dapat berbicara dengannya selama waktu istirahat untuk mengetahui kinerjanya.

[Sumber]

Tamio Nakano, *Facilitation Revolution: Technique for Creating a Participatory Space* (Iwanami Shinsho active, Iwanami Shoten, 2003)



Tamio Nakano, Masahiro Mori, Mariko Suzuki, Takeshi Tomioka, and Nami Oeda, *Facilitation: Skills and Mental Learning from Practice* (Iwaba Shoten, 2009)



Keterampilan 3 Ukuran Grup: Pembentukan Grup yang Efektif

Di dalam sarana belajar bersama, anak-anak sering melakukan kerja kelompok. Jika anda menyusun sebuah kelompok yang terdiri dari 5 orang dan diberi waktu 10 menit untuk berdiskusi, setiap orang dapat berbicara selama 2 menit. Dalam kelompok yang terdiri dari dua orang, setiap anggota memiliki waktu 5 menit untuk berbicara, yang jauh lebih lama daripada kelompok yang beranggotakan lima orang. Oleh karena itu, kelompok yang terdiri dari 4-5 orang mungkin lebih tepat untuk bertukar pendapat dan kelompok yang terdiri dari 2-3 orang lebih tepat untuk melakukan komunikasi mendalam. Anda dapat mengubah ukuran grup sesuai dengan maksud dan tujuan program.

Namun, anak-anak tidak perlu selalu melakukan kerja kelompok. Penting untuk memiliki waktu berpikir sendiri atau diskusi di dalam kelas. Tabel 4 menyajikan ukuran kelompok dan efeknya.

Tabel 4: Ukuran Kelompok dan Efeknya

Ukuran Kelompok	Efek
<p>Satu orang (individual)</p> 	<p>Ketika menghadapi masalah, seorang anak dapat memikirkan tindakan selanjutnya secara lebih rinci. Bahkan ketika bekerja dalam kelompok, penting untuk memiliki waktu sendiri, waktu dimana anak dapat berpikir sendiri dan menuliskan isi pikirannya.</p>
<p>Dua Orang</p> 	<p>Anak-anak mendapat kesempatan untuk mendengar dan berpendapat dengan lebih baik apabila berpasangan-pasangan. Hal ini juga efektif untuk mengamati topik dialog dan berbicara bergiliran dengan pasangan lain saat sesi berlangsung.</p>

Ukuran Kelompok	Efek
<p>Tiga orang</p> 	<p>Seperti kata pepatah, “dua kepala lebih baik daripada satu” (di Jepang, “tiga kepala lebih baik daripada dua”). Tiga adalah jumlah minimum untuk membuat grup yang akrab, tapi pada saat yang sama, memungkinkan juga untuk menambah interaksi dan membentuk sinergi.</p>
<p>Empat orang</p> 	<p>Dua pasangan dapat disusun menjadi satu grup, menjadikan jumlah tersebut sempurna untuk mengubah situasi pembelajaran. Jumlah ini juga bagus untuk memulai pembicaraan dengan lebih intens. Kelompok dengan jumlah ini tidak hanya memberikan rasa nyaman bagi murid, namun juga menciptakan keanekaragaman dalam kelompok.</p>
<p>Dalam kelas</p> 	<p>Murid dapat merasakan solidaritas dan dinamisme seluruh orang dalam kelas. Semua anak dapat memiliki pengalaman yang sama secara berbarengan, sehingga informasi dapat dibagikan sekaligus.</p>

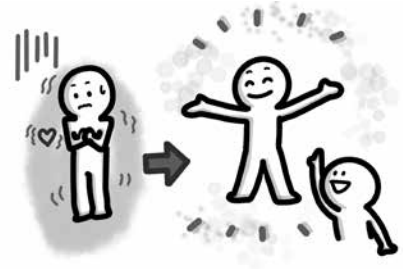
[Sumber]

Tamio Nakano, Facilitation Revolution: Technique for Creating a Participatory Space (Iwanami Shinsho active, Iwanami Shoten, 2003)

Anak-anak akan gugup ketika mereka bertemu untuk pertama kalinya. Bahkan walaupun mereka menghabiskan waktu di ruang kelas di sekolah setiap hari, masih mungkin mereka tidak mengenal satu sama lain dengan baik.

Icebreaking adalah kesempatan baik untuk mencairkan suasana (melepas ketegangan) di antara anak-anak dan membangun kegembiraan untuk kegiatan selanjutnya.

