

PEACEGENERATION INDONESIA

# PANDUAN FASILITATOR

Mengajarkan 12 Nilai  
Dasar Perdamaian



# MODUL FASILITATOR

Edisi Pertama

09 November 2024

Penyusun:  
Irfan Nurhakim  
Syahrani Zalfa

Reviewer:  
Lindawati Sumpena

Layout:  
Raffi Sldqi  
Faqih Allawii

# Pengantar

Panduan ini dirancang untuk membantu Anda, para fasilitator, dalam mengajarkan dan menyebarkan nilai-nilai perdamaian secara efektif.

Di dalamnya, Anda akan menemukan prinsip-prinsip dasar menjadi fasilitator, alur pengajaran setiap nilai, penerapan metode pembelajaran ARKA, serta panduan aktivitas untuk memperkuat pemahaman dan aplikasi nilai-nilai tersebut.

Dengan panduan ini, Anda dapat menciptakan ruang pembelajaran yang lebih aktif, produktif, mendorong diskusi bermakna, dan menginspirasi peserta dalam penerapan nilai-nilai perdamaian dalam kehidupan sehari-hari.

Diterbitkan Oleh

## **Peace Generation Indonesia**

Suite 10-11 Graha DLA, Jl. Otto Iskandar Dinata  
No.392, Nyengseret, Kec. Astanaanyar, Kota  
Bandung, Jawa Barat 40242 | [salam@peacegen.id](mailto:salam@peacegen.id)  
[www.peacegen.id](http://www.peacegen.id)



# ISI BUKU

## **Bab 1:**

### **7 Prinsip Mengajarkan Modul 12 Nilai Dasar Perdamaian.....1**

1. Memahami Alur 12 Nilai
2. Menerapkan Active Learning dengan Alur ARKA
3. Tujuh Kesalahan Fasilitator.
4. Teknik Bertanya
5. Empat Cara Menguasai Penggunaan Buku
6. Memiliki Banyak Stok Ice Breaking
7. Mampu Mengelola Dinamika Kelompok
8. Menciptakan Suasana Belajar yang Nyaman (Ruang dan Alat-alat Pendukung)

## **Bab 2:**

### **Panduan Pengajaran 12 Nilai Dasar Perdamaian Persiapan Pembelajaran.....21**

RPP 12 Nilai Dasar Perdamaian  
Peace Promise

## **Bab 3:**

### **Aktivitas Pasca pengajaran.....113** 7 Aktivitas Pasca pembelajaran

## Bab 1

# 7 PRINSIP MENGAJARKAN MODUL 12 NILAI DASAR PERDAMAIAN



# 1

## Memahami Alur Modul 12 Nilai Dasar Perdamaian



### Cara Melihat Diri Sendiri



Nilai Pertama  
**Aku Bangga Jadi Diri Sendiri**



Nilai Kedua  
**No Curiga No Prasangka**

### Cara Melihat Orang Lain



Nilai Ketiga  
**Beda Kultur Tetap Akur**



Nilai Keempat  
**Beda Keyakinan Tetap Berteman**



Nilai Kelima  
**Laki-Laki Perempuan Sama-Sama Manusia**



Nilai Keenam  
**Kaya Gak Sombong, Miskin Ga Minder**



Nilai Ketujuh  
**Menghargai Orang Lain**

### Keterampilan Menyelesaikan Konflik



Nilai Kedelapan  
**Memilih Teman & Bersikap Inklusif**



Nilai Kesembilan  
**Konflik Bikin Kamu Dewasa**



Nilai Kesepuluh  
**Pake Otak, Bukan Pake Otot**



Nilai Kesebelas  
**Nggak Gengsi, Nggak Salah**



Nilai Keduabelas  
**Nggak Pelit, Memberi Maaf**

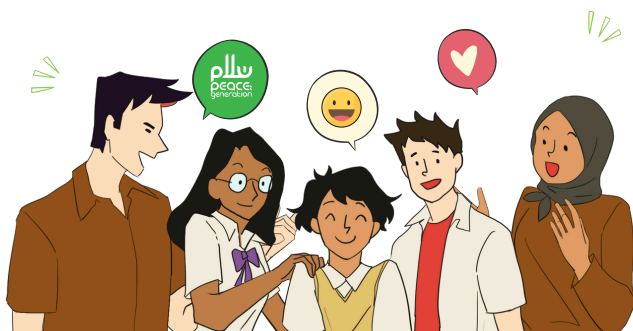
# 2 Memahami *Experiential Learning* dengan ARKA

