



USAID
DARI RAKYAT AMERIKA



USAID CEGAH Empowering Indonesia's Community of Accountability

MODUL TRAINING OF TRAINERS PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DAN METODE PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF

Tim Penyusun:

Sigid Suseno

Widati Wulandari

Wanodyo Sulistyani

Erika Magdalena Chandra

Nella Sumika Putri

Budi Arta Atmaja

MODUL TRAINING OF TRAINER PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DAN METODE PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF

Pengarang:

Sigid Suseno
Widati Wulandari
Wanodyo Sulistyani
Erika Magdalena Chandra
Nella Sumika Putri
Budi Arta Atmaja

Penerbit: Unpad Press

Tahun: 2018

Seri: -

ISBN: 978-602-439-466-0

Link: -

Website: <http://press.unpad.ac.id/>

Email: press@unpad.ac.id

A. PENDAHULUAN

Ada kebutuhan untuk menerapkan pendidikan anti korupsi pada tingkat perguruan tinggi. Alasan untuk mengajarkan nilai-nilai anti korupsi adalah karena pada faktanya banyak perilaku di lingkungan pendidikan tinggi yang berpotensi atau bahkan merupakan perilaku-perilaku koruptif (sikap tindak a-moral dan/atau a-sosial). Bentuk-bentuk perilaku negatif seperti itu adalah misalnya, plagiarisme, mencontek, titip tanda tangan daftar hadir, joki ujian dan tugas, atau bentuk-bentuk kecurangan lainnya.

Upaya memperkenalkan nilai-nilai anti korupsi pada sivitas akademika dapat menjadi pintu masuk untuk memberikan kesadaran penting dan perlunya sikap-sikap anti korupsi dalam penyelenggaraan Tridharma Perguruan Tinggi. Melalui pendidikan anti korupsi ini diperkenalkan kembali dan dikaji lebih mendalam **9 (Sembilan) nilai anti korupsi yakni kejujuran, kepedulian, kemandirian, disiplin, tanggungjawab, kerja keras, kesederhanaan, keberanian, dan keadilan.**

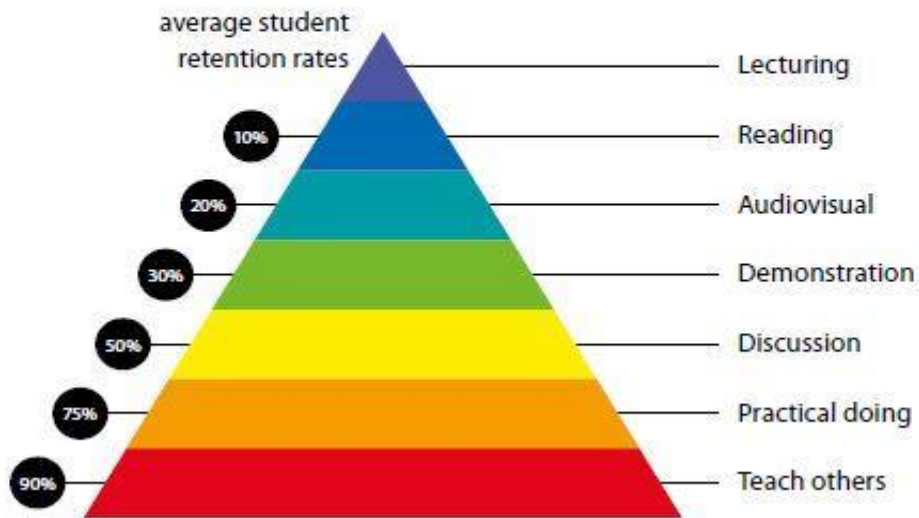
Sebagai institusi pendidikan, Universitas Padjajaran (Unpad) memandang pentingnya menyelenggarakan pendidikan anti korupsi. Kegiatan pendidikan anti korupsi dilaksanakan dengan menyisipkan pengajaran-penyadaran nilai-nilai anti korupsi di atas ke dalam bahan-bahan ajar dari 4 (empat) mata kuliah yang diselenggarakan pada Tahap Penerimaan Bersama (TPB), serta mengusung tema *Sustainable Development Goals* (SDGs). Keempat mata kuliah tersebut adalah Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, serta Bahasa Inggris. Melalui pembelajaran mata kuliah tersebut dalam kegiatan TPB Tahun Ajaran 2018/2019 diharapkan mahasiswa diperkenalkan pada dan disadarkan akan pentingnya nilai-nilai anti korupsi.

Dengan kesadaran sulitnya mengajarkan pada mahasiswa (orang dewasa) nilai atau norma dan bukan sekadar pengetahuan, maka modul memuat dan

menyarankan penggunaan metode pembelajaran interaktif. Melalui metode ini, juga dikenal dengan *student centered learning*, peserta didik atau mahasiswa dilibatkan secara aktif ke dalam seluruh tahapan pembelajaran dan diharapkan luarannya adalah transformasi nilai, yaitu adanya perubahan sikap. Pola pembelajaran *student centered learning* yang sekaligus berorientasi pada keaktifan dan keterlibatan mahasiswa terbukti lebih bermanfaat. Hal ini juga tergambar dari piramida pembelajaran (*learning pyramid*) di bawah ini:

Learning Pyramid

Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine



Sumber: <https://cooperativelearning.works/2013/12/09/easily-fitting-the-learning-pyramid-into-your-average-classroom/>

B. TUJUAN

Tujuan dari kegiatan ini adalah:

1. Memberikan dan memperkenalkan beberapa alternatif metode pengajaran interaktif yang dapat digunakan oleh pengajar;
2. Mempraktikkan beberapa alternatif metode pengajaran interaktif.

C. SASARAN

Sasaran dari kegiatan ini adalah para pengajar 4 (empat) mata kuliah yang dilaksanakan dalam kegiatan Tahap Penerimaan Bersama yakni Pancasila dan Kewarganegaraan, Agama, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dari 16 fakultas di Unpad.

D. METODE PENGAJARAN INTERAKTIF

Modul ini berisi beragam metode pengajaran interaktif yang berpusat pada peserta didik/mahasiswa yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai anti korupsi sebagai bagian dari Pendidikan Anti Korupsi di Perguruan Tinggi, antara lain:

- D.1. *Ice Breaking*
- D.2. *Ranking/Scale*
- D.3. *Puzzle/Jigsaw*
- D.4. *Debat/Take a Stand*
- D.5. *TRIAD/Moot*
- D.6. *Buka Warung/World Café*
- D.7. *Role Play*

D.8. *Each One Teach One*

D.9. *Think-Pair- Share*

D.10 *Roadmap/Continuum*

D.11 *Roundtable*

D.12. Presentasi

PENJELASAN

D.1. Ice Breaking

A. Permainan “BINGO”

Permainan ini dapat dilakukan oleh orang dewasa, dalam kelas besar maupun kecil serta dilakukan secara bersama-sama seluruh peserta pelatihan.

Tujuan dari permainan ini adalah agar para peserta dapat mengenal satu sama lain dan keluar dari zona nyamannya dengan cara bergerak berjalan berkeliling ruangan.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 15 MENIT, DENGAN TAHAPAN AKTIVITAS SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Berikan masing-masing peserta kertas “BINGO” dan pulpen.
- ✓ Jelaskan kepada peserta bahwa mereka memiliki waktu 15 menit untuk berbaur dengan peserta lain.
- ✓ Masing-masing peserta berkeliling untuk berkenalan dengan peserta lainnya sambil mengajukan pertanyaan yang terdapat dalam kertas “BINGO”.
- ✓ Dalam perkenalan dengan peserta lainnya, peserta yang berhasil mendapatkan jawaban yang sesuai dengan pola garis lurus

(vertical/horizontal/diagonal), menuliskan nama-nama pemberi jawaban dalam kolom di kertas “BINGO”.

