

Kembalilah dengan Keberanian: Permainan Peran

Pelajaran berfokus pada penggunaan keberanian untuk membuat pilihan yang baik bahkan ketika terasa sulit untuk melakukannya. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan asertif dalam mengatakan "tidak" terhadap tekanan teman sebaya yang negatif. Keterampilan ini dibangun melalui curah pendapat dan permainan peran dengan diskusi lanjutan dan kemungkinan perluasan diskusi dan pertanyaan refleksi.

Subkonsep Kebaikan

Kerentanan, Kerendahan Hati

Jangka Waktu Pelajaran

35-40 menit

Bahan yang Dibutuhkan

- ☐ Kembali bersama
- Skenario Permainan Peran
- Keberanian (lihat di bawah)

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:

- Latih cara hormat untuk mengatakan "tidak" saat mereka mengalami tekanan teman sebaya.

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 "membayar" 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

- Pra-pilih grup jika ada kepribadian kuat yang seharusnya tidak (atau seharusnya!) Berada dalam grup permainan peran yang sama.



Membagikan

5-7 menit

Dalam pelajaran pertama kita, kita belajar bahwa terkadang dibutuhkan keberanian untuk menjadi diri kita yang terbaik dan mencoba hal-hal baru. Apakah ada di antara Anda yang mencoba sesuatu yang baru antara sekarang dan pelajaran terakhir itu? Apa itu?

Undang tanggapan siswa.

Untuk kegiatan ini, kita akan memikirkan tentang cara teman sebaya memengaruhi kita. Pertama-tama, seseorang mendefinisikan peer.

Undang tanggapan siswa.

Zat yang lengket dan kental! Bagaimana menurut Anda rekan dan teman kita dapat memengaruhi kita dengan cara yang positif?

Undang tanggapan siswa.

Oke, bagaimana dengan teman dan teman yang dapat mempengaruhi secara negatif?

Undang tanggapan siswa.



Mengilhami

7-10 menit

Terkadang teman sebaya kita dapat menekan kita untuk melakukan hal-hal yang tidak ingin kita lakukan. Tetap sehat secara emosional dan mental berarti mengetahui kapan harus mendengarkan teman sebaya kita dan kapan harus mendengarkan hati dan otak kita. Penting untuk menjaga integritas kita agar kita dapat menghargai diri sendiri dan membuat pilihan yang baik. Ini berarti memiliki keberanian untuk mengatakan "tidak" kadang-kadang. Menurut Anda mengapa dibutuhkan keberanian untuk mengatakan tidak? Undang tanggapan siswa.

Apa saja cara Anda dapat mengatakan "tidak" ketika seseorang menekan Anda untuk melakukan sesuatu yang tidak ingin Anda lakukan?

Izinkan siswa bertukar pikiran tentang cara-cara agar mereka dapat mengatakan "tidak" ketika seseorang menekan mereka. Tulis tanggapan mereka di papan tulis atau kertas grafik.

Jika mereka tidak menghasilkan lima strategi berikut, pastikan Anda menambahkannya:

1. Gunakan pernyataan "Tidak" yang kuat, seperti "Tidak, terima kasih," atau, "Tidak, saya tidak tertarik".
2. Tatap mata orang lain.
3. Silangkan tangan Anda; bahasa tubuh Anda menunjukkan bahwa Anda tidak tertarik.
4. Tunjukkan bahwa Anda percaya diri. Jangan tersenyum, cekikikan, atau tertawa gugup!

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

5. Pergi!

Lakukan latihan selama 30 detik dengan meminta siswa berdiri dalam lingkaran besar dan, satu siswa pada satu waktu, bergiliran mengelilingi lingkaran sambil berkata "tidak" kepada orang di sebelah kiri mereka dengan menggunakan 5 strategi. "Pergi" kembali ke meja mereka setelah setiap siswa mengatakan "tidak". Siswa terakhir yang tersisa di lingkaran akan mengatakan "tidak" kepada Anda dan Anda berdua "pergi" ke arah Andameja.



Memberdayakan

15-20 menit

Kami sekarang akan memerankan permainan peran yang berfokus pada apa yang dapat kami lakukan ketika orang menekan kami untuk melakukan hal-hal yang tidak ingin kami lakukan.

Bagilah siswa menjadi empat hingga enam kelompok dan berikan masing-masing kelompok permainan peran. Berikan masing-masing kelompok permainan peran. Anda perlu menentukan peran berikut:

- Salah satu anggota kelompok akan membacakan situasi di depan kelas.
- Satu anggota kelompok akan mewakili "Tekanan Teman" dan akan berusaha menekan yang lain untuk melakukan kesalahan.
- Setiap anggota kelompok lainnya perlu mengatakan "tidak" pada tekanan tersebutteman-teman menggunakan salah satu keterampilan yang telah kita diskusikan dan tertulis di papan tulis.