Bahkan untuk anak-anak yang sering bertemu, icebreaking akan membantu anak lebih fokus dalam kelas atau lokakarya. Silakan ikuti poin-poin di bawah ini untuk melakukan icebreaking secara efektif.



Jangan ambil terlalu banyak waktu

Icebreaking merupakan perkenalan untuk membantu melancarkan program. Ambil 10%-20% dari total waktu.

Tidak perlu berlebihan

Melakukan icebreaking hanya perlu dilakukan secukupnya, tidak perlu berlebihan. Apabila anda terlalu memfokuskan pada perlombaan seperti si pemenang dan si kalah, anak dapat menjadi terlalu berambisi, dan hal tersebut dapat berujung pada perkelahian. Hal ini menyimpang dari tujuan kegiatan icebreaking itu sendiri, maka pastikan anak-anak dapat bersiap untuk kegiatan selanjutnya dengan lancar.

Icebreaking dapat dibagi menjadi dua jenis, satu antara guru dan murid dan yang satu antara murid dan murid. Disini kami akan mengenalkan kegiatan icebreaking yang dapat dinikmati oleh murid yang bahkan telah memiliki hubungan antar teman yang kuat.

Icebreaking pada para murid

1. Memperkenalkan diri “Senang bertemu denganmu”

Ini adalah aktivitas dimana murid dapat memperkenalkan dirinya tentang sesuatu yang mungkin belum diketahui oleh para murid lain. Kegiatan ini dapat berjalan baik terutama di kelas-kelas yang muridnya sudah akrab satu sama lain.



Sasaran kelas: kelas 3 sampai 6

Waktu yang diperlukan: maksimal 3 menit

Jumlah ideal murid: 2-3 orang setiap grup

- (1) Bagilah kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari dua atau tiga murid.
- (2) Atas petunjuk guru, anak-anak mulai memperkenalkan diri kepada kelompoknya. Presenter akan memulai dengan mengatakan, “senang bertemu denganmu, saya (nama mereka)” dan melanjutkan untuk memberi tahu siswa lain sesuatu tentang diri mereka yang menurut mereka tidak diketahui orang lain (hobi, makanan favorit, dll.). Mereka harus melanjutkan sampai mereka dapat mengatakan fakta yang tidak diketahui orang lain.
- (3) Setelah mereka mampu, giliran murid berikutnya, dan ulangi proses itu.

2. Yo-kai (Monster) Gunting-Kertas-Batu

Ini adalah kegiatan di mana siswa berjalan di sekitar kelas dan menggunakan tangan mereka (gunting-kertas-batu) dan kepala (untuk berhitung).

Sasaran kelas: kelas satu hingga kelas empat

Waktu yang dibutuhkan: sekitar 5 menit (berulang 3-5 kali)

Jumlah peserta yang sesuai: nomor genap lebih disukai

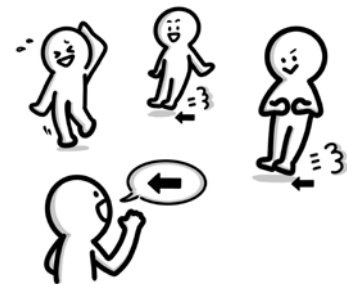


- (1) Anak-anak berjalan bebas di sekitar kelas.
- (2) Ketika guru mengatakan “ini dia monsternya”, semua anak berpasangan dengan orang terdekat mereka.
- (3) Pasangan-pasangan itu kemudian meneriakkan “tiga, dua, satu, tunjukkan,” dan masing-masing anak mengangkat sebuah nomor dengan jari mereka menggunakan satu atau kedua tangan.
- (4) Setiap anak harus menghitung jumlah jari seluruhnya, dan yang pertama berpasangan untuk mengatakan jawaban yang benar dengan lantang yang menang.

Icebreaking antara Murid and Guru

1. Permainan Melompat

Ini adalah kegiatan di mana guru akan berkata “mundur,” maju,” “kanan,” dan “kiri,” dan para siswa harus melompat sesuai arah (atau dalam arah yang berlawanan). Karena ini membutuhkan gerakan, lebih baik dilakukan di ruangan yang luas, baik di dalam maupun di luar ruangan



Target kelas: kelas satu sampai kelas enam

Waktu yang dibutuhkan: sekitar 5 menit (berulang 3-5 kali)

Jumlah yang sesuai: jika di dalam ruangan, jumlah anak harus disesuaikan dengan ukuran ruangan sehingga mereka dapat bergerak tanpa menabrak satu sama lain

- (1) Guru berteriak menunjukkan empat arah: mundur, maju, kanan, dan kiri.
- (2) Siswa bergerak (melompat) sambil mengucapkan arah dengan lantang. (Contoh: ucapkan “maju, maju, mundur, kanan” saat mereka melompat ke arah itu)
- (3) Dimungkinkan dapat meningkatkan kesulitan dengan mengatakan “secara terbalik” sebelum menginstruksikan arah. Para murid kemudian harus melompat ke arah yang berlawanan dari instruksi.

