

Integritas Melalui Kejujuran

Pelajaran ini memperkenalkan siswa ke unit Integritas melalui penggunaan video Pass It On yang mendemonstrasikan anak-anak membuat pilihan jujur dalam situasi sulit. Siswa akan menganalisis integritas melalui lensa kejujuran saat mereka melihat dan membuat prediksi tentang perilaku. Mereka juga akan memainkan situasi peran yang dapat mereka hadapi dan memfasilitasi diskusi kelompok besar seputar pemberlakuan mereka dan pilihan yang dibuat oleh karakter mereka.

Subkonsep Integritas

Kebaikan

Jangka Waktu Pelajaran

35-40 menit

Bahan yang Dibutuhkan

- ❑ Komputer atau speaker untuk memutar video

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:

- Menganalisis integritas melalui lensa kejujuran.

Koneksi Guru / Perawatan Diri

Saat kita terus mempelajari unit kita tentang integritas, mari kita luangkan waktu untuk memusatkan perhatian kita pada orang tua siswa kita. Janji minggu ini mengingatkan kita untuk memandang orang tua dengan sudut pandang yang sedikit berbeda. Janji #2 adalah, “Saya akan ingat bahwa orang tua mengirim saya anak-anak terbaik yang mereka miliki.” Sebagai guru, kami menerima anak-anak dari berbagai latar belakang, status sosial ekonomi, dan tingkat kesiapan yang memungkinkan. Mudah untuk menyalahkan ataupun pertimbangan ketika kehidupan rumah seorang anak tampak di bawah standar menurut ukuran pribadi kita sendiri. Namun, kami memiliki kewajiban untuk membuat asumsi positif bahwa orang tua melakukan yang terbaik yang mereka bisa. Kita harus menghormati dari mana mereka berasal dan menggunakan kesamaan pendidikan sebagai jembatan untuk menemui mereka di tengah perjalanan pembelajaran bersama yang kita jalani selama tahun ajaran ini. Anda hanya memiliki setiap anak untuk satu tahun ajaran. Khawatir tentang apa yang tidak dapat Anda ubah adalah tidak produktif. Muncul, hadir, dan ikuti kata-kata Anda.

Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Bagilah kelompok menjadi beberapa kelompok yang heterogen sehingga setiap orang dapat berpartisipasi.
- Tetapkan peran dalam grup jika diperlukan.
- Hilangkan fasilitasi pertanyaan jika kelompok tidak mampu mengelola bagian itu atau jika tidak ada waktu.



Membagikan

3-5 menit

Di unit pertama kami, kami berbicara tentang integritas melalui kebaikan. Bisakah seseorang memberikan ringkasan singkat dari cerita yang kita dengar di pelajaran satu?

Ajaklah siswa untuk meringkas kisah tentang para pemain softball dan bagaimana dua pemain membantu seorang anggota tim lawan mencetak home run pertamanya setelah dia cedera dalam basis lari.

Bagus! Dalam pelajaran sebelumnya, kita melihat bagaimana memperlihatkan kebaikan juga dapat memperlihatkan integritas. Dalam pelajaran ini, kita akan berbicara tentang bagaimana kita menunjukkan integritas melalui kejujuran. Bisakah seseorang memberi tahu kami apa artinya jujur?

Undang tanggapan siswa.



Mengilhami

12-15 menit

Mari kita lihat dua situasi di mana orang memiliki pilihan untuk melakukan apa yang benar dan jujur atau melakukan apa yang salah dan tidak jujur. Kami akan menonton bagian pertama dari setiap video pendek dan kemudian saya akan menghentikan video dan meminta Anda untuk menuliskan apa yang menurut Anda akan dilakukan oleh karakter menghadapi pilihan dan apa yang akan Anda lakukan jika Anda berada di posisi itu. Kemudian kami akan membagikan pemikiran kami.

Mintalah siswa mengeluarkan jurnal kelas mereka atau selembar kertas tempat mereka dapat menuliskan jawaban mereka. Anda memerlukan papan pintar atau komputer untuk menampilkan video. Namun, ada transkrip untuk setiap video, dan Anda dapat menjelaskan situasinya atau menceritakan kisahnya jika menampilkan video bukanlah pilihan. Hentikan setiap video atau menceritakan kembali cerita pada poin-poin berikut dan ajukan pertanyaan terkait:

1. CurangVideo: (1 menit)

<https://www.passiton.com/inspirational-stories-tv-spots/91-classroom>

Jeda cerita setelah anak laki-laki (yang diminta untuk menipu) menulis catatan dan melipatnya. *Menurut Anda, apa isi catatan itu? Apa yang akan kamu lakukan?*