- ✓ Peserta pertama yang berhasil membuat garis lurus, vertical, diagonal, atau horizontal akan meneriakan “BINGO!”.
- ✓ Permainan berakhir.
- ✓ Fasilitator memberikan hadiah/*reward* kepada pemenang.

Untuk Permainan “BINGO”, Fasilitator mempersiapkan kertas yang berisikan pertanyaan (minimal 24) sejumlah peserta pelatihan, contohnya tertera di bawah ini:

TINGGAL DI JATINANGOR	MENGGUNAKAN BUS UNPAD	MENONTON YOUTUBE	PERNAH MENGIKUTI KELAS DENGAN PENDEKATAN SCL	MENYUKAI TRAVELLING
MEMILIKI HEWAN PELIHARAAN	SERING MENGANTUK DI KELAS	MEMILIKI AKUN INSTAGRAM	SUKA MENYANYI	MENJADI ANGGOTA ORGANISASI
SUKA AKTIVITAS EXTREME	MENGIKUTI LEBIH DARI SATU UNIT KEGIATAN DI KAMPUS	PERTANYAAN BEBAS	TIDAK MENYUKAI GAME ONLINE	MENYUKAI KEGIATAN DI LUAR KELAS
MEMILIKI BLOG	TIDAK PERNAH MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN	BERASAL DARI LUAR BANDUNG	SUKA MENONTON TV	MENGGUNAKAN KENDARAAN PRIBADI KE KAMPUS
TIDAK MEROKOK	LEBIH SUKA TINGGAL DI RUMAH	MENYUKAI OLAHRAGA	HEMAT AIR	MEMILIKI AKUN TWITTER

Apabila memungkinkan, fasilitator dapat menyediakan *reward* yang akan diberikan bagi pemenang permainan.

B. Permainan “Jaring Pertemanan”

Permainan ini dilakukan terutama untuk mengetahui apakah peserta telah saling mengenal nama peserta lainnya. Untuk melaksanakan permainan ini, fasilitator mempersiapkan tali rafia (1 gulungan) dan lagu yang akan diputar untuk peserta menari.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 10 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Seluruh peserta ke tengah ruangan dan membentuk lingkaran.
- ✓ Musik diputar, fasilitator berdiri di tengah lingkaran memimpin tarian. Seluruh peserta harus mengikuti gerakan/tarian fasilitator.
- ✓ Fasilitator melemparkan gulungan tali rafia dengan tetap memegang ujung tali ke salah satu peserta dengan menyebutkan nama peserta tersebut.
- ✓ Peserta yang menerima gulungan tali rafia tersebut memimpin tarian sesuai dengan iringan musik dan peserta lain mengikuti tarian/gerakan tersebut.
- ✓ Selanjutnya peserta tersebut melempar gulungan tali rafia ke peserta lainnya sambil menyebutkan nama peserta yang menerima gulungan tali rafia.
- ✓ Peserta yang menerima gulungan tali rafia tersebut memimpin tarian sesuai dengan iringan musik dan peserta lain mengikuti tarian/gerakan tersebut, dst hingga terbentuk jaring pertemanan.

C. *Two Minutes Mixer*

Two Minutes Mixer ini dapat dilakukan oleh orang dewasa dan dalam kelas besar. Tujuan dari model *ice breaking* ini adalah agar para peserta saling mengenal satu sama lain.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 10 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator meminta semua peserta berdiri.
- ✓ Peserta berpasang-pasangan.
- ✓ Masing-masing peserta dan pasangannya punya waktu 2 menit untuk berbicara tentang apa saja.
- ✓ Setelah 2 menit fasilitator meniup peluit.
- ✓ Peserta berhenti bicara dan mencari pasangan baru dan memulai berbincang kembali dengan pasangan baru selama 2 menit.
- ✓ Fasilitator menghentikan setelah waktu selesai.

D. Two Truth and a Lie

Two Truth and a Lie ini dapat dilakukan oleh orang dewasa dan dalam kelas besar. Tujuan dari model *ice breaking* ini adalah agar para peserta saling mengenal satu sama lain.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 10 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator membagi peserta pelatihan dalam 3 kelompok @ 10 sd @15 orang/kelompok.
- ✓ Fasilitator menyampaikan dalam setiap kelompok bahwa masing-masing peserta harus memperkenalkan diri mereka sambil menyampaikan 3 pernyataan.
- ✓ 3 pernyataan tersebut terdiri dari 2 hal benar dan 1 hal bohong.
- ✓ Isi pernyataan tersebut merupakan hal yang sederhana seperti hobi, ketertarikan, yang dapat menunjukkan keunikan dari masing-masing peserta.
- ✓ Peserta yang lain harus menebak pernyataan mana yang bohong yang disampaikan oleh peserta.
- ✓ Fasilitator memulai pertama kali Contoh: Saya Putri, saya keturunan papua, saya sangat suka makan dan menguasai 3 bahasa asing.

E. Expectation

Expectation ini dapat dilakukan oleh orang dewasa dan dalam kelas besar. Tujuan dari model *ice breaking* ini adalah agar para peserta mengetahui harapan peserta tentang kegiatan yang dilakukan.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 10 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator membagi peserta dalam 3 kelompok besar.
- ✓ Fasilitator menuliskan “harapan” di *flip chart*/papan tulis.
- ✓ Fasilitator menjelaskan bahwa masing-masing peserta harus (1) memperkenalkan diri; (2) menyampaikan harapan mereka atas pelatihan yang akan dilakukan; (3) menyampaikan hal-hal liar apa yang akan mereka lakukan jika harapan itu tercapai.
- ✓ Fasilitator menuliskan harapan peserta di *flip chart*/papan tulis.
- ✓ Fasilitator menutup kegiatan dengan menyampaikan tujuan pelatihan, serta meninjau daftar harapan yang dibuat oleh masing-masing peserta.
- ✓ Fasilitator menjelaskan apakah harapan-harapan tersebut dapat terpenuhi atau tidak dalam pelatihan tersebut.

F. Animal Sound

Kegiatan ini dapat dilakukan dalam kelas besar. Tujuan model *ice breaking* ini adalah membagi kelompok sambil membangun suasana santai bagi peserta di tengah-tengah kegiatan.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 10 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator membagi kertas secara acak kepada seluruh peserta yang bertuliskan nama seekor binatang.
- ✓ Peserta tidak boleh saling memperlihatkan isi kertas tersebut.
- ✓ Peserta harus berkumpul membentuk kelompok berdasarkan nama binatang tersebut dengan cara meniru suara dan gerakan binatang tersebut untuk menemukan teman sekelompoknya.
- ✓ Kelompok yang paling dulu menemukan seluruh anggotanya (jumlah telah ditentukan) sebagai pemenang.

G. Rumor

Kegiatan ini dapat dilakukan dalam kegiatan yang memiliki banyak peserta yang dibagi dalam kelompok-kelompok kecil. Tujuan model *ice breaking* ini adalah untuk membangun keakraban tim dan membangkitkan semangat di tengah-tengah kegiatan.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 10 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok masing-masing terdiri dari 7 – 8 orang.
- ✓ Setiap kelompok berbaris memanjang ke belakang.
- ✓ Masing-masing anggota pertama dari kelompok keluar ruangan dan bersama-sama membaca dan mengingat kalimat yang telah dipersiapkan oleh fasilitator.
- ✓ Masing-masing anggota pertama dari kelompok kembali dalam kelompok masing-masing.
- ✓ Fasilitator memberikan tanda mulai, peserta pertama membisikkan kalimat kepada peserta kedua untuk selanjutnya dibisikkan sampai dengan peserta terakhir.
- ✓ Peserta terakhir menuliskan kalimat yang didengar di papan tulis/*flip chart*.
- ✓ Kelompok yang menuliskan kalimat yang paling mendekati/sesuai adalah pemenangnya.