2. UFO

Ini adalah kegiatan di mana siswa fokus pada gerakan guru dan bertepuk tangan secara bersama.

Target kelas: Kelas satu sampai kelas enam

Waktu yang dibutuhkan: sekitar 3 menit

Jumlah yang sesuai: tidak ada yang jumlah khusus



- (1) Guru menoleh ke samping kanan dan mengangkat tangannya ke depan setinggi bahu.
- (2) Guru menahan lengan kanannya di tempatnya dan menggerakkan lengan kirinya ke atas dan ke bawah (menjaganya tetap terentang). Anak-anak bertepuk tangan hanya ketika kedua tangan guru tumpang tindih.
- (3) Permainan menjadi lebih seru ketika guru membuat tipuan, seperti menghentikan tangan sebelum tumpang tindih.

“Pertanyaan” dan “masalah” yang disajikan oleh guru memainkan peran penting dalam sarana belajar bersama. Sebagai contoh, katakanlah guru bertanya kepada anak-anak, “apa yang harus kita lakukan untuk mencegah perubahan iklim?” Jika subjek atau kondisi pertanyaan tidak jelas, jawabannya anak akan bervariasi. Seseorang mungkin muncul dengan saran tentang apa yang dapat mereka lakukan sendiri, sedangkan yang lain mungkin memberikan gagasan tentang apa yang dapat dilakukan sekolah atau masyarakat.



Oleh karena itu, tergantung pada subjek pertanyaan dan cara masalah disajikan, mungkin ada yang aktif berdialog secara langsung, atau mungkin ada yang diam.

Ada dua jenis “pertanyaan”: pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang dapat dijawab terutama dengan “ya atau tidak” atau “A atau B.” Misalnya, “Apakah kamu sudah sarapan?” dan “apakah Anda setuju dengan A atau B?” pertanyaan tersebut adalah pertanyaan tertutup. Jenis pertanyaan ini dapat ditanyakan ketika memperkenalkan sebuah program atau untuk memeriksa tingkat pemahaman anak-anak.

Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan di mana anak-anak dapat berbagi pemikiran dan perasaan mereka tentang “pertanyaan” dan “masalah” secara bebas. Misalnya, “mengapa Anda berpikir begitu tentang ...?” dan “mari kita pikirkan dalam posisi ...” adalah pertanyaan terbuka. Pertanyaan tersebut penting digunakan untuk mengeksplorasi topik atau untuk merangsang kebebasan berpikir. Selain itu, pertanyaan terbuka lebih mudah dirancang ketika digabungkan ke dalam 6W2H.

Tabel 5: 6W2H

Apa	Kapan
Mengapa	Dimana
Siapa	Bagaimana
Yang mana	Berapa

Dalam merancang sarana belajar bersama, kita dapat lebih menghidupkan dialog dengan membuat pertanyaan yang memanfaatkan karakteristik pertanyaan terbuka.

Pertanyaan Menarik

Jika pertanyaan untuk memulai suatu topik terasa kurang menarik, anak-anak tidak akan termotivasi untuk mengambil bagian dalam dialog selama kerja kelompok. Selain itu, pengetahuan dan latar belakang setiap anak berbeda; dengan demikian, daripada memberikan pertanyaan yang cocok untuk anak tertentu atau memberikan pertanyaan yang membutuhkan banyak pengetahuan, cobalah untuk mengajukan pertanyaan yang menarik minat semua anak. Dengan mengingat dua elemen berikut akan membantu Anda memberikan pertanyaan yang menarik:



- (1) Soal dapat dijawab oleh semua anak tanpa memandang perbedaan pengetahuan dan pengalaman.
- (2) Saat anak-anak menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas mereka, pertanyaan lain muncul, dan rasa ingin tahu mereka meningkat (anak-anak akan ingin meneliti dan mempelajari pertanyaan-pertanyaan baru ini sendiri).