Saya dengar maka saya lupa  
Saya lihat, maka saya ingat  
Saya kerjakan maka saya paham.

Itulah prinsip active learning. Peserta bukan hanya menjadi pendengar atau penonton. Peserta harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan active learning, peserta mengoptimalkan potensi auditorial, visual dan kinestetik secara bersamaan. Sehingga informasi dan materi diserap secara optimal. Itulah mengapa, modul 12 Nilai Dasar Perdamaian dibuat sedemikian rupa agar mampu membantu peserta untuk belajar secara aktif.

Peserta akan senang apabila pembelajaran berjalan secara interaktif. Apalagi nilai yang disampaikan yaitu mengenai perdamaian. Konsep yang cukup 'berat' dibahas untuk kebanyakan orang. Maka, sebagai fasilitator, harus memiliki bekal jurus mengajar berbasis pengalaman/experiential learning. Pada praktiknya, pembelajaran berbasis pengalaman memiliki empat kegiatan utama yaitu Aktivitas, Refleksi, Konseptualisasi, dan Aplikasi yang disingkat ARKA. Penggunaan pembelajaran berbasis pengalaman dengan alur ARKA digunakan karena kami percaya, otak manusia belajar dimulai dari pengalaman konkret, berefleksi, sampai akhirnya memahami konsep yang abstrak, lalu menggunakannya. Semakin banyak indera terlibat, semakin mudah materi diingat.





## Aktivitas

Pada bagian ini kegiatan difokuskan agar peserta mendapat pengalaman langsung. Aktivitas yang bisa dilakukan adalah melalui permainan, bermain peran, menonton video, mendengar podcast, membaca komik atau cerita, dll. Pengalaman yang didapatkan setidaknya melibatkan indera dan respons yang dimiliki oleh peserta. Aktivitas juga berfungsi untuk membuat peserta tertarik dan terkoneksi dengan nilai yang akan mereka pelajari.



## Refleksi

Pada bagian ini, kegiatan difokuskan untuk merefleksikan pengalaman yang diperoleh dari aktivitas sebelumnya. Refleksi dilakukan melalui pertanyaan relevan yang mampu memantik apa yang telah dialami peserta. Refleksi ini selanjutnya akan menjembatani peserta dalam memahami konsep atau nilai yang akan diajarkan.



## Konseptualisasi

Barulah pada bagian ini dimasukkan konsep, data, tips, dan deskripsi mengenai nilai inti pelajaran. Konsep dan materi ini secara tidak langsung merupakan “pelajaran” yang diperoleh dari pengalaman pada bagian aktivitas.



## Aplikasi

Konsep kemudian harus dicoba penerapannya secara nyata pada kehidupan atau aktivitas lain. Sehingga pada bagian ini, peserta ditantang untuk melakukan kegiatan yang bisa menjadi wadah untuk mempraktikkan konsep atau materi yang telah dipelajari.