D.2. Ranking/Scale

Metode ini merupakan metode yang merangsang peserta untuk berpikir kritis dan argumentatif dalam menentukan prioritas dari beberapa pilihan yang diberikan/ditampilkan.

AKTIVITAS DAPAT DILAKUKAN DALAM WAKTU 30 - 60 MENIT (TERGANTUNG JUMLAH PESERTA), DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Seluruh peserta dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 5 - 6 orang.
- ✓ Fasilitator menyiapkan 6 lembar karton yang masing-masing bertuliskan satu masalah/isu.
- ✓ 6 (enam) perwakilan peserta diminta untuk berdiri di depan kelas dan memegang karton secara berurutan berdasarkan prioritas yang ditentukan oleh fasilitator.
- ✓ Dalam kelompok peserta berdiskusi untuk menentukan urutan prioritas permasalahan yang lebih tepat menurut mereka.
- ✓ Masing-masing kelompok secara bergiliran menyampaikan pandangannya dan meminta 7 peserta yang memegang karton untuk berpindah tempat sesuai dengan urutan prioritas berdasarkan hasil diskusi kelompok.
- ✓ *Wrap up* oleh fasilitator

CONTOH PERMASALAHAN YANG DIBAHAS ADALAH “NILAI-NILAI YANG HARUS DIKEDEPANKAN DALAM PENDIDIKAN DI PERGURUAN TINGGI MEWUJUDKAN PERILAKU ANTI KORUPSI”

- 1) KEJUJURAN
- 2) KEPEDULIAN
- 3) KEMANDIRIAN
- 4) KEDISIPLINAN
- 5) TANGGUNG JAWAB
- 6) KERJA KERAS
- 7) KESEDERHANAAN
- 8) KEBERANIAN
- 9) KEADILAN

Peserta diminta untuk menyusun prioritas nilai yang harus dikedepankan dalam pendidikan di perguruan tinggi untuk menghasilkan sarjana yang anti korupsi.

MANFAAT DARI *RANKING/SCALE* INI ADALAH:

- Peserta belajar menganalisis permasalahan, menentukan prioritas dan membangun argumen yang memadai untuk mendukung jawabannya
- Peserta dapat mengembangkan kemampuan kerjasama/berdiskusi dalam kelompok
- Peserta bergerak, keluar dari zona nyamannya

D.3. Puzzle/Jigsaw

Metode ini dapat digunakan dalam kelas besar. Dalam metode ini peserta pertama-tama bekerja/berdiskusi dalam dalam kelompok kecil, kemudian masing-masing pindah ke kelompok yang lebih besar untuk mempresentasikan gagasan kelompok kecilnya dan berdiskusi dalam kelompok barunya untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak atau gagasan-gagasan baru.

AKTIVITAS DAPAT DILAKUKAN DALAM WAKTU 90-240 MENIT (TERGANTUNG PERMASALAHAN YANG DIANGKAT DAN KEDALAMAN RISET YANG DIHARAPKAN) DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator menyiapkan sejumlah permasalahan/isu/pertanyaan.
- ✓ Peserta di bagi kedalam kelompok kecil (4 orang), sehingga seluruh kelas terbagi ke dalam sejumlah kelompok yang jumlahnya lebih banyak dari anggota kelompok kecil (misalnya 9 kelompok).
- ✓ Masing-masing kelompok kecil mendapatkan 1 (satu) permasalahan/isu/pertanyaan yang harus dicarikan jawaban/solusinya. Seluruh peserta berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menemukan jawaban/solusi atas permasalahan.
- ✓ Setelah selesai berdiskusi, masing-masing peserta dalam setiap kelompok berhitung 1-4, untuk selanjutnya berkumpul dengan anggota kelompok lainnya yang memiliki angka yang sama sehingga membentuk kelompok baru yang jumlahnya anggotanya lebih banyak (9 orang).
- ✓ Dalam kelompok besar, masing-masing peserta secara bergiliran menyampaikan gagasan/jawaban hasil diskusi di kelompok kecil dan berusaha untuk mempertahankan gagasan tersebut. Peserta lain

mendengarkan, menyanggah atau memberikan masukan, gagasan atau informasi baru.

- ✓ Masing-masing kelompok besar merumuskan jawaban hasil diskusinya dan mempresentasikannya di kelas.
- ✓ *Wrap up* oleh fasilitator.

CONTOH *PUZZLE/JIGSAW*:

Peserta dalam kelompok kecil berdiskusi tentang salah satu dari 9 permasalahan di dunia akademik berikut:

- 1) Kelompok 1 tentang masalah Ketidakjujuran.
- 2) Kelompok 2 tentang Ketidakpedulian.
- 3) Kelompok 3 tentang masalah Ketidakmandirian.
- 4) Kelompok 4 tentang masalah Ketidakdisiplinan.
- 5) Kelompok 5 tentang masalah Tidak adanya rasa tanggungjawab.
- 6) Kelompok 6 tentang masalah Tidak adanya kebiasaan bekerja keras.
- 7) Kelompok 7 tentang masalah Ketidaksederhanaan.
- 8) Kelompok 8 tentang masalah Ketidakberanian.
- 9) Kelompok 9 tentang masalah Ketidakadilan.

Masing-masing kelompok mencari contoh perilaku tersebut dalam keseharian di lingkungan kampus (dunia akademik), kemudian mencari strategi terbaik untuk menanamkan nilai-nilai anti korupsi agar terjadi perubahan sikap. Dalam kelompok baru, masing-masing peserta mempresentasikan hasil diskusi di kelompok awal dan mendengarkan masukan serta gagasan baru dari peserta lainnya.

MANFAAT DARI PUZZLE/JIGSAW INI ADALAH:

- Melatih kemampuan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dalam kelompok kecil dan dalam kelompok yang lebih besar.
- Melatih kemampuan mempertahankan konsep/gagasan/pendapat.
- Melatih kemampuan mendengar dan mempertimbangkan pendapat/gagasan lain.

D.4. Debat/Take a Stand

Metode ini dapat digunakan di dalam kelompok dengan jumlah peserta paling sedikit 7 orang maupun di dalam kelas. Peserta bekerja dalam kelompok (pro atau kontra) untuk membangun argumen dan mencari data atau teori pendukungnya. Setiap peserta atau perwakilan kelompok berdebat menyampaikan pendapatnya dan menyanggah pendapat kelompok lainnya.

AKTIVITAS DAPAT DILAKUKAN DALAM WAKTU 60–240 MENIT (TERGANTUNG KOMPLEKSITAS MASALAH DAN KEDALAMAN RISET YANG DIHARAPKAN) DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator menyiapkan pernyataan yang kontroversial namun harus memiliki wilayah abu-abu (*grey area*).
- ✓ Fasilitator bertanya kepada peserta siapa yang setuju, siapa yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut dan siapa yang masih ragu-ragu. (Alternatif lain: fasilitator langsung membagi peserta ke dalam 3 kelompok (setuju, tidak setuju, ragu-ragu).

