

BUKU PANDUAN GURU

MODUL PENDIDIKAN ANTI KORUPSI

Tingkat SMP/MTs



KPK

Komisi Pemberantasan Korupsi

BUKU PANDUAN GURU

MODUL PENDIDIKAN ANTI KORUPSI



Seri Pendidikan Anti Korupsi

Diterbitkan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi

Dewan Redaksi

Penanggung Jawab: Eko S. Tjiptadi

Pengarah: Ary Nugroho, Wuryono Prakoso

Anggota: Dian Rachmawati, Dedhy Adi Nugroho, Ryan Herviansyah

Kontributor Materi:

Abdul Kadir (Guru SMPI Dian Didaktika Depok)

Achmad Ghozali (Guru SMP 45 Jakarta)

Bambang Sutejo (Guru SMPN 85 Jakarta)

Deny Suwarja (Guru SMP 1 Cibatu Garut)

Gunadi (Guru SMPN 30 Jakarta)

Lily Handasah (Guru SMPN 115 Jakarta)

Muhammad Taufik (Guru SMP Fajar Hidayah Cibubur)

Mutia Ramses (Guru SMPN 216 Jakarta)

Nunik Rahmania (Guru SMP Lazuardi Cinere)

Nuryadi (Guru SMPN 41 Jakarta)

Saifudin Zuhri (Guru SMPN 99 Jakarta)

Sumiarsih (Guru SMPN 92 Jakarta)

Toto Hastiartono (Guru SMPI Al Izhari Pondok Labu)

Triyono (Guru SMPN 12 Jakarta)

Usman (Guru SMPN 206 Jakarta)

Penulis Naskah: Syamsul Bahri

Editor: Ahmad Rizali

Asisten Editor: Uus Rustandi

Pengarah Artistik: Irfan AmaLee

Penata Letak: Iyank ARM

Ilustrator: Yusuf

Edisi I Agustus 2008

Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK)

Jl. Rasuna Said Kav. C-1

Jakarta Selatan

12920



KATA PENGANTAR

Pendidikan diyakini merupakan kunci masa depan bangsa dan pendidikan anti korupsi merupakan pendidikan seumur hidup yang harus ditanamkan sejak dini. Kualitas sumber daya manusia yang tinggi merupakan modal utama pembangunan untuk mencapai kesejahteraan bangsa. Peningkatan intelektualitas, kecerdasan emosi, dan penanaman karakter menjadi salah satu prasyarat keberhasilan pengembangan sumber daya manusia Indonesia.

Di tengah beratnya beban pelajaran, pendidik dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berangkat dari optimisme bahwa penanaman nilai-nilai luhur dapat diperkenalkan sejak dini melalui penyisipan beberapa mata pelajaran *tanpa membuat mata pelajaran khusus anti korupsi*. KPK bersama-sama dengan kalangan pendidik dari berbagai sekolah di Jabodetabek dan Jawa Barat merumuskan suatu bentuk penyisipan 9 (sembilan) nilai-nilai luhur yang membentuk karakter anti korupsi yaitu jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, berani, mandiri, sederhana, adil dan peduli ke dalam beberapa mata pelajaran yang sudah ada.

Pada seri pendidikan anti korupsi untuk jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) ini, selain penanaman karakter, bobot muatan juga diarahkan pada aspek aplikasi dan pola pembiasaan perilaku.


Para pendidik, orang tua atau siapapun yang berminat menanamkan nilai-nilai luhur sejak dini dapat menggunakan seri Pendidikan Anti Korupsi ini sebagai salah satu acuan materi dalam pendidikan di SMP. Seri Pendidikan Anti Korupsi ini juga dilengkapi dengan Panduan Guru untuk memberikan ruang bagi guru dalam pengayaan materi sesuai dengan kondisi daerah masing-masing.

Diharapkan melalui penanaman karakter anti korupsi dalam diri setiap anak bangsa dapat tercipta generasi-generasi baru yang jauh lebih baik.

Bangkitlah Generasi Baru Indonesia !