Mintalah siswa meluangkan beberapa menit untuk mencari tahu bagaimana mereka akan memerankan permainan peran tersebut. Kemudian mintalah mereka melakukan permainan peran untuk kelas.



Mencerminkan

7-10 menit

Setelah semua permainan peran, ajukan pertanyaan berikut:

- Manakah dari situasi tersebut yang menurut Anda paling membutuhkan keberanian untuk berdiri dan melakukan hal yang benar? Mengapa?
- Manakah dari teknik yang telah kami latih hari ini yang paling cocok untuk Anda? Apa saja cara lain untuk mengatakan "tidak"?
- Bagaimana kita menggunakan keberanian dan harga diri dalam situasi ini?

Penting untuk diingat bahwa ketika orang lain melihat Anda dengan berani membuat pilihan yang baik, bahkan ketika terasa sulit untuk mengatakan "tidak" atau melakukan hal yang benar, Anda secara positif memengaruhi orang lain. Anda mengambil situasi tekanan teman sebaya yang negatif dan mengubahnya menjadi situasi tekanan teman sebaya yang positif! Betapa menakjubkannya itu ?!



Ide Ekstensi

- Mintalah siswa menulis permainan peran mereka sendiri.
- Untuk memperkuat konsep nanti (mungkin sebagai aktivitas tiket keluar), Anda dapat meminta siswa menggunakan salah satu strategi untuk meninggalkan ruangan di penghujung hari atau meminta mereka membuat jurnal tentang hal berikut:
 - Apa itu tekanan teman sebaya?
 - Apa saja cara terhormat untuk mengatakan "tidak"?
 - Apa itu integritas?
 - Tulis tentang saat ketika Anda ditekan untuk melakukan sesuatu yang tidak ingin Anda lakukan. Apa yang kamu lakukan? Bagaimana perasaanmu?
 - Setelah mempelajari beberapa teknik untuk mengatakan "tidak" hari ini, mana yang menurut Anda paling mudah untuk Anda gunakan?
 - Apakah sulit untuk memiliki integritas saat menghadapi tekanan teman sebaya?



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/>

Kembalilah dengan Permainan Peran Keberanian

Skenario Permainan Peran	Bagaimana Anda 'kembali dengan keberanian'?
Merokok Anda mengunjungi kakek-nenek Anda selama musim panas dan telah bertemu dengan sekelompok teman yang menantang Anda untuk merokok bersama mereka. Anda tahu bahwa merokok itu berbahaya. Paman Anda menderita kanker paru-paru dan para dokter berpikir bahwa merokok adalah penyebabnya.	
Pencurian Anda berada di toko dan melihat CD yang ingin Anda beli, tetapi uang Anda tidak cukup. Teman Anda memberi tahu Anda bahwa mereka akan mengawasi karyawan toko & kamera sehingga Anda dapat memasukkan CD ke dalam ransel Anda. Anda benar-benar menginginkan CD itu, tetapi Anda tahu bahwa mencuri itu salah.	
Penindasan Anda dan sekelompok teman sedang berada di taman bermain ketika seorang siswa yang kesulitan mengendalikan perilakunya di kelas berjalan ke arah Anda. Kebanyakan anak mengolok-oloknya dan tidak ingin berada di dekatnya. Sahabat Anda berkata: "Apakah Anda melihat bagaimana dia bertindak di kelas hari ini? Melemparkan fit karena dia tidak mau mengerjakan soal matematika. Dasar pecundang!"	
Lebih aneh Anda berjalan pulang dari sekolah dengan teman Anda dan hujan deras. Seseorang menarik mobil sport baru berwarna merah cerah dan bertanya apakah Anda ingin tumpangan. Orangnya terlihat sangat baik, tetapi Anda belum pernah melihat pengemudinya sebelumnya. Teman Anda ingin masuk ke dalam mobil, tetapi menurut Anda itu bukan ide yang bagus.	
Berdiri Teman Anda memiliki baju baru yang sangat Anda sukai, tetapi sekelompok gadis menggodanya dan mengatakan bahwa baju itu jelek. Gadis-gadis ini mengatakan bahwa Anda perlu memberi tahu teman Anda betapa konyolnya dia mengenakan kemeja.	
Bolos sekolah Ini adalah hari musim semi yang indah dan teman Anda bertanya apakah Anda ingin pergi ke taman dan sekolah selokan. Anda belum pernah membolos sekolah sebelumnya, tetapi Anda tidak ingin teman Anda mengolok-olok Anda.	