- ✓ Peserta dibagi ke dalam tiga kelompok berdasarkan pendapatnya: setuju (kelompok A); tidak setuju (kelompok B); dan ragu-ragu(kelompok C).
- ✓ Kelompok A dan B berdiskusi dalam kelompoknya membahas alasan-alasan dan data pendukung bagi pandangan mereka. Masing-masing kelompok menentukan 3 orang wakilnya untuk berdebat.
- ✓ Fasilitator menjelaskan teknis debat.
- ✓ Perwakilan kelompok A berdiri berhadapan dengan perwakilan kelompok B dan anggota masing-masing kelompok berdiri di belakang tim untuk memberi dukungan.
- ✓ Sementara kelompok C berdiri di depan/belakang ruangan dan menyimak debat kelompok A dan B.
- ✓ Pembicara 1 dari kelompok A menyampaikan mosinya dan mengemukakan argumennya, selanjutnya pembicara 1 dari kelompok B menyampaikan mosinya, mendebat argumen pembicara 1 kelompok A kemudian mengemukakan argumennya, selanjutnya pembicara 2 dari kelompok A membantah argumen pembicara 1 dari kelompok B kemudian mengemukakan argumennya...dst. Setelah pembicara dari masing-masing kelompok selesai menyampaikan argumennya dan mengemukakan pernyataan penutup/kesimpulan (*closing remarks*), anggota kelompok ragu-ragu diminta untuk pindah ke kelompok yang argumennya berhasil meyakinkan mereka.
- ✓ Apabila debat dilakukan dalam kelompok (minimal 7 orang), fasilitator membagi ke dalam dua grup (pro dan kontra) dan menunjuk satu orang menjadi juri sekaligus *time keeper*.
- ✓ *Wrap up* oleh fasilitator.

FASILITATOR MENYAMPAIKAN ATURAN DEBAT SEBAGAI BERIKUT:

- Masing-masing pembicara diberi waktu 3 (tiga) menit.
- Kesempatan pertama diberikan kepada pembicara 1 dari kelompok A (pro), kemudian pembicara 1 dari kelompok B (kontra) dan seterusnya
- Pembicara 1 dari kelompok A (pro) mengemukakan mosinya serta menyampaikan argumennya.
- Pembicara 1 dari kelompok B (kontra) menyampaikan mosinya, mengajukan bantahan terhadap argumen pembicara 1 dari kelompok A kemudian menyampaikan argumen-argumennya
- Pembicara 2 dari kelompok A (pro) menyampaikan bantahan terhadap argumen pembicara 1 dari kelompok B kemudian menyampaikan argumen-argumennya
- Pembicara 2 dari kelompok B (kontra) menyampaikan bantahan terhadap argumen pembicara 1 dan 2 dari kelompok A kemudian menyampaikan argumen-argumennya
- Pembicara 3 dari kelompok A (kontra) menyampaikan bantahan terhadap argumen pembicara 1 dan 2 kelompok B kemudian menyampaikan argumen-argumennya dan menutup dengan kesimpulan
- Pembicara 3 dari kelompok B (kontra) menyampaikan bantahan terhadap argumen pembicara 1, 2 dan 3 dari kelompok A kemudian menyampaikan argumen-argumennya dan menutup dengan kesimpulan

CONTOH DEBAT:

- Fasilitator menyiapkan pernyataan: "Perguruan Tinggi Turut Melahirkan Koruptor"
- Kelas dibagi ke dalam 3 kelompok (pro, kontra, dan ragu-ragu)

- Masing-masing kelompok berdiskusi sesuai dengan pandangannya dan melakukan riset untuk mencari data pendukung dan membangun argumen dan merancang strategi dan menentukan pembicara.
- Pembicara kelompok pro dan kontra maju untuk melakukan debat.

MANFAAT DARI DEBAT/*TAKE A STAND* INI ADALAH:

- Melatih kemampuan untuk berpikir kritis dan strategis dalam waktu singkat.
- Melatih kemampuan untuk melakukan riset/mencari data, membangun argumen dan menyampaikan pendapatnya di muka umum.
- Melatih kemampuan untuk mendebat/menyanggah argumen orang lain.
- Dalam kegiatan ini peserta bergerak dan keluar dari zona nyaman.

D.5. TRIAD/*Moot*

Metode ini dapat dilakukan dalam kelas besar berjumlah kelipatan 3 (tiga). Metode ini merupakan kombinasi dari debat dan bermain peran (*role play*) dalam kelompok. Melibatkan 3 orang, yakni 2 pihak yang berlawanan (bersengketa) dan 1 pihak yang bertindak sebagai pembuat keputusan.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 60 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator menyiapkan skenario/permasalahan.
- ✓ Seluruh peserta dibagi ke dalam 3 kelompok peran yang berjumlah sama.

- ✓ Masing-masing kelompok membangun argumen sesuai dengan peran masing-masing sesuai skenario.
- ✓ Dalam kelompok, masing-masing peserta berhitung 1-selesai. Selanjutnya bergabung membentuk kelompok baru berjumlah 3 orang sesuai dengan angkanya, sehingga dalam masing-masing kelompok terdapat perwakilan dari tiap kelompok peran.
- ✓ Dalam kelompok baru, masing-masing memainkan perannya. Diawali oleh pemutus/juri yang membuka pertemuan/sidang, mempersilakan masing-masing pihak menyampaikan masalahnya.
- ✓ TRIAD.
- ✓ *Wrap up* oleh fasilitator.

CONTOH TRIAD:

- Fasilitator menyiapkan skenario permasalahan sebagai berikut:
 - Universitas Padjadjaran akan menerapkan kelas daring/*online* mulai semester depan. Sivitas akademika terbagi kedalam dua kubu yang setuju dan tidak setuju terhadap kebijakan tersebut, memutuskan akan menghadap Dirjen Dikti.
- Kelas dibagi ke dalam 3 kelompok peran:
 - Kelompok 1: Dirjen Dikti
 - Kelompok 2: kubu yang menolak kebijakan kelas daring
 - Kelompok 3: kubu yang setuju dengan kebijakan kelas daring

- Masing-masing kelompok membangun argumen sesuai dengan peran masing-masing sesuai skenario.
- Dalam kelompok, masing-masing peserta berhitung 1-selesai. Selanjutnya bergabung membentuk kelompok baru berjumlah 3 orang sesuai dengan angka nya, sehingga dalam masing-masing kelompok terdapat perwakilan dari tiap kelompok peran Dirjen dikti, kelompok yang pro kebijakan, dan kelompok menolak kebijakan.
- Dalam kelompok baru, masing-masing peserta memainkan perannya. Diawali oleh Dirjen Dikti yang membuka pertemuan/sidang, mempersilakan masing-masing pihak menyampaikan permasalahannya secara bergantian. Diakhiri dengan pembacaan keputusan yang dibuat oleh Dirjen Dikti.

MANFAAT DARI *TRIAD/MOOT* INI ADALAH:

- Melatih kemampuan untuk bekerja dalam kelompok
- Melatih kemampuan untuk menganalisis permasalahan dan menemukan argumen pendukung.
- Melatih kemampuan untuk menyampaikan permasalahan secara sistematis
- Melatih kemampuan untuk berargumentasi.
- Melatih kemampuan untuk membuat keputusan.

D.6. Buka Warung/*World Café*

Metode ini dapat dilakukan di kelas besar. Merupakan gabungan dari metode *small group discussion*, kerja kelompok dan presentasi. Melalui metode ini hasil kerja kelompok dipresentasikan dihadapan kelompok lainnya untuk mendapatkan kritik dan masukan agar hasil kerja kelompok menjadi lebih baik.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 60-240 MENIT ATAU DILAKUKAN DALAM BEBERAPA SESI PERTEMUAN (TERGANTUNG KOMPLEKSITAS TUGAS/*PROJECT* YANG DIBERIKAN), DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator menyiapkan sejumlah permasalahan/problem.
- ✓ Fasilitator membagi peserta ke dalam kelompok, terdiri dari 5 - 6 orang.
- ✓ Fasilitator memberikan lembar permasalahan kepada masing-masing kelompok.
- ✓ Masing-masing peserta diberi waktu untuk mempelajari permasalahan/problem dan melakukan riset individu.
- ✓ Setiap peserta secara bergiliran menyampaikan hasil individunya dan didiskusikan dalam kelompok.
- ✓ Hasil diskusi dirumuskan dalam bentuk tertulis pada *flip chart*.