# **Ikun-Ikun**

## **Pada Modul Ini**



**Aktivitas**



**Refleksi**



**Konseptualisasi**



**Aplikasi**

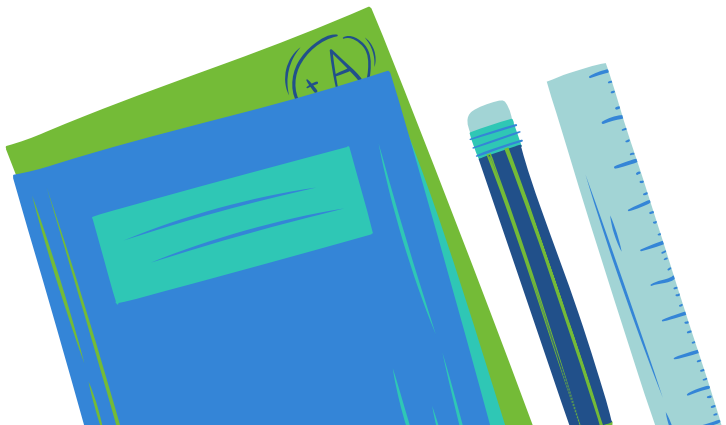


# 3 Guru adalah Fasilitator



## A. 7 Kesalahan Fasilitator

- Fasilitator terjebak dalam metode ceramah dalam menyampaikan materi. Padahal fasilitator berperan mendorong peserta untuk aktif menyampaikan dan menemukan sendiri pelajaran secara partisipatif.
- Setelah sesi simulasi atau game, fasilitator biasanya terlalu bersemangat untuk menyimpulkan sendiri hikmah atau pesan dari simulasi tersebut. Biarkan peserta yang menemukan dan mengungkapkan inti pelajaran dan kesimpulan. Fasilitator hanya mendorong dan menguatkan. Sehingga peserta merasa menemukan sendiri, bukan diajari.
- Biasanya selalu ada peserta yang dominan menguasai forum. Sehingga orang-orang yang tidak aktif cenderung sungkan untuk berpartisipasi. Fasilitator harus peka pada situasi, berikan dorongan pada orang yang kurang aktif dengan cara memberi mereka kesempatan. Jangan biarkan forum dikuasai oleh beberapa orang saja.





- Perencanaan yang tidak matang biasanya menyebabkan waktu yang tidak efisien. Pastikan setiap segmen berjalan dengan alur yang cepat. Saat melakukan simulasi atau permainan, pastikan pembagian kelompok dilakukan dengan efektif. Alat-alat disiapkan dengan baik. Hati-hati pada aktivitas ice breaking atau permainan yang terlalu lama, sehingga mengambil waktu untuk segmen lain yang lebih penting.
- Hindari terlalu banyak jeda yang tidak perlu. Perpindahan segmen dari permainan, ke inti pelajaran ke model dan praktik harus direncanakan dengan baik agar terasa pas. Misalnya ice breaking selain untuk pemanasan juga bisa digunakan untuk pembagian kelompok untuk segmen simulasi.
- Tidak fokus pada materi. Jika ada pertanyaan atau diskusi yang tidak mengarah ke inti pelajaran sebaiknya tidak usah ditanggapi.
- Tidak menguasai materi. Bacalah panduan Fasilitator dan modul Peserta dengan detail. Pahami tujuan materi, petunjuk permainan, dan buat RPP. Penguasaan materi menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

## B. Senjata Utama Fasilitator

Senjata seorang fasilitator itu pertanyaan. Apabila pertanyaannya tajam, maka akan mampu memancing jawaban yang berkualitas. Jika tumpul? Atau sama sekali tidak punya pertanyaan? Maka fasilitator akan terjebak menjadi penceramah! Inilah kesalahan paling fatal seorang fasilitator. Berubah jadi preacher alias penceramah.

Sebelum memasuki apa itu teknik bertanya, kami akan menjelaskan lebih dulu fungsi dan manfaat bertanya dalam memfasilitasi sebuah training atau mengajar:

- **Meningkatkan partisipasi peserta dan mengurangi dominasi fasilitator. Ini prinsip demokrasi dan perdamaian. Kalau fasilitator mendominasi seperti diktator, itu tidak menciptakan suasana peace.**
- **Meningkatkan ownership mengurangi resistensi. Kita bertanya bukan karena tidak tahu. Kita bertanya agar pesan yang dimaksud keluar dari mulut peserta bukan mulut fasilitator. Jadi mereka merasa bahwa pesan itu datang dari mereka dan ide mereka.**
- **Mengonfirmasi sebuah pesan. Misalnya dengan mengatakan, "Apakah poin ini sudah sesuai dengan maksudmu tadi?" atau kita meminta second opinion tentang satu topik, "Mungkin ada yang memiliki pandangan sebaliknya?" Jadi semua gagasan clear.**