Anda mungkin ingin mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan jawaban spesifik yang ingin Anda terima, tetapi tahan keinginan ini dan jangan mengajukan pertanyaan dan menetapkan tugas yang tidak memiliki jawaban tunggal yang jelas. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan ide-ide dan nilai-nilai baru dengan anak-anak. Waktu untuk menjawab pertanyaan dan tugas yang tidak memiliki jawaban pasti adalah kesempatan yang baik bagi anak-anak untuk menyampaikan hasil pikiran mereka sendiri dengan nyaman. Kegiatan yang dilakukan berdasarkan pertanyaan utama mungkin tampak ideal untuk kegiatan kelompok, tetapi harus dilakukan dengan hati-hati karena ini mungkin tidak memperdalam atau memperluas dialog. Hal ini karena kelompok anak-anak mungkin berusaha untuk mendapatkan jawaban yang akan menyenangkan guru.

Juga, ketika bertukar pendapat mengenai pertanyaan dan masalah, Guru dapat meminta anak-anak untuk berpegang pada empat prinsip bertukar pikiran (brainstorming) dapat membuat mereka merasa bahwa hal itu merupakan tempat di mana mereka dapat berbicara dengan bebas, menyampaikan dialog dengan aktif.

- (1) Jangan mengkritik pendapat orang lain
- (2) Berbicaralah dengan bebas
- (3) Cobalah untuk banyak bicara dan jangan berharap pendapat tersebut menjadi pendapat yang sempurna
- (4) Hubungkan berbagai pendapat

[Contoh pertanyaan dan masalah yang menarik]

Contoh 1:

Apa yang bisa kita lakukan untuk membuat kota kita berkelanjutan (untuk dapat terus hidup di masa depan)?

atau misalnya, anak-anak dapat mencari faktor-faktor yang tidak berkelanjutan dengan menjelajahi kota mereka atau melalui kerja kelompok. Kemudian, anak-anak dapat mencoba mencari solusi atau memikirkan apa yang dapat mereka lakukan untuk membantu dan mengambil peran



Contoh 2: Mengapa Anda tidak menghabiskan makanan Anda ?

Misalnya anak-anak dapat melihat tingkat sisa makanan yang terjadi di seluruh dunia dan di sekitar kita dengan mempelajari survei tentang sisa makanan dan mengunjungi tempat pembuangan sampah. Kemudian, siswa dapat melihat kembali tindakan mereka dan memikirkan solusinya.

Diagram di bawah ini menyajikan contoh pertanyaan yang diajukan di dalam kelas yang sebenarnya



Izu di Prefektur Shizuoka terkenal dengan produksinya yang berkualitas tinggi. Ketika siswa mulai dengan bertanya pada dirinya sendiri, “mengapa pembuatan wasabi menjadi populer di Izu” dan melanjutkan pertanyaan lebih lanjut, mereka sampai pada kesimpulan bahwa alasannya adalah karena Izu terdiri dari gunung berapi. Pertanyaan akan mengarahkan siswa untuk memahami bahwa wasabi Izu adalah berkah dari gunung berapi (bumi = geo). Pertanyaan dan masalah yang bagus menciptakan pertanyaan baru satu demi satu. Dengan mendorong mereka, siswa dapat memahami berbagai hubungan, yang akan mengarah pada pembelajaran yang lebih dalam.

Akira Otsuka (anggota Komite Proyek Gabungan dan mantan kepala sekolah SMP)

Penerimaan: Menciptakan Suasana dimana Anak-anak dapat Berbicara Dengan Pikiran yang Tenang

Di dalam sarana belajar bersama, anak-anak memberikan berbagai pendapat dan ide. Ketika mereka berbagi pendapat atau ide yang tidak terduga, guru cenderung membawa percakapan kembali ke jalurnya, tetapi keragaman adalah kesenangan sesungguhnya di tempat belajar bersama. Terima dan hargai pendapat anak dan menyadari bahwa anak-anak mengekspresikan diri mereka sendiri. Reaksi Anda terhadap pendapat dan ide yang diungkapkan oleh anak-anak memiliki efek yang lebih besar daripada yang Anda pikirkan terhadap diri mereka.

Jika seorang anak dikritik atau diabaikan di depan banyak orang, dia akan terkejut dan merasa putus asa, sehingga tidak mau lagi berbicara kedepannya. Bahkan jika apa yang dikatakan mereka tidak masuk akal, hindari untuk mengkritiknya, terimalah mereka dengan hati yang besar, dan beri mereka penghargaan karena telah mengungkapkan pendapat mereka. Namun, ketika pendapat itu jelas didasarkan pada pengetahuan atau informasi yang salah, maka perlu memberikan nasihat dengan cara yang membantu anak untuk memahaminya. Dalam banyak kasus, anak-anak akan mencari tahu sendiri, tanpa arahan dari guru, melalui berdialog dengan teman, dan secara alami akan menyelesaikannya dengan pemikirannya yang mendalam. Penting untuk mengawasi mereka melalui perkembangan dan pertumbuhannya.