- ✓ Fasilitator membagikan kertas karton/media presentasi lainnya dan ATK (gunting, kertas berwarna-warni, lem, spidol warna-warni, *post-it*, majalah/koran bekas, dll) untuk membuat poster.
- ✓ Seluruh anggota kelompok bekerja menuangkan hasil diskusi kelompoknya ke dalam bentuk poster.
- ✓ Setiap poster ditempelkan di dinding/*flip chart*.
- ✓ Salah satu perwakilan kelompok tetap tinggal di dalam kelompok untuk melakukan presentasi, sedangkan anggota kelompoknya berpindah ke meja kelompok sebelahnya untuk mendengarkan presentasi dari perwakilan kelompok lain yang dikunjunginya dan mengajukan pertanyaan serta memberikan masukannya.
- ✓ Seluruh peserta berkeliling ke tiap kelompok hingga selesai mengunjungi seluruh kelompok.
- ✓ Perwakilan kelompok melaporkan masukan dari para pengunjung kepada anggota kelompoknya.
- ✓ *Wrap up* oleh Fasilitator.

CONTOH BUKA WARUNG/*WORLD CAFÉ*:

- Fasilitator memberikan permasalahan tentang: Perilaku koruptif dilingkungan Unpad dan meminta setiap kelompok untuk mengidentifikasi perilaku koruptif apa yang ada kemudian mencari solusi atas permasalahan dan merancang

project kampanye/advokasi untuk mencegah perilaku koruptif tersebut.

- Kelas dibagi ke dalam 6 kelompok:
 - 1) Kelompok 1 merancang *project* gerakan/kampanye anti korupsi yang sarasannya adalah mahasiswa Unpad
 - 2) Kelompok 2 merancang *project* gerakan/kampanye anti korupsi yang sarasannya adalah dosen dan tenaga pendidik
 - 3) Kelompok 3 merancang *project* anti korupsi di bidang pengelolaan lingkungan Unpad, termasuk sarana prasarana yang terdapat di Unpad.
 - 4) Kelompok 4 merancang *project* gerakan/kampanye anti korupsi yang sarasannya adalah mahasiswa Unpad.
 - 5) Kelompok 5 merancang *project* gerakan/kampanye anti korupsi yang sarasannya adalah dosen dan tenaga pendidik.
 - 6) Kelompok 6 merancang *project* anti korupsi di bidang pengelolaan lingkungan Unpad, termasuk sarana prasarana yang terdapat di Unpad.
- Masing-masing peserta diberi waktu untuk mempelajari permasalahan, mengidentifikasi permasalahan dan melakukan riset individu. Jawaban atas permasalahan serta *project* yang dirancang harus mengacu pada 9 nilai anti korupsi:
 - 1) KEJUJURAN
 - 2) KEPEDULIAN
 - 3) KEMANDIRIAN
 - 4) KEDISIPLINAN
 - 5) TANGGUNG JAWAB
 - 6) KERJA KERAS
 - 7) KESEDERHANAAN
 - 8) KEBERANIAN

9) KEADILAN

MANFAAT DARI BUKA WARUNG/*WORLD CAFÉ* INI ADALAH:

- Menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran dan diskusi yang nyaman.
- Melatih kemampuan melakukan analisis permasalahan.
- Melatih kemampuan riset individu.
- Melatih kemampuan presentasi hasil riset/temuan/kajian.
- Melatih kemampuan untuk bekerja dalam kelompok (team work).
- Mengembangkan kreativitas.
- Melatih kemampuan untuk mendengarkan pendapat, kritik dan masukan orang lain.

D.7. Role Play

Metode ini adalah metode yang memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah melalui peran-peran yang telah diberikan oleh Fasilitator.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 60-90 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator menjelaskan skenario kepada seluruh peserta.

- ✓ Fasilitator meminta atau menunjuk peserta yang yang harus bermain peran.
- ✓ Memberikan penjelasan lebih lanjut terkait peran yang akan dimainkan oleh masing-masing pemeran.
- ✓ Fasilitator membentuk kelompok kecil yang menjadi pengamat.

- ✓ Fasilitator memberikan penjelasan kepada mahasiswa yang menjadi pengamat mengenai hal-hal apakah yang seharusnya diperhatikan pada saat rekannya bermain peran.
- ✓ Setelah persiapan selesai, maka bermain peran (*role play*) dimulai.
- ✓ Fasilitator selanjutnya menanyakan kepada peserta yang menjadi pengamat mengenai apakah yang sebenarnya terjadi.
- ✓ Meminta kepada peserta untuk berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai permasalahan yang ada dan menanyakan apakah yang dapat atau seharusnya dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- ✓ Fasilitator dapat meminta peserta dari masing-masing kelompok kecil untuk bermain peran dalam penyelesaian masalah.
- ✓ Permainan peran tersebut didiskusikan bersama seluruh peserta dan hasilnya dirangkum oleh masing-masing peserta dan selanjutnya dikumpulkan.

CONTOH KASUS YANG DAPAT DIGUNAKAN ANTARA LAIN:

Tiara adalah mahasiswa pada klinik anti korupsi di fakultas hukum unpad. Setelah mengikuti kegiatan di klinik anti korupsi, ternyata Tiara menyadari bahwa pekerjaan yang dilakukan oleh orangtuanya, Bapak Karyadi dan Ibu Sari,

sangat rentan dengan praktik korupsi. Beranjak dari kesadaran tersebut, tiada mulai “menularkan” nilai-nilai anti korupsi di keluarganya, mulai dari adiknya, Adi, sampai dengan orangtuanya.

○ SKENARIO 1: TIARA

- Tiara adalah mahasiswa pada klinik anti korupsi di fakultas hukum unpad.
- Setelah mengikuti kegiatan di klinik anti korupsi, tiara memahami untuk mulai ‘menularkan’ nilai-nilai anti korupsi di keluarganya dengan mengajak untuk diskusi.
- Hal ini dia lakukan karena ternyata pekerjaan yang dilakukan orangtuanya, Bapak Karyadi dan Ibu Sari, sangat rentan dengan praktek korupsi.
- Sedangkan adiknya, Adi, sangat gemar menghambur-hamburkan uang untuk membeli perangkat *game* maupun barang-barang mahal lainnya seperti sepatu, pakaian, dll.

○ SKENARIO 2: ADI

- Adi adalah adik Tiara yang bersekolah di salah satu sekolah menengah atas yang cukup bergengsi di Bandung.
- Adi heran dengan ajakan Tiara tersebut, karena menurut Adi selama orangtuanya mampu, tidak masalah untuknya menghambur-hamburkan uang.
- Dalam kesehariannya Adi sangat gemar membeli perangkat *game* terbaru, pakaian maupun sepatu mahal, dan nongkrong di *cafe* karena gengsi dengan teman-temannya.

- Pada suatu hari, Tiara mengajak Adi berbicara serius untuk mulai berhemat dan hidup sederhana.
- SKENARIO 3: BAPAK KARYADI DAN BU SARI
 - Bapak Karyadi dan bu Sari adalah pemilik perusahaan “EKA JAYA” yang sering mengikuti tender yang dilakukan oleh pemerintah daerah.

- Bahkan dalam beberapa pekerjaan, perusahaan “EKA JAYA” memenangkan tender pekerjaan tersebut.
- Pada suatu hari, anak sulungnya, Tiara, mengajak berbicara kedua orangtuanya untuk tidak menyuap agar dapat menang tender yang diikuti perusahaan orangtuanya.
- Bahkan Tiara juga mengajak kedua orangtuanya untuk hidup sederhana.

MANFAAT DARI *ROLE PLAY* INI ADALAH:

- Memberikan pengalaman praktik langsung kepada mahasiswa dengan mahasiswa terlibat sebagai pihak yang berperan.
- Melatih kemampuan untuk bekerjasama.
- Melatih kemampuan menyimak dan mencatat.
- Mengembangkan kemampuan untuk menyampaikan argumen.