Salam Anti Korupsi,


Pimpinan KPK



DAFTAR ISI



A. Latar Belakang	2
B. Tujuan	2
C. Proses Metodologi	5
D. Sasaran	5
E. Hasil Akhir	6
F. Garis Besar Modul	6
G. Rencana Pengajaran	13
H. Games Sembilan Karakter	19
I. Penutup	37



A. Latar Belakang

Kondisi bangsa kita yang berada dalam krisis multidimensi memberikan pengaruh pada kondisi makro dan kondisi mikro yang berdampak pada pribadi-pribadi manusia Indonesia serta mempengaruhi sikap dan perilakunya.

Akhir-akhir ini masalah korupsi sedang hangat-hangatnya dibicarakan publik, terutama dalam media massa baik lokal maupun nasional.

Pada hakekatnya, korupsi adalah “benalu sosial” yang merusak struktur pemerintahan, dan menjadi penghambat utama terhadap jalannya pemerintahan dan pembangunan. Dalam prakteknya, korupsi, kolusi dan nepotisme tidak mudah untuk diberantas. Oleh karena itu selain tindakan represif yang perlu dilakukan ada tindakan lain yaitu preventif. Preventif adalah tindakan pencegahan agar perbuatan korupsi, kolusi dan nepotisme tidak terjadi. Dan hal ini menjadi tanggung jawab bersama baik pemerintah maupun oleh masyarakat luas.

Sekolah sebagai sebuah lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam upaya membantu mencegah tindakan korupsi sejak dini. Sekolah dapat membantu Pemerintah dengan cara menanamkan nilai-nilai yang membendung terjadinya korupsi. Dan sekolah dapat bekerja sama dengan KPK dalam mengsosialisasikan fungsi dan peran KPK melalui pendekatan edukatif untuk melahirkan generasi muda yang memiliki karakter anti korupsi.

B. Tujuan :

Rangkaian modul pendidikan anti korupsi memadukan **KSVA**, yaitu: unsur pengetahuan (Knowledge), keterampilan (Skill), nilai (Value) dan perilaku (Attitude) diharapkan dapat mempersiapkan pelajar yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dalam setiap sikap dan perilakunya. Melalui modul ini pun pelajar diharapkan menjadi agen perubah masyarakat, yang nantinya dapat merubah masyarakat menjadi masyarakat yang anti korupsi. Materi-materi yang diangkat adalah berkaitan dengan karakter pengembangan diri yang memusatkan perhatian pada 9 (sembilan) karakter pelajar, yaitu :

1. Tanggung jawab
 2. Disiplin
 3. Jujur
- Yang merupakan nilai inti bagi pelajar

4. Sederhana
 5. Kerja keras
 6. Mandiri
- Yang merupakan etos/gaya hidup yang harus dimiliki oleh generasi penerus

7. Adil
 8. Berani
 9. Peduli
- Yang merupakan sikap kepada orang lain

Uraian singkat dari kesembilan nilai tersebut adalah:

1. Tanggung jawab

Seorang pemimpin yang bertanggung jawab terlahir dari individu yang bertanggung jawab. Seseorang belum dapat memimpin orang lain kalau belum dapat memimpin dirinya sendiri.

Menjadi seorang pemimpin tidaklah mudah karena memiliki tanggung jawab yang besar. Tanggung jawab itu bukan hanya kepada bawahannya akan tetapi bertanggung jawab juga kepada atasannya, dan yang lebih berat adalah tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Seorang pemimpin adalah orang yang pertama kali mengerjakan tugas dan orang yang paling terakhir mengambil haknya/bagiannya.

2. Disiplin

Disiplin adalah kunci sukses, sebab dalam disiplin akan tumbuh sifat yang teguh dalam memegang prinsip, pantang mundur dalam kebenaran dan pada akhirnya dapat berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara. Hanya ada satu cara untuk menjadikan seseorang berdisiplin yaitu dengan "KEBIASAAN", dan kebiasaan itu terbentuk oleh latihan. Seseorang dapat berdisiplin karena telah terbiasa, dan kebiasaan dibentuk dari latihan.

3. Jujur

Jujur dimulai dari Lingkungan yang Terdekat. Mulai dari diri sendiri, keluarga, kelas, sekolah dan tempat tinggal. Pribadi jujur awal dari keluarga jujur. Keluarga jujur membentuk lingkungan jujur. Lingkungan jujur membentuk Masyarakat jujur. Masyarakat jujur membentuk Bangsa jujur.