Tujuan dari sarana belajar bersama adalah untuk membuat siswa menjawab pertanyaan mereka sendiri dan membuat mereka membawa perubahan dalam perilaku selanjutnya. Hal ini penting bahwa anak-anak mengeksplorasi pertanyaan dan masalah atas inisiatif mereka sendiri. Anak terkadang memberikan jawaban yang umum karena ingin memenuhi harapan guru. Dalam kasus seperti itu, bahkan jika itu adalah jawaban yang umum, daripada menerimanya apa adanya, gunakan pertanyaan terbuka untuk menggambarkan pikiran dan perasaan mereka yang sebenarnya.

Pengalaman diterima membantu anak-anak merasa bahwa itu adalah tempat di mana mereka dapat berbicara dengan tenang. Menurut Buku White Paper on Children and Youth 2014 yang diterbitkan oleh Kantor Kabinet pada tahun 2014, anak-anak di Jepang memiliki rasa penegasan diri yang lebih rendah daripada anak-anak di negara lain dan kurang termotivasi untuk mengatasi masalah yang mungkin mereka rasa tidak dapat menyelesaikannya. Hal ini dapat terjadi karena mereka selalu dituntut untuk memiliki jawaban yang benar dan diberikan lebih sedikit kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka daripada hanya jawaban yang benar. Penting untuk menerima berbagai pendapat dan membawa kebaikan pada setiap anak.

Menerima pendapat mereka dan menjawab pertanyaan secara mendalam akan mengarah pada pembelajaran yang lebih dalam di antara anak-anak. Daripada menghadapi anak-anak, penting untuk berbagi berbagai pemikiran dan ide antara generasi yang berbeda. Mari kita rancang sarana belajar bersama yang menyenangkan di mana anak-anak dan guru dapat berpikir bersama untuk masa depan, sebuah topik yang memiliki lebih dari satu jawaban yang benar.

[Sumber]
Cabinet Office, White Paper on Children and Youth 2014 (Nippon Printing, 2014)

Metode untuk Menyampaikan Ide: Presentasi Singkat dan Sederhana

Pembicara cenderung menganggap bahwa pendengar mengerti apa yang dia katakan. Namun, yang penting bukanlah apakah Anda telah mengatakannya atau tidak, tetapi apakah mereka memahaminya atau tidak. Dalam menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain, bagian ini akan menjelaskan cara berkomunikasi secara efektif di kelas dan seminar.

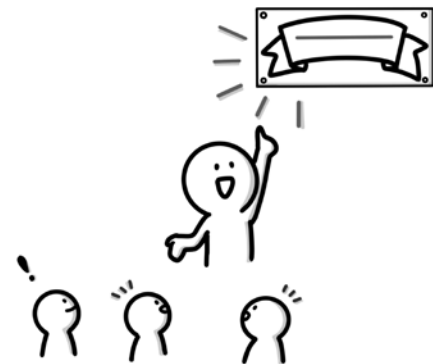


Hati-hati! Jangan terlalu banyak berbicara

Pemeran utama di tempat belajar bersama adalah anak-anak, bukan guru. Jika guru mendominasi percakapan, anak akan merasa kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Ada pepatah, "Kiss your presentation." KISS adalah singkatan dari "Keep It Short and Simple." Frasa ini berarti presentasi harus dibuat singkat dan sederhana. Anak-anak hanya dapat memproses informasi dalam jumlah terbatas pada satu waktu. Guru harus berusaha untuk menjaga waktu berbicaranya seminimal mungkin, mengingat waktu yang tersedia.