D.8. *Each One Teach One*

Metode *Each One Teach One* merupakan suatu teknik mengajar yang mengharuskan seluruh peserta terlibat aktif mengajar satu sama lain. Setiap peserta mengajarkan

salah satu bagian materi ajar kepada masing-masing peserta lain sehingga di akhir kegiatan, seluruh mahasiswa akan mempelajari seluruh materi ajar tersebut.

AKTIVITAS DAPAT DILAKUKAN DALAM WAKTU 60-90 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator mempersiapkan kartu sejumlah peserta yang berisi satu pertanyaan.
- ✓ Fasilitator membagikan kartu tersebut kepada seluruh peserta.
- ✓ Masing-masing peserta melakukan riset individu untuk menjawab pertanyaan.
- ✓ Setiap peserta berkeliling ruangan untuk saling mengajarkan temuannya kepada satu peserta lain dst., masing-masing peserta disamping menjelaskan temuannya, juga harus mencatat temuan lawan bicaranya.
- ✓ Setiap peserta hanya boleh menjelaskan/mengajar satu peserta dan mendengarkan penjelasan satu peserta pada satu waktu, kemudian bergerak mencari peserta lain untuk mengajar dan mendengarkan lagi, dst.
- ✓ Setelah semua peserta mendapatkan seluruh jawaban, fasilitator menghentikan kegiatan tersebut.
- ✓ Fasilitator memeriksa untuk memastikan bahwa semua masalah dalam kartu telah disampaikan kepada seluruh peserta.

✓ *Wrap up* oleh fasilitator.

CONTOH *EACH ONE TEACH ONE*:

- Fasilitator mempersiapkan pertanyaan dalam kartu untuk dibagikan kepada seluruh peserta, yaitu:

- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk mewujudkan negara Indonesia yang bebas dari kemiskinan.
- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk mewujudkan negara Indonesia yang bebas dari kelaparan
- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk mewujudkan negara Indonesia yang warganya sehat dan sejahtera
- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk mewujudkan negara Indonesia yang memiliki pendidikan berkualitas.
- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk mewujudkan negara Indonesia yang memiliki air bersih dan sanitasi yang layak.
- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk mewujudkan negara Indonesia yang memiliki energi bersih dan terjangkau.
- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk

mewujudkan negara Indonesia yang warganya dapat memiliki pekerjaan yang layak.

- Dari 9 nilai-nilai anti korupsi yang saudara ketahui, jelaskan nilai-nilai anti korupsi yang harus dibangun untuk mewujudkan negara Indonesia yang memiliki kota dan pemukiman yang berkelanjutan.

- Masing-masing peserta diberi waktu untuk mempelajari permasalahan yang diberikan, mengidentifikasi permasalahan, dan melakukan riset individu, serta menemukan jawaban atas permasalahan.
- Seluruh peserta berkeliling ruangan untuk berpasangan dan saling menyampaikan temuannya.
- Fasilitator memeriksa untuk memastikan bahwa semua masalah dalam kartu dijawab peserta dengan menggunakan nilai-nilai anti korupsi.

MANFAAT DARI *EACH ONE TEACH ONE*

- Melatih kemampuan riset individu dan menganalisis permasalahan secara mendalam.
- Mengembangkan kemampuan dalam menemukan jawaban atas permasalahan.
- Melatih kemampuan presentasi dan mengajar.
- Menyerap informasi.
- Meningkatkan kepercayaan diri.
- Melatih kemampuan untuk mendengarkan pendapat orang lain serta belajar dari orang lain.

D.9. Think-Pair- Share

Metode ini digunakan untuk membantu peserta berperan secara aktif untuk memberikan pendapat atau jawaban atas isu yang diberikan. Dalam metode ini terdiri dari 3 tahap, yakni: 1. *Think*, yakni masing-masing peserta diminta untuk berpikir dengan diam-diam tentang jawaban mereka atas isu yang diberikan; 2. *Pair*, yakni peserta diminta untuk berpasangan untuk membandingkan hasil pemikiran mereka dan menyepakati jawaban atau tanggapan atas isu yang diberikan atau memilih jawaban yang paling meyakinkan; dan 3. *Share*, yakni peserta (berpasangan) diminta untuk membagikan hasil pemikiran mereka di kelas.

AKTIVITAS DAPAT DILAKUKAN DALAM WAKTU 30-45 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator memberikan isu atau pertanyaan untuk dipikirkan oleh peserta.
- ✓ Peserta diberi waktu selama 2 menit (atau lebih, tergantung dari kompleksitas pertanyaan) untuk memikirkan jawaban atau tanggapan mereka atas isu atau pertanyaan yang diberikan (*Think*).

- ✓ Fasilitator memberikan instruksi kepada peserta untuk mencari peserta lainnya untuk secara berpasangan berbagi hasil pemikiran atau tanggapan mereka atas isu yang diberikan (*Pair*).
- ✓ Selanjutnya, fasilitator memberikan instruksi agar para peserta (secara berpasangan) menyepakati jawaban atau tanggapan atas isu yang diberikan atau memilih jawaban yang paling meyakinkan.

- ✓ Fasilitator menunjuk atau meminta pasangan peserta yang secara sukarela menyampaikan pendapatnya di kelas (*Share*).

CONTOH ISU ATAU KASUS UNTUK *THINK-PAIR-SHARE*

- Bagaimana membangun generasi anti korupsi?
- Apakah upaya mahasiswa yang menggunakan *platform* kitabisa.com untuk menggalang dana guna membayar uang sekolah dapat dibenarkan?

MANFAAT DARI *THINK-PAIR-SHARE*

- Memastikan bahwa semua peserta memikirkan jawaban atau tanggapan atas isu yang diberikan dengan memberi waktu untuk peserta memikirkannya.
- Membantu peserta untuk mengorganisasikan pemikirannya atau jawabannya agar dapat berkontribusi atau berperan aktif dalam diskusi.
- Mendorong peserta untuk menyampaikan pendapatnya.
- Membangun lingkungan yang nyaman bagi peserta untuk berdiskusi.

D.10. Continuum/Roadmap

Metode digunakan untuk mengukur kemajuan dari suatu proyek atau penyelesaian masalah atas suatu tema atau isu yang diberikan. Tujuan dari metode ini agar peserta dapat mengukur kemajuan yang telah mereka buat untuk menyelesaikan *project*-nya.

AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 60 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

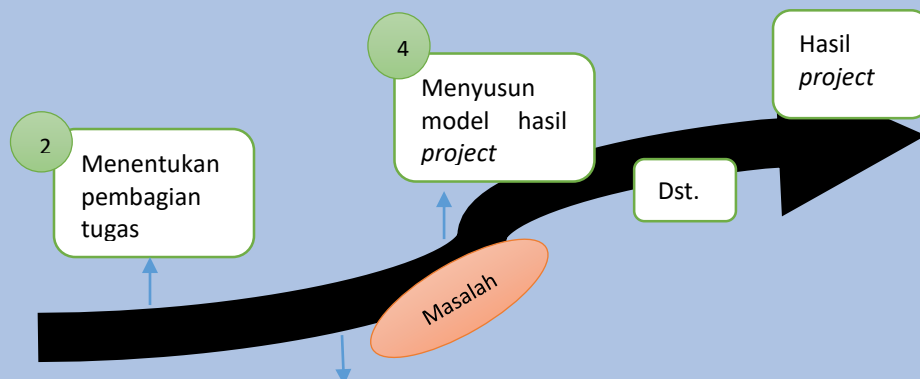
- ✓ Peserta dibagi menjadi kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 orang.
- ✓ Dosen memberikan tema untuk dibuat *project* oleh masing-masing kelompok.
- ✓ Masing-masing anggota kelompok membuat rencana *project* beserta argumen pemilihan proyek tersebut, seperti:
 - ➔ Urgensi
 - ➔ Terukur
 - ➔ *Manageable*

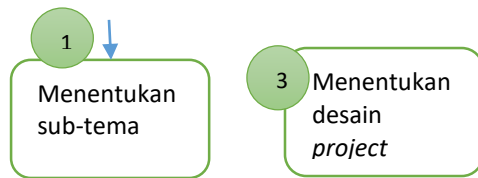
→ *Feasible*, dll

- ✓ Hasil *project* dapat berupa video, lagu, iklan layanan masyarakat dll.
- ✓ Dosen menentukan waktu untuk masing-masing kelompok menyelesaikan *project*-nya, misalnya dalam waktu 4 minggu.
- ✓ Peserta diminta untuk melaporkan perkembangan pengerjaan dalam bentuk peta jalan atau alur yang menunjukkan setiap kemajuan kelompok dalam pengerjaan *project*.