2. Video Tekanan Sebaya: (1

menit) <https://www.passiton.com/inspirational-stories-tv-spots/115-peer-pressure>

Jeda cerita setelah gadis-gadis itu berkata, "Kamu harus melakukannya jika ingin bergaul dengan kami." *Menurut Anda, apa yang mereka ingin anak laki-laki yang melihat CD itu lakukan? Apa yang akan kamu lakukan?*

Ini memiliki akhir kejutan yang luar biasa di mana kedua anak itu benar-benar mendorong karakter utama untuk mengembalikan dua CD yang dia kantongi mungkin dengan niat untuk dicuri. Pesannya adalah bahwa kita dapat menekan teman kita untuk melakukan hal yang jujur sebanyak kita

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

dapat menekan orang lain untuk melakukan hal yang tidak jujur; yang pertama terasa jauh lebih baik daripada yang terakhir. Luangkan waktu untuk memeriksa pesan non-verbal: kelegaan di wajah anak laki-laki saat mengembalikan CD, kebanggaan di wajah gadis itu, dan sikap tidak menghakimi saat mereka berjalan keluar bersama.



Memberdayakan

20-25 menit

Permainan Peran Kejujuran

Tempatkan siswa dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dan berikan masing-masing kelompok salah satu dari skenario berikut. Berikan waktu 5-7 menit kepada kelompok untuk mempersiapkan sandiwara pendek mereka dan satu atau dua pertanyaan antisipasi atau refleksi yang akan mereka ajukan kepada penonton. Seperti aktivitas video, kelompok dapat menjeda permainan peran mereka untuk bertanya kepada kelas menurut mereka apa yang akan dilakukan tokoh utama yang dihadapkan pada pilihan sulit. Demikian pula, mereka dapat mengajukan pertanyaan refleksi lanjutan setelah sandiwara untuk mendapatkan reaksi dan pemikiran penonton. Salah satu anggota kelompok harus berperan sebagai fasilitator yang membaca situasi yang mereka terima dan memfasilitasi pertanyaan audiens.

Perhatikan bahwa siswa dapat memilih karakter mereka untuk melakukan hal yang salah. Mereka dapat memainkan peran konsekuensi dari membuat pilihan yang buruk dan tidak jujur. Ini akan mengejutkan penonton dan memungkinkan diskusi lebih lanjut tentang mengapa pilihan itu salah. Karakter minor dalam situasi tersebut (teman, orang tua, guru, dll.) juga dapat berperan dalam mempengaruhi hasil.

Situasi #1:

Anda memiliki tes matematika pada hari Jumat. Matematika sulit bagi Anda, tidak peduli seberapa keras Anda belajar. Anda terutama khawatir tentang melakukan dengan baik pada ujian minggu ini karena orang tua Anda mengatakan Anda dapat pergi ke taman air pada hari Sabtu dengan teman-teman Anda jika Anda mendapat nilai A dalam ujian. Anda memiliki teman baik di bagian lain kelas 4 dan mereka semua hebat dalam matematika. Kelas mereka akan mengikuti ujian yang sama, tetapi mereka akan mengikutinya pada hari Jumat pagi. Anda mengikuti tes Anda pada hari Jumat sore. Anda bertanya kepada teman Anda apakah mereka dapat menunjukkan tes mereka saat makan siang sehingga Anda dapat melihat pertanyaan dan jawaban sebelumnya. Mainkan peran situasi ini; bagaimana akhir cerita ini?

Situasi #2:

Orang tua Anda benar-benar ingin Anda mencoba drama sekolah. Anda belum melakukan aktivitas apa pun selama beberapa bulan dan mereka ingin Anda mendapatkan beberapa teman baru. Plus, mereka yakin Anda sangat pandai teater; sebenarnya, Anda telah berakting dalam drama teater komunitas lokal dan menikmatinya. Anda tidak ingin melakukan drama sekolah. Tidak ada teman Anda yang mencoba dan Anda tidak mengenal anak-anak lain yang ada di dalamnya. Anda telah memberi tahu orang tua Anda bahwa Anda tidak ingin melakukannya, tetapi mereka bersikeras. Uji coba dilakukan sepulang sekolah hari ini. Namun, orang tua Anda berada di luar kota untuk urusan bisnis, dan Anda tinggal bersama nenek Anda, yang tidak tahu tentang permainan itu dan berencana menjemput Anda sepulang sekolah. Mainkan peran situasi ini; bagaimana akhir cerita ini?