Menampilkan tujuan dan jadwal waktu kelas

Siswa akan mengingat tujuan dan jadwal waktu kelas ketika mereka diberitahu di kelas tetapi akan melupakannya seiring waktu. Perhatikan tujuan dan jadwal waktu kelas di ruang kelas yang dapat dilihat oleh anak-anak. Dengan melakukan itu, mereka dapat memeriksanya pada waktunya sendiri



Cara agar mudah dipahami

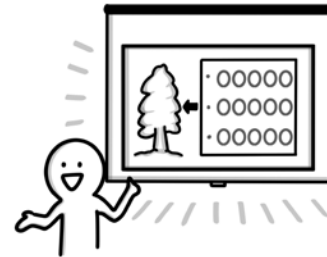
Visualisasi kata-kata sangat penting dalam memperkenalkan pemahaman anak-anak. Cobalah untuk mengungkapkan hal-hal yang Anda bicarakan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Ada banyak cara untuk menyampaikan informasi, seperti komunikasi verbal sederhana, presentasi power point, menulis di papan tulis, atau metode KP (presentasi cerita bergambar), tetapi masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Gunakan metode yang sesuai dengan situasinya. Juga, tindakan pencegahan harus diambil saat menggunakan slide sebagai teknik presentasi:

Teks yang mudah dibaca

Peraturan tergantung pada ukuran ruang kelas, tetapi pastikan untuk menggunakan ukuran, warna, dan font yang memungkinkan anak-anak yang duduk terjauh dari layar dapat membaca teks dengan mudah.

Slide yang mudah dipahami

Membuat kalimat agar tetap pendek dan sederhana sehingga anak-anak dapat membaca slide pada saat ditunjukkan. Hal ini dapat efektif dengan menggunakan angka dan gambar selain teks.



Bagaimana memberikan instruksi untuk kerja kelompok?

Pertama berikan gambaran singkat tentang kerja kelompok dan kemudian langkah-langkahnya. Jika Anda memberi mereka garis besar tujuan (misalnya, setiap kelompok harus membuat presentasi 3 menit dalam waktu 20 menit), kelompok dapat bekerja lebih efektif.

Keterampilan 8 Merefleksikan dan Berdialog: Waktu Berharga untuk Memperdalam Pembelajaran

Ada dua fase dalam refleksi: refleksi pribadi dan berbagi kelompok.

berdialog satu lawan satu dengan diri sendiri adalah refleksi. Melalui proses ini, anak dapat mengintrospeksi dan mungkin menyadari sesuatu yang tidak pernah mereka sadari sebelumnya.



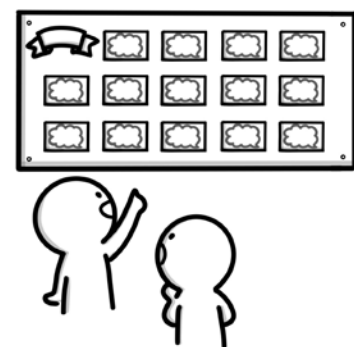
Berbagi apa yang direfleksikan anak-anak di antara beberapa orang lain adalah sebuah cara berdialog. Berdialog memungkinkan anak-anak menghabiskan waktu yang berharga untuk memperdalam pembelajaran mereka dengan mengenali perasaan yang tidak dapat mereka terjemahkan ke dalam kata-kata dengan mendengarkan orang lain dan mengekspresikan perasaan mereka sendiri.

Refleksi dan berdialog memiliki arti khusus di dalam sarana belajar bersama. Hal ini merupakan waktu bagi anak-anak untuk merenungkan kegiatan sebelumnya; pikirkan tentang "apa yang terjadi?" "Apa yang saya pikirkan?", "Mengapa saya berpikir begitu?", dan "Apa yang harus saya lakukan mulai sekarang?"; dan memeriksa kemajuan dan pertumbuhan pikiran mereka sendiri dan teman-teman mereka.

Refleksi dan berdialog dapat difasilitasi dengan menggabungkan metode berikut.

Menampilkan reaksi atau pertanyaan yang ditulis oleh anak-anak

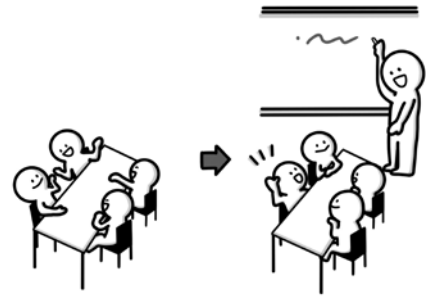
Anak-anak tidak perlu angkat bicara, sehingga mereka merasa terlalu stres untuk mengungkapkan pikiran dan pertanyaan mereka. Mereka juga dapat melihat pertanyaan anak-anak lain dan mengetahui bahwa orang lain juga memiliki pertanyaan yang sama.



Mintalah anak-anak mendiskusikan reaksi dan pertanyaan mereka dalam kelompok kecil

Hal ini memungkinkan anak untuk memilah dan mengkonfirmasi pendapat dan pertanyaan mereka dalam kelompok terlebih dahulu. Berbagi dalam kelompok kecil terlebih dahulu memudahkan mereka untuk mengangkat tangan saat berdiskusi di kelas.

