DESIGN FOR CHANGE: SATU IDE! SATU BULAN!

Pahlawan Pendidikan yang Terhormat,

Berikut adalah pedoman pengajaran 1 BULAN untuk membawa Design For Change ke kelas Anda.

Dalam pedoman ini, proses 4 langkah DFC - MERASAKAN (FEEL), MEMBAYANGKAN (IMAGINE), MELAKUKAN (DO), dan BERBAGI (SHARE) akan diajarkan dalam 10 sesi berdurasi 45 menit selama 4 MINGGU.

MINGGU KE-1: 3 Sesi MERASAKAN (FEEL), dimana siswa memilih hal yang ingin diubah, dan melakukan wawancara untuk lebih memahaminya.

MINGGU KE-2: 2 Sesi MEMBAYANGKAN (IMAGINE), dimana siswa melakukan brainstorm ide-ide solusi dan memilih mana yang akan mereka lakukan.

MINGGU KE-3: 4 Sesi MELAKUKAN (DO), dengan 1 sesi di dalam kelas untuk membuat perencanaan dan 3 sesi untuk melaksanakannya

MINGGU KE-4: 1 Sesi BERBAGI (SHARE), dimana siswa mendiskusikan cara-cara untuk berbagi cerita mereka.

Catatan: Pedoman untuk setiap sesi meliputi rencana pengajaran dan tips untuk membantu Anda menjalankannya dengan optimal. Setiap minggu dimulai dengan gambaran singkat tentang pelajaran selama seminggu, di mana Anda dapat melakukannya serta bahan dan perlengkapan yang dibutuhkan.

Kami berharap Anda dapat memberi lebih banyak waktu untuk kegiatan ini jika memungkinkan. Pedoman pengajaran ini adalah sebatas referensi, dan Anda bebas mengimprovisasi atau menyesuaikannya untuk memberikan hasil yang terbaik bagi siswa Anda.
Kami berharap Anda dapat membantu anak-anak dalam mengartikulasikan ide-idenya untuk mengubah dunia menjadi lebih baik dan melaksanakannya. Doronglah SEMUA anak untuk berpartisipasi aktif dan menyuarakan idenya.

Anda mungkin akan terkejut dengan apa yang mereka dapat hasilkan, karena -
Pahlawan Super tidak ada di cerita fiksi- mereka ada di dalam diri setiap anak yang mengatakan 'AKU BISA!'

KEMAMPUAN ABAD KE-21 YANG AKAN DIPELAJARI ANAK: Empati, Berpikir Kreatif, Membuat Keputusan, Mendengarkan, Komunikasi Efektif, Kolaborasi dan Membuat Perencanaan

MINGGU KE-1: Dalam minggu ini siswa akan mempelajari MERASAKAN (FEEL). Mereka akan diperkenalkan dengan Design for Change, mengidentifikasi Kesempatan untuk Perubahan dan menggali lebih dalam untuk mengidentifikasi akar masalah.

SESI 1: PEMANASAN

TUJUAN: Di sesi ini, siswa akan memahami bahwa pahlawan super adalah nyata dan bahwa kita tidak memerlukan kemampuan yang luar biasa untuk melakukan perubahan di dunia. Mereka juga akan mengetahui tentang Design for Change dan bagaimana anak-anak di seluruh dunia mengubah lingkungan mereka menjadi lebih baik, untuk diri sendiri dan orang lain.