Banyak orang yang bisa memberi label bagi dirinya bahwa ia adalah orang yang jujur. Tapi benarkah ia orang yang jujur? Ciri orang yang jujur yaitu memiliki "KETULUSAN". Ketulusan tidaklah mudah di dapat di era globalisasi sekarang ini. Istilah yang ngetren sekarang adalah "FULUS VS TULUS". Artinya segala sesuatu dinilai dengan uang. Jika saya mendapatkan upah besar saya akan bekerja dengan baik. Namun sebaliknya jika upah saya kecil kerjanya juga kecil. Ketulusan bukan berarti tidak perlu uang. Ketulusan dibuktikan dengan kerja yang tidak di dasarkan dari berapa uang yang di dapat. Ketulusan lebih kepada pengabdian diri atau pengorbanan diri.

4. Sederhana

Hidup sederhana berarti hidup bersahaja, tidak berlebih-lebihan yang didasari oleh suatu sikap mental yang rendah hati, berjiwa sosial dan tidak sombong. Dan orang yang sederhana adalah orang yang sanggup membawa diri sesuai dengan keadaan dirinya, dengan kemampuannya dan dengan keadaan masyarakat sekitarnya. Menerapkan pola hidup sederhana akan menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial, jujur, disiplin, hemat dan tidak bergaya hidup mewah. Bila dapat hidup dengan pola kesederhanaan maka akan dapat merasakan kebahagiaan dan menemukan kepuasan batin, ketenangan dan ketentraman hati.

5. Kerja keras

Kesuksesan dan keberhasilan yang kita harapkan setiap saat pastilah menjadi pemicu semangat kita untuk selalu berbuat dan berbuat. Dalam kehidupan adanya kesempatan dan peluang selalu memberi pilihan pada kita. Pribadi pekerja keras akan timbul dari sosok yang mempunyai motivasi tinggi untuk berubah, pantang menyerah dalam segala keadaan. Pribadi yang pekerja keras dapat dimanifestasikan dengan selalu melakukan tanggung jawab dengan sungguh-



sungguh. melakukan segala sesuatu dengan upaya terbaik, sekuat tenaga, kecerdasan tinggi, dan sepenuh hati. Melalui hal ini akan mampu menahan beban berat, memecahkan persoalan rumit dan tidak bergantung pada orang lain.

6. Mandiri

Sebagai remaja, tuntutan terhadap kemandirian ini sangat besar. Di tengah berbagai gejolak perubahan yang terjadi di masa kini, betapa banyak remaja yang mengalami kekecewaan dan rasa frustrasi mendalam terhadap orangtua karena tidak kunjung mendapatkan apa yang dinamakan kemandirian.

Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh dari kehidupan yang dijalani, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu tersebut pada akhirnya akan mampu berpikir dan bertindak sendiri. Dengan kemandirian, seseorang dapat memilih jalan hidupnya untuk dapat berkembang dengan lebih mantap.

Dengan kemandirian tersebut berarti anak harus belajar dan berlatih dalam membuat rencana, memilih alternatif, membuat keputusan, bertindak sesuai dengan keputusan sendiri serta bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukan. Dengan demikian anak akan berangsur-angsur melepaskan diri dari ketergantungan pada orangtua atau orang dewasa lainnya dalam banyak hal.

7. Adil


Anak yang memiliki karakter adil akan menekankan pengambilan keputusan melalui proses pertimbangan untuk menghindari diri dari sikap berat sebelah, dan mencari keputusan yang paling tepat. Anak yang memiliki karakter adil tidak menunggu kebenaran datang kepada mereka, justru mereka mencari informasi yang relevan dan mempertimbangkan beberapa aspek penting sebelum membuat keputusan atau tindakan. Anak yang memiliki karakter adil bertindak netral dalam membuat keputusan, bukan karena pilih kasih. Anak yang memiliki karakter adil akan memperlakukan orang lain dengan sama, tidak mengambil keuntungan dari kelemahan atau menyepelekan orang lain.

8. Berani

Anak yang mempunyai keberanian akan mampu bertindak bijaksana tanpa dibayangi ketakutan-ketakutan. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan keberanian dengan arti: "mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya". Orang-orang yang mempunyai keberanian akan sanggup mewujudkan mimpi-mimpi dan mengubah kenyataan hidup. Keberanian bisa menjadikan sesuatu yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Keberanian bisa mejadikan sikap negatif menjadi positif, lemah menjadi semangat, miskin menjadi kaya, gagal menjadi sukses. Dan dengan keberanian juga, kejahatan akan dapat dicegah dan dihilangkan.