Kelas dan seminar bukan satu-satunya waktu untuk berefleksi. Seiring berjalannya waktu (misalnya, keesokan harinya, setelah makan siang), berbagai pengalaman dapat saling terkait dan memperdalam pembelajaran mereka. Untuk alasan ini, guru harus terus bertanya kepada anak-anak tentang topik tersebut bahkan setelah kelas atau seminar.



Keterampilan 9 Tanggapan: untuk Meningkatkan Pembelajaran

Untuk meningkatkan kelas dan seminar, penting juga untuk dievaluasi oleh orang lain (mendapatkan tanggapan) selain evaluasi diri. Sediakan waktu memberi tanggapan untuk mengevaluasi dan memberikan perbaikan setiap selesai kelas atau seminar.

Tanggapan bukan untuk menilai kualitas kelas atau seminar. Tanggapan itu seperti cermin, yang artinya Anda akan memahami bagaimana orang lain melihat Anda. Ketika Anda memiliki lebih banyak cermin, Anda akan bisa melihat diri Anda dari berbagai aspek. Ini akan memungkinkan Anda untuk meningkatkan kelas dan seminar menjadi lebih efektif.



Pada bagian ini, kami akan memperkenalkan metode umpan balik atau tanggapan yang efektif untuk mengevaluasi.

Kumpulkan informasi objektif

Anda bisa mulai dengan mengumpulkan informasi yang objektif. Perkataan anak dan orang tuanya juga merupakan informasi penting. Misalnya, kesan dan pertanyaan dari anak-anak yang dikumpulkan dalam Keterampilan 8 “merefleksikan” dan “berdialog” sangat bermanfaat. Kuesioner dapat diberikan kepada peserta seminar untuk membantu guru mengevaluasi dan meningkatkan program.

Tanggapan dari guru lain

Langkah-langkah dalam memperoleh umpan balik dari guru lain adalah sebagai berikut: (1) berbagi informasi, (2) meminta setiap guru memberikan komentar pada poin-poin yang diperhatikannya, dan (3) memverifikasi poin-poin yang akan diperbaiki untuk selanjutnya dan seterusnya. Ketika meminta guru lain untuk memberikan komentar di dalamnya (2), hal ini efektif untuk mulai bertanya kepada guru yang kurang berpengalaman karena mereka dapat memberi Anda sudut pandang yang baru. Guru dapat memberikan komentar mereka pada keseluruhan seminar atau kelas, atau mereka dapat dengan bebas memberikan komentar pada bagian yang berbeda dari program. Untuk kelas atau seminar yang berlangsung selama beberapa hari, saran dapat diberikan setiap hari untuk membantu meningkatkan program hari berikutnya.

Kiat untuk memberikan Tanggapan

Guru mungkin merasa bahwa tanggapan adalah satu-satunya cara untuk meningkatkan, tetapi ini belum tentu demikian. Dengan menyertakan awalan “jika itu saya...” dalam tanggapan Anda, penerima dapat memiliki kesempatan untuk berhenti dan berpikir.

Kenali dan puji poin bagus dari pekerjaan mereka dalam memberi tanggapan, dan kemudian usulkan perbaikan menggunakan frasa tersebut. Dalam menanggapi, mereka yang memberikan tanggapan cenderung khawatir bahwa dia akan menyakiti orang tersebut, dan mereka yang meminta tanggapan cenderung khawatir bahwa mereka akan terluka oleh apa yang dikatakan orang lain. Namun, kecenderungan ini dapat dicegah melalui latihan.

Pada bagian ini, kami akan memperkenalkan tujuh alat yang sering digunakan oleh para pengajar pendidikan lingkungan. Alat dapat ditambahkan atau diubah sesuai dengan kebutuhan kelas atau ruang kerja



(1) Tabel Progres

Tabel progres digunakan untuk manajemen waktu. Ini dapat berguna untuk memeriksa apakah program berjalan lebih awal dijadwalkan atau terlambat dan untuk menyesuaikan waktu yang dihabiskan untuk mengirimkan umpan balik dan melakukan Q&A (tanya jawab).

(2) Pengatur waktu

Stopwatch (pengatur waktu) adalah alat penting untuk presentasi individu atau kelompok di mana waktu harus dikelola. Direkomendasikan stopwatch yang juga berfungsi sebagai jam.