Adapun contohnya yaitu sebagai berikut:  
Tugas fasilitator adalah mengungkap pelajaran dari permainan itu. Tapi itu harus keluar dari mulut peserta. Bukan disimpulkan oleh fasilitator. Misalnya, setelah permainan pada nilai 10, perang-perangan.  
Berikut pertanyaannya:

- ? Apa hikmah yang kamu pelajari dari permainan tadi?
- ? Ini pertanyaan Umum dan standar banget

### **1. Buat pertanyaan yang SPESIFIK:**

? Mengapa permainan putaran pertama gagal membangun menara?

### **2. Buat pertanyaan yang menarget orang tertentu.**

Misalnya pilih orang yang saat bermain begitu bersemangat menyerang.

? Tadi kelihatannya kamu begitu semangat menyerang, mengapa?

Pertanyaan Ini menunjukkan bahwa kita melakukan observasi detail pada sikap peserta. Tangkap momen-momen penting untuk ditanya dan digali.

### **3. Buat pertanyaan yang menggiring untuk mendukung kesimpulan yang dikehendaki**

? Jadi mengapa permainan kedua lebih cepat dan lebih mudah dari permainan pertama?

Itulah senjata utama fasilitator, yaitu bertanya dengan pertanyaan yang menggiring peserta untuk menemukan jawabannya.

"Kecerdasan seseorang bukan dari jawabannya, tapi dari pertanyaannya."

## C. Dilema Fasilitator

Hal ini terkait dengan kejadian-kejadian yang sering dialami selama pelatihan berlangsung, seperti:

- a. Menangani peserta yang merasa lebih tahu dan tidak ingin tahu; peserta yang merasa terpaksa; peserta yang lebih vokal dan tidak vokal; peserta yang menyerang peserta lain; peserta yang menyerang fasilitator; dan peserta yang menyuguhkan hal atau ide gila.
- b. Menangani perdebatan antar peserta; arah diskusi yang melenceng.
- c. Menangani kelebihan atau kekurangan waktu dari yang sudah diagendakan.
- d. Mengusahakan agar materi yang disajikan tidak terlalu sederhana atau terlalu rumit.



# 4 Cara Mengusai Penggunaan Buku



Buku panduan ini dirancang untuk membantu anda memahami dan menyampaikan materi tentang 12 Nilai Dasar Perdamaian dengan percaya diri kepada para peserta. Panduan ini menggunakan metode ARKA (Aktivitas, Refleksi, Konseptualisasi, dan Aplikasi) untuk mempermudah proses pembelajaran.

Kami juga menyediakan berbagai alat bantu yang dirancang untuk membuat penyampaian materi lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta dapat lebih mudah memahami konsep:

## 1. Lagu

- Penggunaan: Lagu-lagu pilihan untuk membantu anda dan para peserta lebih memahami dan meresapi nilai yang disampaikan.
- Akses: Tersedia melalui tautan atau kode QR.
- Tujuan: Membantu menciptakan suasana yang rileks, semangat dan mendukung proses pembelajaran.

## 2. Video

- Penggunaan: Video yang menjelaskan konsep atau memberikan contoh nyata yang relevan.
- Akses: Tersedia melalui tautan atau kode QR.
- Sasaran: Membantu menyederhanakan materi dan membuat pembelajaran lebih menarik melalui visual.

### 3. Podcast

- Penggunaan: Mendengarkan podcast yang berisi diskusi dengan ahli atau cerita inspiratif.
- Akses: Dapat diakses melalui tautan atau kode QR.
- Sasaran: Memberikan wawasan baru dan sudut pandang berbeda melalui audio yang menarik dan mudah dipahami.

#### Babak Penutup

Dengan memahami metode ARKA dan menggunakan alat bantu pembelajaran yang tersedia, Anda sudah siap menjadi fasilitator perdamaian. Selamat belajar, semoga proses ini memberikan banyak manfaat dan pengalaman berharga. Mari mulai perjalanan ini bersama-sama!