9. Peduli

Peduli adalah sifat yang dapat membuat segala kesulitan atau kekurangnyamanan dapat dihadapi. Segala keadaan dapat ditanggung bersama, keterbatasan pun dicarikan solusinya. Rasa senasib dan sepenanggungan dapat menghilangkan egois dalam berpikir dan bersikap. Dan semuanya menjadi sebuah pelajaran kehidupan agar mampu lebih dewasa dalam menjalani hidup. Anak perlu belajar tenggang rasa, empati, mengenal dan memahami perasaan teman-temannya. Mengelola emosi agar tidak mudah terpancing oleh kelakuan teman yang dihadapi.



Serta bagaimana memperluas hati terhadap segala kelakuan teman. Begitu juga harus belajar bagaimana menempatkan diri dan bersikap terhadap orang lain.

C. Proses Metodologi

Menerapkan proses *continuum maturity process*, suatu metodologi yang memiliki proses mengalir dan menyesuaikan dengan proses pendewasaan yang dapat dirasakan dan diterima oleh naluri atau akal pikiran yang sehat.


Alur proses ini meliputi:

1. Menemukenali: Apakah sembilan karakter pelajar yang perlu dimiliki oleh pelajar generasi anti korupsi? Mengapa harus mengembangkan diri membentuk sembilan karakter tersebut? Bagaimana cara menjadi seorang pelajar yang memiliki sembilan karakter tersebut?
2. Menemukenali implikasi pengembangan diri mereka pada peran diri sebagai individu, pelajar, anak, dan anggota masyarakat
3. Membangun dan mengembangkan karakter pelajar yang menjunjung tinggi nilai-nilai: Tanggung jawab, Disiplin, Jujur, Sederhana, Kerja keras, Mandiri, Adil, Berani dan Peduli.
4. Memahami pentingnya kerja sama dengan orang lain dalam mewujudkan nilai-nilai luhur dalam masyarakat dan menciptakan masyarakat anti korupsi
5. Membuat komitmen untuk menjaga konsistensi dalam sikap dan perilaku sebagai pelajar yang menjunjung tinggi nilai-nilai Tanggung jawab, Disiplin, Jujur, Sederhana, Kerja keras, Mandiri, Adil, Berani dan Peduli dalam masyarakat dan menciptakan masyarakat anti korupsi.

D. Sasaran

Modul ini memiliki beberapa sasaran diantaranya, adalah:

1. Siswa/i mengetahui, memahami, menganalisa, mengetahui perbedaan, menilai dan membangun Pengertian (**Knowledge**):
 - a. Apakah sembilan karakter yang perlu dimiliki oleh pelajar generasi anti korupsi?
 - b. Mengapa harus membentuk dan mengembangkan diri dengan sembilan karakter tersebut?
 - c. Bagaimana cara menjadi seorang pelajar yang memiliki sembilan karakter tersebut?
2. Siswa/i menunjukan mengekspresikan diri melalui keterampilan-keterampilan antara lain: mendengarkan, membaca, berdiskusi, mempraktikan, melaporkan, menampilkan, membuat kreasi seni dan lain-lain (**Skill**)

- 
3. Siswa/i menunjukkan kesadaran dan konsisten dalam sikap dan perilaku sebagai pelajar yang menjunjung tinggi nilai-nilai Tanggung jawab, Disiplin, Jujur, Sederhana, Kerja keras, Mandiri, Adil, Berani dan Peduli dalam masyarakat dan menciptakan masyarakat anti korupsi (**Value**)
 4. Siswa/i terbiasa dan spontan mengekspresikan nilai-nilai Tanggung jawab, Disiplin, jujur, Sederhana, Kerja keras, Mandiri, Adil, Berani dan Peduli dalam perilaku sehari-hari di kelas, di rumah dan dimana saja (**Attitude**).