SEBAGAI CONTOH PETA JALAN YAKNI:

- Fasilitator memberikan tema dalam rangka Pemilihan Umum, misalnya: “Gerakan Anti Politik Uang.”
- Tema yang diberikan dapat dibuat sub-tema berdasarkan materi atau konten yang ditentukan oleh kelompok, seperti:
 - Memilih Dengan Hati Nurani.
 - Pemilih Cerdas, dll.





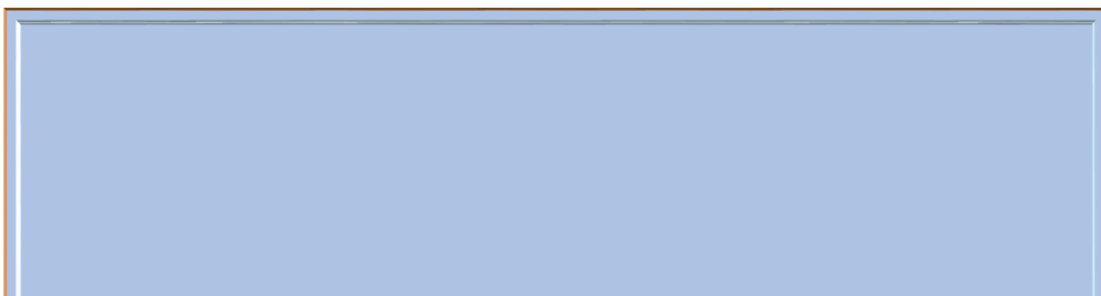
*Gambaran peta jalan tersebut menunjukkan kemajuan yang dibuat oleh kelompok, ternyata dalam menyelesaikan tahap 3 ke tahap 4, kelompok menemui permasalahan, seperti misalnya koordinasi antar anggota kelompok, konflik antar anggota kelompok atau masalah lainnya yang dapat berdampak pada penyelesaian *project*.

MANFAAT DARI *CONTINUUM/ROADMAP* INI ADALAH:

- Peserta dapat mengembangkan kemampuannya untuk bekerjasama.
- Peserta dapat mengukur kemampuannya dalam menyelesaikan suatu *project*.
- Peserta dapat mengembangkan suatu ide kreatif yang dituangkan dalam suatu *project*.

D.11. Roundtable

Metode ini dapat dilakukan pada kelas besar ataupun kelas kecil. Metode ini merupakan salah satu bentuk dari *brainstorming*/curah gagasan, setiap peserta memberikan jawaban/respon yang memiliki argumen kuat atas permasalahan yang diberikan oleh fasilitator. Melalui metode ini setiap peserta dilatih mengembangkan kreativitas dan kemampuan pendalaman materi untuk memberikan respon ataupun jawaban yang berbeda-beda didasari argumen yang kuat. Dalam metode ini dapat ditawarkan hadiah kecil (contoh buku, poin ekstra dll) untuk membuat peserta menjadi lebih bersemangat.



AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 60-70 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator menyiapkan sejumlah isu/permasalahan.
- ✓ Fasilitator membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.
- ✓ Fasilitator membagikan selembar kertas kecil kepada masing-masing kelompok serta menjelaskan mengenai isu/permasalahan.

- ✓ Fasilitator menjelaskan aturan mainnya kepada peserta. Jawaban atas permasalahan ditulis secara bergiliran didalam kelompok kecil dan jawaban yang diharapkan tidak boleh ada yang sama ataupun mirip. Selain itu, jawaban harus didasarkan pada argumen kuat.
- ✓ Setiap peserta diberikan kesempatan untuk mempelajari permasalahan tersebut dan dapat melakukan riset individu.
- ✓ Setelah selesai waktu yang diberikan untuk mempelajari permasalahan tersebut, semua peserta menulis jawabannya secara bergiliran dalam kelompok kecil.
- ✓ Fasilitator memeriksa jawaban dan menanyakan argumen dari masing-masing peserta serta memastikan jawaban tidak ada yang sama.
- ✓ Selanjutnya Fasilitator menentukan jawaban yang paling kreatif ataupun jawaban yang paling mendekati kebenarannya berdasarkan argumen yang diberikan.
- ✓ *Wrap up* oleh fasilitator.

CONTOH *ROUNDTABLE* :

- Fasilitator memberikan permasalahan mengenai : Perilaku koruptif dalam proses belajar mengajar di lingkungan Unpad
- Kelas dibagi kedalam 6 kelompok :
 - Kelompok 1 membahas solusi untuk mengantisipasi perilaku mencontek mahasiswa pada saat ujian.
 - Kelompok 2 membahas solusi untuk mengantisipasi adanya “joki ujian” pada saat ujian.
 - Kelompok 3 membahas solusi agar mahasiswa mampu mengerjakan tugas dengan baik tanpa melakukan *plagiarisme*.

- Kelompok 4 membahas solusi agar mahasiswa mampu mengerjakan tugas dengan baik tanpa meminta/menyewa pada “joki tugas”.
 - Kelompok 5 membahas solusi agar mahasiswa mengumpulkan tugas tepat waktu.
 - Kelompok 6 membahas solusi menghilangkan perilaku titip tanda tangan daftar hadir.
- Masing-masing peserta diberi kesempatan untuk mempelajari permasalahan dan melakukan riset individu untuk memahami permasalahan tersebut serta mencari jawaban/solusi atas permasalahan tersebut dengan mengacu pada 9 nilai anti korupsi, yaitu:

- 1) KEJUJURAN
- 2) KEPEDULIAN
- 3) KEMANDIRIAN
- 4) KEDISIPLINAN
- 5) TANGGUNG JAWAB
- 6) KERJA KERAS
- 7) KESEDERHANAAN
- 8) KEBERANIAN
- 9) KEADILAN

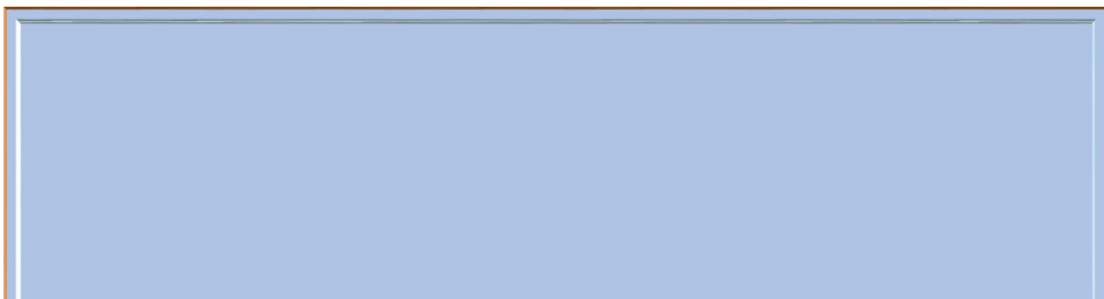
- Setelah selesai waktu untuk mempelajari permasalahan, maka Fasilitator mulai membagikan selembar kertas dan meminta peserta untuk menuliskan “*keyword*” dari solusi mereka secara bergiliran dalam kelompok kecil.
- Fasilitator memeriksa jawaban peserta dan menanyakan argumen dari jawaban peserta sekaligus memastikan jawaban tidak ada yang sama di masing-masing kelompok.