HARI 1	WAKTU	KETERANGAN
1	**15 menit**	**Pembukaan:** Menanyakan kepada siswa apakah mereka senang mendengarkan cerita dan melihat respon mereka. Dapat memulai dengan, "Hari ini kita akan mendengarkan sebuah cerita…" Anda dapat menggunakan naskah di bawah ini untuk membuat siswa terlibat. Membaca langkah MERASAKAN (FEEL) dari cerita George Chaytor English College yang diberikan di toolkit. "Hmmm… Anak-anak ini tidak bisa mendapatkan makanan di kantin… Mereka didorong oleh anak-anak yang lebih tua. Bagaimana kira-kira perasaan mereka? (Menanyakan kepada 5-6 anak.. jawaban ideal: Mereka tidak dihargai) Selesaikan membaca hingga langkah MEMBAYANGKAN (IMAGINE) dan menanyakan kepada siswa. 1. Bagaimana seharusnya perasaan anak-anak di kantin? 2. Solusi apa yang mereka hasilkan? "Mari kita lihat apakah mereka berhasil melakukannya!" Menyelesaikan membaca langkah MELAKUKAN (DO), sedikit mendramatisir dan mengatakan, "Ohh mereka berhasil!! Mereka sekarang dihargai. Mereka membuat kantin yang adil untuk semua." (Menggunakan papan tulis untuk menuliskan berbagai tindakan yang dilakukan. Memberi waktu kepada siswa untuk mengulang berbagai hal yang dilakukan dan mengaitkannya kembali dengan langkah MERASAKAN (FEEL). Berdiskusi dengan siswa tentang menghargai orang lain dan artinya bagi seseorang.
2	**25 menit**	"Cerita yang kita dengar hari ini adalah kisah pahlawan super yang benar-benar ada, dan mereka menggunakan kekuatan supernya untuk melakukan perubahan di dunia, lingkungan, dan diri sendiri… Mari kita melihat pahlawan-pahlawan super ini" Menunjukkan video DFC2014Chile: Kantin untuk Semua (CANteen for All) DFC2011India: Belajar melalui Sepakbola (Just for Kicks) **Catatan: Jika Anda tidak memiliki akses internet di kelas, Anda dapat berbagi cerita tersebut dalam bentuk komik (terlampir)**

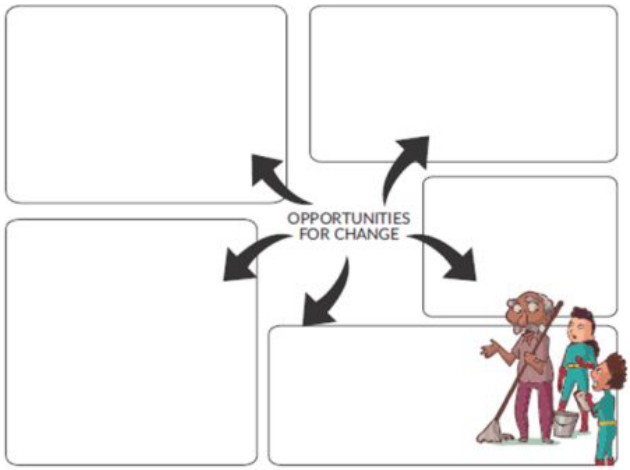
HARI 1	WAKTU	KETERANGAN
		Membagi siswa dalam kelompok-kelompok dengan 5 anggota, memilih cerita-cerita pahlawan super Design for Change dan mengajak siswa untuk memikirkan solusi-solusi lain yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang diangkat di video-video tersebut. Mendorong brainstorming dan mencatat semua kemungkinan solusi di papan tulis. Mengulangi proses ini dengan cerita yang berbeda agar siswa paham bahwa MEREKA juga dapat menjadi pahlawan super.
3	**10 menit**	Menutup sesi ini dengan menanyakan kepada siswa apa yang mereka rasakan setelah mengikuti sesi ini.

SESI 2: MEMILIH KESEMPATAN UNTUK PERUBAHAN / MEMAHAMI MASALAH YANG SEBENARNYA

TUJUAN: Di sesi ini siswa melakukan observasi untuk memahami lingkungan sekitar mereka dan mengidentifikasi apa saja yang merisaukannya, serta memilih satu masalah yang ingin mereka selesaikan bersama-sama di dalam kelas.