# 5 Memiliki Banyak Stok Ice Breaking



Dalam proses pembelajaran, setiap peserta memiliki motivasi dan perasaan yang berbeda. Ada yang antusias, lesu, hanya ingin berkumpul bersama teman, bahkan ada yang terpaksa. Semua itu akan berdampak pada respon peserta terhadap fasilitator saat menyampaikan materi. Ada yang semangat namun tak sedikit yang mengantuk dan kaku. Hal tersebut sering kali menghambat proses pembelajaran sehingga diperlukan ice breaking dapat memecahkan suasana.

**Ice breaking sering dipakai dalam sebuah pelatihan untuk menghilangkan kekakuan atau kebekuan antar peserta. Dengan adanya ini, peserta bisa saling berbaur dan berpartisipasi secara merata, menghilangkan sekat, sehingga semangat dari peserta bisa terjaga selama pembelajaran berlangsung.**





# 6 Mampu Mengelola Dinamika Kelompok



Pembelajaran juga harus menjadi sarana berinteraksi. Peserta dilatih untuk berinteraksi bukan hanya dengan teman pilihannya, tapi dengan setiap orang secara merata. Selama proses belajar seorang pendidik/fasilitator harus melakukan grouping dan regrouping secara dinamis. Kadang kelompok kecil, kelompok besar, atau individual.



## Individual

Cocok untuk tugas yang diarahkan agar setiap orang melakukan dan mengalaminya sendiri. Seperti mengisi tugas, ataupun melakukan misi. Hal ini bertujuan agar setiap individu melakukan dan memahami.



## Berpasangan

Cocok saat permainan yang bersifat duel seperti suit, atau saat sharing dengan waktu yang terbatas. Sehingga setiap orang punya waktu yang sama untuk berbicara dan berpartisipasi.



## Grup Kecil

Terdiri dari tiga sampai empat orang. Cocok untuk sharing secara bergiliran. Dengan grup kecil ini, setiap orang akan punya waktu bergiliran untuk sharing dan mendengar.



## Grup Kecil

Terdiri dari tiga sampai empat orang. Cocok untuk sharing secara bergiliran. Dengan grup kecil ini, setiap orang akan punya waktu bergiliran untuk sharing dan mendengar.



## Grup Sedang

Terdiri dari 5-10 orang. Biasanya untuk tugas-tugas kelompok yang sifatnya agak berat. Harus hati-hati membentuk kelompok sedang ini, karena jika tidak tepat, maka akan ada anggota kelompok yang menganggur.



## Grup Besar

Satu kelas dibagi dua, cocok untuk permainan duel dua kelompok yang bertujuan untuk mengajarkan tentang konflik atau tentang prasangka.

## Kelas

Semua orang terlibat secara bersamaan, seperti permainan ice breaking yang dipandu oleh seorang instruktur dan semua peserta mengikuti instruksi.

Dalam satu pertemuan dapat dilakukan berbagai variasi bentuk grup agar proses belajar menjadi dinamis. Dinamika kelompok ini juga berfungsi agar semua peserta bisa aktif, tidak ada yang dominan atau tersisihkan. Pengelompokan ini juga berfungsi agar peserta yang berbeda bisa saling mengenal.

# 7 Menciptakan Suasana Aman & Nyaman

Nilai-nilai perdamaian bukan hanya diajarkan, tetapi juga dipraktikkan dalam proses interaksi di kelas. Fasilitator harus memastikan suasana kelas yang nyaman, aman, dan saling menghargai. Sehingga peserta tidak merasa takut untuk mengemukakan pendapat dan menghargai perbedaan.

Setidaknya ada cara untuk menciptakan suasana nyaman.