MANFAAT DARI *ROUNDTABLE*

- Melatih kemampuan berpikir kritis dalam memberikan respon atau jawaban beserta argumennya.
- Melatih kemampuan berpikir kreatif.
- Mengembangkan kemampuan mengemukakan pendapat.
- Melatih kemampuan berargumen.
- Menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran dan diskusi yang nyaman.
- Mengembangkan kemampuan untuk memperhatikan dan menyimak pendapat orang lain.

D.12. Presentasi

Presentasi berupa gagasan, hasil riset/kajian, jawaban atas permasalahan, dan lain-lain dapat dituangkan dengan menggunakan media secara kreatif seperti dalam bentuk poster, video pendek, iklan layanan masyarakat, drama, dll.



AKTIVITAS DILAKUKAN DALAM WAKTU 90-120 MENIT, DENGAN TAHAPAN SEBAGAI BERIKUT:

- ✓ Fasilitator menyiapkan sejumlah isu/permasalahan.
- ✓ Fasilitator membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang.
- ✓ Fasilitator memberikan isu/permasalahan yang harus ditemukan solusinya kepada masing-masing kelompok.

- ✓ Masing-masing peserta diberi waktu untuk mempelajari isu/permasalahan yang diberikan.
- ✓ Masing-masing peserta melakukan riset individu terkait permasalahan.
- ✓ Peserta berdiskusi mengenai solusi yang ditawarkan dalam menjawab isu/permasalahan yang diberikan.
- ✓ Hasil diskusi dirumuskan secara tertulis di kertas folio bergaris atau di kertas plano.
- ✓ Kelompok berdiskusi untuk menentukan media yang akan digunakan dalam menyampaikan solusi mereka. Contoh bentuk-bentuk media untuk presentasi adalah *jingle*, poster, video ataupun iklan layanan masyarakat, drama dll.
- ✓ Setelah menentukan bentuk media yang akan digunakan, kelompok berdiskusi untuk membuat media tersebut.
- ✓ Setelah selesai, apabila waktu memungkinkan, kelompok melakukan presentasi dengan menggunakan media yang telah dipilih dan dipersiapkan dihadapan kelompok lainnya. Apabila waktu tidak

memungkinkan, secara acak ditunjuk kelompok yang melakukan presentasi.

- ✓ *Wrap up* oleh fasilitator.

CONTOH PRESENTASI DAPAT DILIHAT PADA METODE WARUNG/*WORLD CAFÉ* YANG MENGGUNAKAN MEDIA PRESENTASI BERUPA POSTER.

MANFAAT DARI PRESENTASI

- Menggali dan mengembangkan kreativitas.
- Melatih kemampuan untuk memahami permasalahan dan mencari solusinya.
- Melatih kemampuan melakukan presentasi secara menarik.
- Melatih kemampuan bekerja sama dalam tim.

E. SUMBER

1. Sumber Digital (Artikel *e-Journal*, Halaman web, *website* dari organisasi)

<http://ccea.org.uk/>. 2007. *Active Learning and Teaching Methods for Key Stage 3*.

http://www.nicurriculum.org.uk/docs/key_stage_3/altm-ks3.pdf

<http://nationalacademies.org/>. *The SCALE-UP Project: A Student-Centered Active Learning Environment for Undergraduate Programs*. Diakses pada 18 Agustus 2018.

https://sites.nationalacademies.org/cs/groups/dbassesite/documents/web_page/dbasse_072628.pdf

<https://cooperativelearning.works>. Easy fitting the Learning Pyramid into your average classroom. Diakses pada 18 Agustus 2018.

<https://cooperativelearning.works/2013/12/09/easily-fitting-the-learning-pyramid-into-your-average-classroom/>

<http://www.cambridgeassessment.org.uk/>. Juli 2010. *Rank ordering and paired comparisons – the way Cambridge Assessment is using them in operational and experimental work*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <http://www.cambridgeassessment.org.uk/Images/125350-summary-of-rank-ordering-and-paired-comparisons-research.pdf>

<http://www.readingrockets.org/>. *Jigsaw*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <http://www.readingrockets.org/strategies/jigsaw>

<https://ctl.byu.edu/>. *Concept Mapping*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://ctl.byu.edu/tip/concept-mapping>

<https://fyi.uwex.edu/>. 1984. *Explanation of Teaching Continuum*. Diakses pada 18 Agustus 2018 <https://fyi.uwex.edu/wateroutreach/files/2016/03/ExplanationofTeachingContinuum.pdf>

<https://gdhr.wa.gov.au>. *Values voting*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://gdhr.wa.gov.au/learning/teaching-strategies/developing-values/values-voting>

<https://sites.educ.ualberta.ca>. *Reflection in the Language Classroom*. <https://sites.educ.ualberta.ca/staff/olenka.bilash/Best%20of%20Bilash/reflection.html>

<https://study.com>. *Reflective Learning: Definition, Style & Theory*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://study.com/academy/lesson/reflective-learning-definition-style-theory.html>

<https://tatp.utoronto.ca/>. *Active Learning and Adapting Teaching*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://tatp.utoronto.ca/wp-content/uploads/sites/2/Active-Learning-and-Adapting-Teaching-Techniques1.pdf>

<https://www.gaje.org/>. April 2013. *African Law Clinicians' Manual*. Manual. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.gaje.org/training-of-trainers-workshop-designing-models-of-social-justice-clinics/>

<https://www.opensocietyfoundations.org>. Januari 2007. *First Southeast Asia Clinical Legal Education Teacher Training*. Diakses pada 18 Agustus 2018. https://www.opensocietyfoundations.org/sites/default/files/clinic_20070206.pdf

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/>. 12 Oktober 2015. *Classroom Activities: Simple Strategies to Incorporate Student-Centered Activities within Undergraduate Science Lectures*. Diakses pada 26 Agustus 2018. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3592730/>

2. Sumber lain (*Youtube*)

<https://www.youtube.com/>. 10 November 2016. *Brainstorming Strategies*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=GvbMsYZbIVE>

<https://www.youtube.com/>. 15 April 2015. *The Jigsaw Method*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUgBEts>

<https://www.youtube.com/>. 19 Oktober 2014. *World Café*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=7ODLvTBvKow>

<https://www.youtube.com/>. 19 Oktober 2016. *How to Present an Academic Research Poster*. Diakses pada 18 Agustus 2018 <https://www.youtube.com/watch?v=0ozwCEeaVWE>

<https://www.youtube.com/>. 19 September 2016. *Making a better reseach poster*. Diakses pada 18 Agustus 2018 https://www.youtube.com/watch?v=AwMFhyH7_5g

<https://www.youtube.com/>. 21 November 2017. *Mind Mapping/Teaching Strategies #3*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=xCyjFipyRE>

<https://www.youtube.com/>. 27 April 2017. *How to Create a Concept Map*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=sZJj6DwCqSU>

<https://www.youtube.com/>. 28 November 2017. *Brainstorming Techniques to Create New Innovative Ideas*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=YXZamW4-Ysk>

<https://www.youtube.com/>. 5 Agustus 2010. *Pembelajaran dengan Peta Konsep*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=rNosDkMlen4>

<https://www.youtube.com/>. 6 Juni 2012. *Peta Konsep tentang Peta Konsep*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=WrxMAKurj8g>

<https://www.youtube.com/>. 7 November 2015. *World Café Method*. Diakses pada 18 Agustus 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=0d0Gybq-l0>