HARI 2	WAKTU	KETERANGAN
1	**20 menit**	Membagi siswa menjadi kelompok-kelompok beranggotakan 5 orang dan membagi LKS ke setiap siswa untuk membantu mereka menulis atau menggambar apa yang merisaukannya. Menanyakan kepada siswa untuk memikirkan secara mendalam tindakan / keadaan / perbuatan yang merisaukan mereka Memberi pertanyaan-pertanyaan untuk membantu siswa menemukan akar permasalahan • Mencari tahu bagaimana masalah tersebut terjadi. Menanyakan 'MENGAPA' • Bahkan ketika mereka berpikir bahwa Anda mengetahui cara penyelesaiannyam, tanyakan lagi kepada siswa MENGAPA mereka merasa risau oleh permasalahan tersebut.

TIPS UNTUK GURU: Masalah yang dipilih tidak harus 'terdengar' penting, tetapi harus sesuatu yang sangat dirasakan SISWA. Bantulah mereka memperhatikan segala yang ada di sekitar mereka - lingkungan fisik, masyarakat, dan apa yang terjadi di sana.

HARI 2	WAKTU	KETERANGAN
2	25 menit	**Mencapai Permasalahan yang Sebenarnya** Setelah siswa membuat daftar kesempatan untuk melakukan perubahan, siswa memilih masalah mana yang ingin mereka buat solusinya bersama-sama. Menulis daftar semua masalah yang siswa temukan di papan tulis. Jika ada yang sama, bisa digabungkan. Anda dapat melakukan pemilihan dalam bentuk voting. 1. Mendorong siswa untuk memilih topik dengan berbagi pendapat dan memberi persuasi kepada anggota kelompok yang lain untuk memilih topiknya. 2. Memandu siswa untuk memahami arti dari memilih sebuah topik: Apakah ada metode yang lebih baik dari voting, sehingga siswa yang tidak memilih mayoritas tidak merasa terabaikan? Membantu siswa untuk memahami pentingnya saling menghormati dan kerjasama. Berbagi dengan siswa bahwa masalah yang dipilih tidak lagi merupakan masalah, melainkan kesempatan untuk melakukan perubahan yang dapat diwujudkan bersama-sama.
3	10 menit	Menutup sesi ini dengan menanyakan kepada siswa perasaan mereka selama mengikuti sesi ini. 

SESI 3: MULAI DENGAN PERTANYAAN

Tujuan: Di sesi ini siswa akan mencari tahu tentang berbagai stakeholder pada topik yang dipilih. Mereka akan menyelediki lebih lanjut untuk memahami perilaku para stakeholder.

Bahan dan perlengkapan yang dibutuhkan: Papan tulis, kapur atau spidol, kertas.

HARI 3	WAKTU	KETERANGAN
1	20 menit	Siswa bekerja dalam kelompok mendiskusikan topik yang diangkat. Menanyakan pertanyaan-pertanyaan berikut ini untuk didiskusikan dalam kelompok: 1. Siapa saja orang yang terlibat dalam topik yang dipilih? Mengapa hal tersebut terjadi?

HARI 3	WAKTU	KETERANGAN
2	25 menit	Setiap kelompok berbagi sudut pandang mereka. Menggunakan papan tulis untuk mencatat semua hasil observasi mereka.

TIPS UNTUK GURU: Mendorong siswa untuk mempertimbangkan observasi mereka. Jika Anda merasa observasi tersebut tidak realistis atau kurang berkaitan dengan topik yang diangkat, tanyakan kepada mereka lebih jauh, dan berikan mereka waktu untuk berpikir.

MINGGU KE-2: Di minggu kedua siswa akan mempelajari MEMBAYANGKAN (IMAGINE), dimana mereka akan brainstorm solusi dan memilih mana yang dapat mereka laksanakan

SESI 4: MENGELUARKAN IDE / BRAINSTORM

TUJUAN: Di sesi ini siswa akan mempelajari cara brainstorming dan melakukan brainstorming untuk solusi masalah yang diangkat, dengan mempertimbangkan akar masalah yang telah diidentifikasi.