Situasi #3:

Anda sedang berjalan-jalan di mal dengan teman-teman Anda ketika Anda melihat seorang wanita menjatuhkan uang dua puluh dolar saat dia memasukkan kembali dompetnya ke dalam tasnya. Dia tidak menyadarinya

dan teman-temanmu juga tidak menyadarinya. Anda baru saja berada di toko dengan beberapa video game yang sangat ingin Anda dapatkan. Harganya \$15. Anda hanya memiliki \$10. \$20 itu akan memudahkan untuk mendapatkan permainan Anda dan bahkan mendapatkan satu untuk saudara perempuan Anda. Mainkan peran situasi ini; bagaimana akhir cerita ini?

Situasi #4:

Anda naik bus ke sekolah setiap hari. Anda suka naik bus karena teman-teman Anda ada di dalam bus dan Anda dapat berbicara dan mendengarkan musik dan sekadar jalan-jalan. Dan, meskipun Anda biasanya mengikuti aturan, Anda suka berisik dan bersenang-senang. Anda sering berteriak ke belakang bus pada teman lain di belakang sana dan akhirnya bangun dan berjalan kembali. Anda memainkan permainan yang melibatkan pergantian kursi atau berdiri, meskipun peraturan bus dengan jelas menyatakan Anda harus duduk dan tetap di kursi Anda. Sopir bus telah berbicara kepada Anda tentang hal ini berkali-kali dan untuk sementara Anda tetap di kursi Anda, tetapi akhirnya Anda berpindah tempat lagi dan bersuara cukup keras. Terakhir, sopir bus menulis laporan perilaku untuk Anda dan meminta Anda untuk memberikannya kepada orang tua saat Anda tiba di rumah hari itu. Ketika ibumu pulang kerja, dia bertanya bagaimana harimu. Mainkan peran situasi ini; bagaimana akhir cerita ini?

Situasi #5:

Orang tua Anda memberi Anda ponsel pintar sehingga Anda dapat menelepon untuk tumpangan sepulang sekolah dan untuk check-in saat Anda bermain di rumah teman. Anda diperbolehkan memasang musik di ponsel Anda, tetapi Anda tidak boleh mengunduh game apa pun. Orang tuamu tidak pernah memeriksa ponselmu. Mereka tidak akan pernah tahu jika Anda menambahkan beberapa game dan teman Anda menunjukkan game yang sangat keren ini di ponselnya. Kamu bisa mengunduhnya, memainkannya sebentar, lalu menghapusnya jika orang tuamu menanyakannya. Plus, ini gratis, jadi apa salahnya? Mainkan peran situasi ini: bagaimana cerita ini berakhir?



Mencerminkan

5 menit

Dalam setiap situasi ini, ada adalah nyata konflik tidak ada? Bukan karena karakter utama dalam setiap situasi adalah orang jahat atau bahkan mereka secara teratur membuat pilihan yang buruk. Hanya saja mereka menemukan diri mereka, seperti kita semua, dalam situasi di mana kita diberikan pilihan untuk jujur atau pilihan untuk tidak jujur. Ketika kita jujur, kita memiliki integritas; kita menunjukkan kepada orang lain bahwa kita dapat dipercaya, bahwa kita membuat keputusan yang bijak, dan bahwa kita memikirkan konsekuensi dari tindakan kita. Akan tetapi, ketika kita membuat pilihan yang tidak jujur, itu tidak berarti bahwa kita adalah orang jahat atau tidak memiliki integritas. Itu memang berarti bahwa kita mungkin perlu meminta maaf dan berusaha memperbaiki sesuatu. Itu juga berarti bahwa kita memiliki tanggung jawab untuk belajar dari kesalahan kita dan berbuat lebih baik di lain waktu.

Ingat pelajaran ini akan masuk ke minggu depan. Pikirkan tentang semua pilihan yang Anda buat setiap hari dan tanyakan pada diri Anda apakah itu pilihan jujur yang mengarah pada integritas. Jika tidak, pikirkan kembali pilihan Anda. Cari cara lain atau minta bantuan orang lain untuk menemukannya. Menjadi orang yang berintegritas bukanlah sesuatu yang Anda miliki sejak lahir; itu membutuhkan kesadaran, latihan, dan dukungan. Kita semua akan membuat kesalahan, tetapi dengan pelajaran seperti ini dan bantuan orang lain yang juga bekerja keras untuk menjadi orang yang berintegritas, kita dapat membangun keterampilan yang kita perlukan untuk membuat pilihan yang jujur setiap saat.



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/>