

Permainan Peran Kata Baik

Pelajaran kedua di unit Keberanian ini berfokus pada keberanian untuk bersikap baik kepada orang lain dengan bermain peran untuk menekankan kebaikan bahkan ketika orang lain bertindak jahat atau menyakiti.

Konsep Kebaikan

Keberanian, Kebaikan

Jangka Waktu Pelajaran

45 menit

Bahan yang Dibutuhkan

- ☐ Kartu Skenario (lihat di bawah)
- ☐ Alat Tulis Dasar

Peta Standar

Pelajaran ini selaras dengan Kompetensi CASEL, Standar Pendidikan Kesehatan Nasional, dan Standar Negara Inti Umum. Silakan merujuk ke [Peta Standar](#) untuk informasi lebih lanjut.



**DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN
EMOSIONAL.**

Lihat halaman terakhir untuk detailnya.

Tujuan Pelajaran

Siswa akan:

- Sorot kata-kata dan tindakan yang baik melalui permainan peran.
- Jelaskan bagaimana dibutuhkan keberanian untuk bersikap baik kepada orang lain.

Koneksi Guru / Perawatan Diri

Pernahkah Anda mendengar ungkapan "bayar ke depan"? Ini mengacu pada tindakan seseorang yang melakukan perbuatan baik yang tidak dikenal untuk orang asing dengan alasan bahwa penerima pada gilirannya akan "membayarinya" dengan melakukan perbuatan baik untuk orang lain. Mungkin orang di depan Anda telah membayar pesanan kopi Anda atau catatan positif tertinggal di meja Anda. Keduanya adalah contoh hebat dari konsep sederhana namun kuat ini. Minggu ini, cari cara untuk merespons dengan kebaikan dengan mengidentifikasi tiga cara berbeda untuk membayarnya kepada rekan kerja dengan cara tertentu. Luangkan waktu untuk melakukan brainstorming kejutan-kejutan kecil bagi orang-orang di sekitar Anda, tambahkan catatan kecil dengan perbuatan baik yang mendorong mereka untuk menjaga rantai tetap berjalan dengan menyampaikan sedikit kebaikan kepada orang lain juga.

Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Dorong setiap kelompok untuk menyertakan semua pemain, meskipun mereka nonverbal selama permainan peran.
- Membantu pembelajar dengan baris mereka sesuai kebutuhan.
- Pasangkan siswa dengan latar belakang bahasa yang sama untuk membantu pemahaman.



Membagikan

5 menit

Mainkan “Ini atau Itu”: Sejajarkan semua orang di tengah ruangan. Jelaskan bahwa sisi kanan ruangan adalah INI dan sisi kiri ruangan adalah ITU. Setelah setiap pasangan, siswa harus memilih antara INI atau ITU. Pastikan untuk menunjuk ke sisi yang berkorelasi saat membaca setiap pasangan. Siswa harus menutup mata mereka, membuat pilihan dan kemudian berjalan. Mintalah siswa kembali ke tengah dan membaca pasangan lainnya.

Apakah Anda lebih suka:

Spageti ATAU Taco
Taman Bermain ATAU Taman
Anjing ATAU Kucing
Memanggang ATAU Menggambar
Matematika ATAU Membaca

Dibutuhkan keberanian untuk berbicara tentang preferensi kita. Ketika kita melakukannya, kita belajar bahwa orang lain di sekitar kita juga berbagi preferensi kita!



Mengilhami

Keberanian untuk Berbaik Hati kepada Orang Lain

3-5 menit

Tinjau penjelasan Kebaikan kepada Orang Lain yang Anda perkenalkan di pelajaran sebelumnya:

Kebaikan kepada Orang Lain: Terkadang sangat sulit untuk memperlakukan orang lain dengan kebaikan. Anda bisa berani dan menggunakan keberanian untuk memfokuskan kata-kata dan tindakan Anda pada kebaikan dalam situasi apa pun. Meskipun orang lain jahat, Anda dapat memilih untuk menunjukkan keberanian melalui kebaikan. Anda mungkin terkejut melihat betapa cepatnya orang lain berubah saat Anda menghujani mereka dengan kebaikan!

Periksa dan Ubah Bagan

7-10 menit

Jelaskan bahwa menggunakan keberanian untuk bersikap baik kepada orang lain tidak selalu mudah. Kadang-kadang kita berada dalam situasi ketika kita tidak ingin bersikap baik. Mungkin seseorang bersikap jahat kepada kita atau mengucilkan kita. Mungkin guru atau orang tua meminta kita melakukan sesuatu yang sebenarnya tidak kita sukai. Mari kita buat daftar serangan balik umum yang pernah kita gunakan. Tantangan kita hari ini adalah MEMERIKSA respons kebaikan tersebut dan MENGUBAH respons yang tidak baik sehingga mencerminkan kebaikan.

- Di papan tulis brainstorming comeback. Contohnya dapat mencakup, “Aku tahu kamu memang begitu, tapi aku ini apa?”, “Lagipula aku tidak ingin bermain denganmu!”, “Kamu sangat payah!”, dll.
- Sebagai kelas, pikirkan cara untuk menulis ulang kata-kata balasan ini sehingga menyertakan kebaikan. Misalnya, “Mungkin kita bisa bermain bersama nanti.”