HARI 1	WAKTU	KETERANGAN
1	10 menit	Menjelaskan peraturan brainstorming sebelum memulai sesi. 1. **MENDORONG IDE YANG TIDAK BIASA - SEMUA** ide dihargai 2. **MENGELUARKAN IDE SEBANYAK-BANYAKNYA** - cara terbaik untuk mendapatkan ide yang bagus adalah dengan memiliki **banyak** ide. 3. **BERBICARA BERGANTIAN** - mendengarkan ide anggota kelompok adalah ketentuan pertama untuk dapat menambahkan ide agar lebih baik.
2	5 menit	**KEGIATAN:** Memegang pulpen dan mendorong siswa untuk menyebutkan kegunaan pulpen selain untuk menulis dalam waktu 5 menit. Mendorong siswa untuk berpikir cepat dan menggunakan peraturan brainstorming.
3	20 menit	Setelah kegiatan selesai, siswa bekerja dalam kelompok dan menghasilkan ide-ide untuk topik yang mereka angkat. Mengamati progres setiap kelompok. Ketika siswa menemukan ide yang tidak biasa, menghargai ide tersebut dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti “bagaimana kira-kira dampaknya,” “bagaimana kalian akan mendapatkan sumber daya yang dibutuhkan”, “bagaimana kalian akan mengajak lebih banyak orang untuk berpartisipasi”.. Dan membiarkan siswa mengeluarkan pikiran mereka. Setelah siswa mengeluarkan seluruh ide mereka, mengulas ulang seluruh ide yang dihasilkan (sebaiknya seluruh ide ditulis di chart paper agar siswa dapat melihatnya lagi di kelas berikutnya) dan menutup sesi ini dengan siswa berbagi apa yang mereka pelajari di sesi ini.

SESI 5: MEMILIH SOLUSI DAN JUDUL

TUJUAN: Di sesi ini siswa memilih solusi yang akan mereka laksanakan. Siswa juga memilih judul yang menarik untuk topik yang mereka angkat.

Bahan dan peralatan yang dibutuhkan: kapur/spidol, papan tulis.

HARI 2	WAKTU	KETERANGAN
1	**35 menit**	Mengumumkan bahwa pada sesi ini siswa akan memilih ide-ide yang paling menjanjikan perubahan: Melihat kembali chart paper di mana semua ide solusi dituliskan. Mendorong siswa untuk memperhitungkan hal-hal di bawah ini ketika memilih ide untuk dilaksanakan: 1. Apakah ide dapat dilaksanakan? 2. Apakah kita bisa mendapatkan sumber dayanya? 3. Apakah orang lain akan terbantu dengan solusi tersebut? 4. Bagaimana pendapat teman-teman sekelompok tentang solusi tersebut? Cara efektif untuk membayangkan dampak dari setiap ide yang dihasilkan adalah dengan membaginya menjadi 3 kategori: Quick (Cepat dan Mudah Dilaksanakan), Bold (Berdampak Besar), dan Long Lasting (Bertahan Lama). Ketika memilih siswa dapat memasukkan sebuah solusi ke lebih dari 1 kategori.
2	**10 menit**	Setelah memilih solusi siswa memberi JUDUL kepada topik yang diangkat yang membantu MENDEFINISIKAN kerisauan mereka. Diskusi- apabila siswa memilih topik tentang mengurangi beban tas sekolah, maka contoh judulnya adalah **“Belajar giat tanpa beban berat”** Mengatakan “Marilah kita membuat judul yang menarik untuk cerita kita melakukan perubahan”… Dalam kelompok, siswa memilih judul untuk topik yang mereka angkat. Menutup sesi dengan judul masing-masing kelompok dan daftar solusi untuk dilaksanakan.

MINGGU KE-3: Di minggu ketiga siswa mempelajari MELAKUKAN (DO) dimana mereka membuat perencanaan di dalam kelas dan kemudian melaksanakannya.

SESI 6: MEMBUAT PERENCANAAN

TUJUAN: Di sesi ini siswa membuat perencanaan dan mempersiapkan pelaksanaannya.