(3) Peluit atau lonceng

Alat ini digunakan untuk memberi tanda awal atau akhir waktu. Peluit yang mengeluarkan suara lucu, seperti suara bebek, direkomendasikan untuk membantu peserta bersantai. Beberapa orang menggunakan lonceng beruang dan lonceng Tibet.

(4) Poster kertas atau kertas

Poster kertas atau kertas digunakan pada refleksi dan berdialog. Kertas juga bisa dipotong sesuai aktivitas. Tidak masalah jika menggunakan kertas bekas.

(5) Spidol

Spidol yang dapat dihapus dengan menggunakan berbagai warna. Spidol permanen dapat menodai atau merusak tabel. Saat mempersiapkan ruang kerja, periksa apakah semua spidol berfungsi dengan baik, dan siapkan isi ulang tinta untuk berjaga-jaga.

(6) Catatan Tempel (sticky note)

Ukuran sticky note harus sesuai dengan alat tulis yang digunakan. Saat memilih ukuran, pertimbangkan berapa lama kalimat akan ditulis dan ukuran ujung pena.

(7) Magnet

Magnet digunakan untuk meletakkan kertas di papan tulis hitam atau papan tulis putih. Gunakan magnet berbagai bentuk yang sesuai dengan aktivitas Anda, seperti magnet bundar berukuran 2 hingga 3 cm atau magnet berbentuk batang.

Kesimpulan: Untuk Masa Depan yang Lebih Baik

Sarana belajar bersama yang kami tanamkan melalui pendidikan lingkungan memberi nilai pada pendalaman pembelajaran anak-anak melalui dialog satu sama lain. Pada awalnya, anak-anak mungkin tidak tahu harus berkata apa atau mungkin bingung.

Namun, ketika mereka mulai terbiasa dengan tempat belajar bersama, mereka menemukan kegembiraan dalam mengekspresikan pendapat dan pemikiran mereka sendiri secara bebas serta menemukan dan menciptakan sesuatu bersama dengan orang lain. Para guru juga akan menyadari pentingnya tempat belajar bersama.

Jadi, apa yang bisa kita lakukan untuk lebih dekat dengan tempat belajar bersama yang ideal ini?

Penting untuk terus meningkatkan kualitas kelas dan ruang kerja dengan mengikuti siklus PDCA (Plan-Do-Check-Act) dan memperoleh pengalaman.

Kita hidup dalam masyarakat yang tidak berkelanjutan dengan berbagai masalah di seluruh dunia, mulai dari masalah lingkungan, seperti perubahan iklim dan penggundulan hutan, hingga perang, kemiskinan, kelaparan, dan ketidaksetaraan pendidikan.

Pada tahun 2015, Sustainable Development Goals (SDGs) diadopsi oleh PBB sebagai tujuan yang harus dicapai oleh komunitas internasional. Menanggapi hal ini, ada gerakan besar dalam beberapa tahun terakhir untuk mengubah dunia dan mewujudkan masyarakat di mana “tidak ada yang tertinggal.” Menjadi lebih penting bagi semua pemangku kepentingan yang hidup di bumi untuk bersama-sama menciptakan masyarakat yang berkelanjutan dari sudut pandang multilateral melalui dialog.

Fasilitator dan kunci dari dialog ini adalah tempat belajar bersama.

Serupa dengan bagaimana pertanyaan menarik memiliki banyak jawaban, mungkin ada lebih dari satu metode fasilitasi. Buku panduan ini memperkenalkan 10 keterampilan fasilitasi, dan membacanya lagi dan lagi dan terus belajar memperluas kemungkinan.

Bersama-sama, mari kita rancang “sarana belajar bersama” untuk masa depan yang lebih baik.

**Merancang “Sarana belajar bersama” :
10 Keterampilan Fasilitasi yang Dipelajari dari Pendidikan Lingkungan**

**Perencanaan: Joint Project Committee of Tripartite Environmental Education
Network (TEEN)**

**Takaya Iida, Akira Otsuka, Junko Kondo, Maho Shinoda,
Tetsuo Suwa, Naoya Takahashi, Tamio Nakano**

Editor: Japan Environmental Education Forum (JEEF)

Ilustrasi: Yuri Nakao

Design: Ohkawa Printing Co., Ltd.

Tanggal Publikasi: Maret 2022

**Penerbit: Kantor Pendidikan Lingkungan Hidup, Sekretariat Kementerian,
Kementerian Lingkungan Hidup Jepang
1-2-2 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8975 Japan**

all rights reserved