## Koneksi Sebelum Koreksi

Kita tidak bisa mengakses internet kalau belum terhubung dengan internetnya. Begitu pula dengan peserta. Jangan harap bisa mengarahkan mereka jika kita tidak membangun hubungan terlebih dahulu. Ada beberapa cara untuk membangun koneksi. Bisa dengan sapaan, validasi emosi, memberi kepercayaan, ikut bermain, memberi perhatian dan juga menjadi pendengar yang baik. Ketika terjadi sesuatu, kroscek dan dengarkan peserta terlebih dahulu dengan penuh empati, sehingga damai bukan hanya diajarkan, namun sudah dicontohkan.

Perhatian dan kepedulian itu menular. Jika kita tidak memberikan perhatian dan kepedulian yang cukup, maka Peserta tidak akan peduli pada temannya. Peserta yang bermasalah biasanya karena defisit perhatian dari orang dewasa.



# Penyuasanaan dengan aktivitas

Berikut ini, 5 contoh aktivitas yang bisa fasilitator adaptasi. Tentu saja bisa menggunakan aktivitas lain yang sekiranya lebih cocok digunakan di kelas.

## 1. Kontrak Belajar

Membuat peraturan secara partisipatif dengan pohon harapan atau menggunakan tools digital seperti mentimeter. Pada penyampaiannya, fasilitator bisa membuat gambar pohon dan membagikan sticky note atau kertas kepada peserta. Mintalah mereka menulis harapannya selama proses belajar dan tempelkan pada bagian atas pohon. Selanjutnya minta juga menuliskan bagaimana agar harapan tersebut bisa tercapai, kemudian tempelkan pada bagian bawah pohon. Arahkanlah agar peserta menuliskan bagaimana untuk saling menghargai di kelas, termasuk saat mengemukakan pendapat. Dengan metode ini, peserta akan merasa dilibatkan dan juga menerima konsekuensinya ketika terjadi pelanggaran.



## 2. Roda Emosi

Sebagai fasilitator, kita tidak bisa membaca semua emosi peserta kita saat akan memulai pelajaran. Bisa jadi, ada yang sedang merasa sedih, kecewa, atau bahagia. Oleh karena itu, roda emosi ini bisa dijadikan sebagai media agar kelas menjadi lebih nyaman. Fasilitator bisa menyiapkan kertas bergambar roda emosi sebagai berikut. Lalu, sebelum pembelajaran, peserta bisa menempelkan nama dirinya pada emosi yang sedang mereka rasakan. Dengan begitu, fasilitator bisa mengetahui perasaan peserta dan menetralkan terlebih dahulu suasana kelas sebelum memulai pelajaran.



### 3. Hero of the Day

Bagaimana bila kebaikan-kebaikan kecil diapresiasi bersama? Itu akan menjadi hal yang menyenangkan. Hero of the day bisa dilakukan di awal atau akhir pelajaran dengan cara meminta peserta untuk mengajukan nama temannya yang sudah melakukan kebaikan hari itu. Kebaikan bisa berupa kebaikan kecil, misalnya mentraktir, meminjamkan pulpen, dsb. Dengan begitu, peserta akan merasa terapresiasi.



### 4. Refleksi Pagi

Dari namanya saja kita sudah tahu kalau ini dilakukan pada siang hari. Tidak dong, ini dilakukan pagi hari sebelum memulai pembelajaran. Refleksi pagi bisa dilakukan beberapa menit dengan menghirup nafas dan juga mensyukuri apa yang terjadi hari itu. Mensyukuri kenikmatan kesehatan ataupun dengan menerapkan empati pada diri sendiri. Dengan cara mengabsen anggota tubuh kita yang sudah bekerja setiap hari membantu kita bisa hidup sampai hari ini.



### 5. Peace Family

Fasilitator bisa membuat kelompok-kelompok bernama Peace Family untuk memperkuat bonding antar peserta. Anggotanya bisa berisi 3-6 orang di mana setiap orang berkesempatan untuk bercerita apa yang sudah dilewati selama seminggu atau sebulan ke depan. Atau bisa juga mengenai kekhawatiran dan cita-cita di masa depan. Peace family ini bisa menjadi tempat yang aman bagi peserta untuk bercerita.



# Catatan