Bahan dan peralatan yang dibutuhkan: Kertas dan alat gambar

HARI 1	WAKTU	KETERANGAN
1	**45 menit**	Hal untuk diperhatikan: 1. Mengajak sebanyak mungkin orang untuk terlibat dalam langkah MELAKUKAN (DO) untuk menghasilkan dampak yang lebih besar. 2. Mendokumentasikan proses pelaksanaan dalam bentuk video atau foto. Memberitahu siswa hal-hal apa saja yang harus mereka pikirkan sebelum memulai. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menentukan: • Rencana kerja • Bagaimana melaksanakan ide tersebut? • Bagaimana ide tersebut bisa berdampak pada orang lain? • Siapa yang akan melakukannya? Kapan dan berapa lama waktu yang diperlukan? • Sumber daya apa saja yang diperlukan? Siswa membuat diagram di kertas dan menempelnya agar mereka dapat melihat progres setiap saat. Agar siswa tetap bersemangat dan termotivasi, sebaiknya guru mengapresiasi setiap kemajuan yang dibuat di dalam kelas. Mendokumentasikan perjalanan siswa dalam melakukan perubahan juga penting agar mereka dapat berbagi ceritanya dengan lebih baik.

SESI 7, 8 DAN 9: MENJALANKAN RENCANA

TUJUAN: Di 3 sesi ini siswa akan menjalankan rencana yang telah dibuat.

HARI 2, 3 & 4	WAKTU	KETERANGAN
1	**135 menit**	Siswa melaksanakan rencana kerja mereka selama 3 sesi ini. Di awal sesi, mengecek hal-hal apa saja yang harus dilakukan siswa berdasarkan rencana kerja yang dibuat. Di akhir sesi, siswa berkumpul dan memberitahukan progres mereka. Siswa juga melakukan refleksi tentang apa saja yang sudah dilakukan, dan diberi kesempatan

HARI 2, 3 & 4	WAKTU	KETERANGAN
		untuk mengapresiasi temannya dan berbagi apa yang mereka pelajari dari kegiatan ini.

MINGGU KE-4: Di minggu keempat siswa mempelajari BERBAGI (SHARE) dimana mereka akan mendiskusikan berbagai cara untuk berbagi cerita mereka.

SESI 10: BERBAGI

TUJUAN: Di sesi ini, siswa akan mendiskusikan cara-cara untuk berbagi cerita mereka.

HARI 1	WAKTU	KETERANGAN
1	**45 menit**	Memulai sesi dengan mengapresiasi semua siswa untuk semua kerja keras yang sudah dilakukan selama proses FIDS. Menanyakan bagaimana perasaan mereka tentang perjalanan melakukan perubahan, dan mendorong mereka untuk mengingat dan berbagi hal-hal yang menyenangkan selama melakukan Design for Change • Menanyakan apakah mereka merasa seperti Pahlawan Super. Bagaimana mereka ingin berbagi dan menginspirasi orang lain dengan cerita mereka? • Kepada siapa saja mereka ingin berbagi ceritanya? (di sekolah, lingkungan masyarakat, dll) • Apa saja yang dapat dilakukan untuk berbagi ceritanya? Membuat narasi cerita, dapat berupa foto (dalam powerpoint) dan / atau video, untuk menceritakan perjalanan siswa melakukan perubahan. • Siswa berbagi cerita di sekolah, kepada orang tua, dan teman-teman untuk menginspirasi mereka • Melihat kembali alasan siswa melakukan perubahan tersebut dan mengulas apakah mereka berhasil menghasilkan dampak yang diinginkan bagi orang-orang yang terlibat dan terdampak masalah tersebut. Apakah siswa memahami dengan lebih baik penyebab, keadaan, dan perilaku masyarakat yang berkaitan dengan masalah tersebut?
2	**10 menit**	Penutup • MENGAMATI kembali perilaku masyarakat terhadap solusi yang dibuat dan melihat apakah ada dampak yang NYATA. Melihat hal-hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat meneruskan projek perubahan mereka selama paling tidak 3 bulan untuk membantu mereka melihat apakah solusi yang dihasilkan memiliki dampak yang bertahan lama.