Memberdayakan

20 menit

Untuk berlatih menggunakan keberanian melalui kebaikan, kelas akan memainkan permainan peran di mana mereka dihadapkan pada skenario yang tidak baik dan harus berusaha menggunakan keberanian untuk merespons dengan kebaikan.

Gunakan skenario berikut dengan sukarelawan untuk mendemonstrasikan cara menyelesaikan aktivitas:

- Teman Anda mengolok-olok potongan rambut baru Anda.
 - Contoh menanggapi dengan kebaikan: "Maaf kamu tidak suka, tapi aku sangat suka tampilannya!"
 - "Tidak apa-apa jika kamu tidak menyukainya; Aku masih menyukainya!"

Dengan menggunakan kartu skenario di bawah ini, bagikan kartu yang berbeda kepada setiap kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa. Mengizinkan 5-10 menit untuk groups untuk melakukan brainstorming permainan peran mereka.

Mintalah setiap kelompok mempresentasikan permainan peran mereka di depan kelas. Soroti keberanian dan kebaikan hati yang diamati dalam setiap skenario.



Mencerminkan

5 menit

Di akhir permainan, luangkan waktu untuk merenungkan aktivitas sebagai sebuah kelas:

- Bagaimana rasanya menerima kata-kata kebaikan setelah mencoba menyakiti perasaan orang lain?
- Bagaimana rasanya mengubah respons Anda untuk menggunakan kebaikan?
- Apakah Anda harus berhenti sejenak untuk memastikan Anda merespons dengan kebaikan? Jika demikian, bagaimana Anda dapat menerapkannya pada saat seseorang mengatakan sesuatu yang tidak baik kepada Anda?

Meskipun penting untuk memiliki keberanian melalui keberanian dan keberanian, contoh utama dari keberanian adalah kebaikan. Ketika Anda dapat menunjukkan kebaikan kepada orang lain terlepas dari bagaimana mereka memperlakukan Anda atau seberapa baik Anda mengenal mereka, dunia perlahan menjadi tempat yang lebih baik. Mari sebarkan kebaikan kepada orang lain kemanapun kita pergi!



Ide Ekstensi

- Mintalah setiap kelompok membuat skenario tambahan untuk berdagang dengan kelompok lain. Lanjutkan permainan peran sampai semua 6 skenario yang dibuat siswa juga telah diperankan.
-

Permintaan Notebook RAK (Lihat Proyek Notebook RAK di unit Respect untuk detail lebih lanjut):

- Bagilah kertas Anda menjadi 2 kolom.
- Tulis kata JENIS di bagian atas satu sisi dan TIDAK BAIK di sisi lainnya.
- Pikirkan kembali aktivitas yang kita selesaikan hari ini. Cantumkan sebanyak mungkin kata dan frasa JENIS yang dapat Anda ingat dari permainan peran dan bagan kami. Tuliskan di sisi kiri diagram T.
- Di sisi kanan, tuliskan 3-5 kata/frasa tidak baik yang pernah Anda dengar yang telah menyakiti perasaan Anda.
- Di bawah bagan Anda, tulislah satu cara Anda dapat membantu orang lain di kelas Anda merasa aman dan bahagia ketika Anda berbicara dengan mereka.
- Contoh: Saya dapat memperhatikan kata-kata saya untuk memastikan kata-kata itu mencerminkan kebaikan, bahkan ketika saya sedang kesal.



DITUNJUK OLEH CASEL
SEBAGAI PROGRAM YANG
DIREKOMENDASIKAN
UNTUK PEMBELAJARAN
SOSIAL DAN EMOSIONAL.

Kolaborasi untuk Pembelajaran Akademik, Sosial, dan Emosional (KASEL) telah meninjau program SEL berbasis bukti sejak tahun 2003. Kindness in the Classroom® memenuhi Program SElect CASEL dan disertakan dalam Panduan CASEL untuk Program Pembelajaran Sosial dan Emosional yang Efektif.

Kebaikan di Kelas® memenuhi atau melampaui semua kriteria CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi. Kebaikan di Kelas® menerima sebutan tertinggi CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

Kartu Skenario Respon Kebaikan

| | |
|---|---|
| <p>skenario 1</p> <p>Siswa lain menyebut Anda "bodoh" karena Anda tidak bisa membaca sepetah kata pun.</p> | <p>Skenario 2</p> <p>Seorang siswa yang lebih tua mengatakan Anda terlalu lambat untuk berada di tim mereka.</p> |
| <p>Skenario 3</p> <p>Seseorang di kelas Anda menolak untuk duduk di sebelah Anda selama membaca keras-keras.</p> | <p>Skenario 4</p> <p>Dua anak memanggil Anda "lumpuh" karena Anda tidak memiliki sepatu baru yang keren.</p> |
| <p>Skenario 5</p> <p>Siswa lain menjatuhkan buku Anda dari tangan Anda saat mereka berjalan melewati Anda.</p> | <p>Skenario 6</p> <p>Teman-teman Anda menertawakan Anda karena Anda tidak tahu jawabannya selama matematika.</p> |