Berbagi cerita dengan kami di:

http://challenge.dfcworld.com/

Cerita dapat berupa:
Foto dan teks (maks 4 foto untuk setiap langkah)
Presentasi powerpoint (maks 15 slide, ukuran file maks 20MB)
Video / tautan Youtube (panjang video maks 3 menit)

Penting untuk diingat:
Fokuslah kepada menunjukkan kepada orang lain bahwa 'MENJADI DUTA PERUBAHAN' adalah hal yang mudah, menyenangkan, dan bermakna.

KISAH INSPIRASI DARI PAHLAWAN-PAHLAWAN SUPER!

MELATIH SEPAKBOLA

Design for Change School Challenge, India 2011 | Lokenete Yashwantrao Chavan Vidyaniketan, Pune, Maharashtra

Lihat videonya di sini: bit.ly/dfc-justforkicks

MERASAKAN (FEEL): Siswa menyadari bahwa mereka bermain bola tanpa aturan dan arahan.

MEMBAYANGKAN (IMAGINE): Bagaimana caranya bermain sepakbola seperti tim profesional

MELAKUKAN (DO): Siswa membentuk tim dan mulai berlatih dengan bantuan satu sama lain. Mereka mengembangkan program latihan yang sangat baik dan memenangkan beberapa pertandingan antar sekolah.

Setelah melihat kemajuan mereka dalam olahraga, beberapa sekolah lain juga ingin siswanya berlatih sepakbola.

Mereka terus melatih tim sepakbola sekolahnya, dan juga 7 sekolah lain. Mereka berhasil menambah anggota tim pelatih dan melatih 2 pelatih di setiap sekolah untuk membantunya. Anak-anak ini melakukan perubahan besar tidak hanya di sekolahnya, tetapi juga di 7 sekolah lain dengan ide dan kerja kerasnya.

KISAH INSPIRASI DARI PAHLAWAN-PAHLAWAN SUPER!

Lubang di Jalan ke Sekolah

Pemenang: Design for Change School Challenge, India 2012 | **The Orchid Public School, Mysore, Karnataka**
Lihat videonya di sini: **bit.ly/potholes-on-the-road**

MERASAKAN (FEEL): Jalan yang sangat rusak berlubang ke sekolah. Siswa Orchid Public School sangat risau dengan banyaknya lubang di jalan menuju sekolah. Jalan tersebut berbahaya dan sering menimbulkan kecelakaan.

Siswa menulis banyak surat ke pihak-pihak terkait. Akan tetapi, surat mereka tidak pernah ditindaklanjuti.

MEMBAYANGKAN (IMAGINE): Diskusi dengan siswa lain dan guru untuk mencari solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah ini.

MELAKUKAN (DO): Membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok menggali dan kelompok lainnya membuat aspal.

MELAKUKAN (DO): Siswa mengumpulkan bahan-bahan dan setelah percobaan beberapa kali, akhirnya berhasil menemukan cara terbaik untuk meratakan lubang yang ada di jalan.

Dengan kerja keras, siswa berhasil meratakan jalan sehingga perjalanan ke sekolah menjadi aman dan nyaman untuk semua.

"Kami terkesan karena anak-anak ini memilih ide yang berani untuk sebuah masalah yang berdampak secara langsung kepada mereka , dan siswa memutuskan untuk menindaklanjuti masalahnya sendiri serta mendesain solusi yang efektif."
- M. P. Ranjan, Design Thinker, Anggota Dewan Juri

"Cerita ini terpilih karena solusinya tidak hanya kampanye atau bermain peran, melainkan melakukan pekerjaan nyata. Pengalaman ini jelas telah membekali mereka untuk menghadapi tantangan-tantangan di masa depan. Ini adalah kekuatan dari pola pikir 'AKU BISA'."
- Christian Long, Cannon Design, Anggota Dewan Juri