E. Hasil Akhir

Diharapkan siswa/i memiliki kualifikasi sebagai berikut:

1. Mempunyai karakter yang luhur yang menjunjung tinggi nilai-nilai Tanggung jawab, Disiplin, jujur, Sederhana, Kerja keras, Mandiri, Adil, Berani dan Peduli.
2. Mampu memenuhi komitmen sebagai pelajar yang menjunjung tinggi nilai-nilai Tanggung jawab, Disiplin, jujur, Sederhana, Kerja keras, Mandiri, Adil, Berani dan Peduli dalam masyarakat dan menjadi suritauladan dalam menciptakan masyarakat anti korupsi.

F. Garis Besar Modul:

1. Tanggung Jawab

Dengan mempelajari modul ini, anak akan dapat:

- mengartikan arti tanggung jawab
- mengetahui bentuk-bentuk tanggung jawab
- mengetahui keuntungan dan akibat dari tanggung jawab
- mengetahui ciri-ciri pemimpin yang tanggung jawab

kata kunci

- Melaksanakan tugas
- Konsekuensi
- Berani menanggung resiko
- Siap menerima akibat

Bagian I


Intro:

- Kisah dari Cina (Zhang Da)
- Diskusi kisah

Materi Inti:

- Arti dari tanggung jawab
- Bentuk-bentuk tanggung jawab

Proyek:

- Wawancara
- 

Bagian II

Intro:

Cerita Sepeda

Diskusi cerita

Materi Inti:

Pemimpin yang bertanggung jawab

Ciri-ciri pemimpin yg bertanggung jawab

Mengambil Ibrah dari kisah Umar sebagai pemimpin yang tanggung jawab

Keuntungan dan kerugian orang yang bertanggung jawab

Akibat tidak tanggung jawab

Proyek:

Strategi menjadi seorang pemimpin yang bertanggung jawab

2. Disiplin

Setelah membaca buku ini anak dapat:

Mengetahui apa arti disiplin

Mengetahui Keuntungan anak yang disiplin

Mengetahui akibat tidak disiplin

Mengetahui Karakter pemimpin masa depan

Menjadi ksatria kedisiplinan sekolah

Kata kunci

Taat

Patuh

Tertib

Konsekwensi

Pasti berhasil

Bagian I

Intro:

Kisah Keberhasilan Nita

Diskusi Cerita

Bermain: Driving

Materi Inti:

Keuntungan disiplin diri

Disiplin bukan beban

Tiga aspek disiplin

Diskusi

Proyek:


Identifikasi pelanggaran disiplin

Bagian II

Materi Inti:

Tahapan-tahapan

Macam-macam Disiplin



Proyek:
Observasi

Kebiasaan & latihan
Ciri-ciri orang disiplin
Akibat tidak disiplin
Hukuman untuk yang tidak disiplin
Pujian untuk yang disiplin

Proyek:
Kontrak Disiplin

3. Jujur

Setelah membaca buku ini, anak dapat:

Mengidentifikasi karakter kejujuran sebagai karakter utama pelajar generasi anti korupsi

Mengidentifikasi tindakan yang harus dilakukan dan tindakan yang harus ditinggalkan

Menunjukkan minat untuk mengenali karakter jujur

Melakukan kontrol internal untuk tidak berbohong, menipu, curang, mencuri dan korupsi

Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari

Kata kunci :

Berkata dan Bertindak Benar

Lurus hati

Terhormat

Dapat dipercaya

Punya niat yang lurus terhadap setiap tindakan

Bagian I

Intro:

Kisah Benih Kejujuran

Diskusi kisah

Materi Inti:

Arti Jujur

Jujurlah dalam berniat dan bertindak

Jujur itu harus dimulai dari diri sendiri

Jujur dimulai dari yang Kecil

Angket:

seberapa Jujurkah Saya

Proyek:

Membuat buku diary

Bagian II

Intro:



Cerita Pendek: 20.30 wib di terminal blok M
Diskusi

Materi :
Tantangan menjadi orang yang jujur
Diskusi

Proyek:
Membuat kata-kata bijak
Bermain peran: kamera action
Survey Kejujuran
Evaluasi

4. Sederhana

Dengan membaca modul sederhana ini, anak dapat:

- Mengenali sifat sederhana
- Mengetahui manfaat dari sederhana
- Membedakan sifat ambisi dengan tamak
- Mengetahui dampak keserakahan
- Mengetahui cara hidup sederhana

Kata kunci:
Sesuai dengan kemampuan
Tidak berlebihan
Hemat
Apa adanya

Bagian I

Intro:
Lagu Slank "Sederhana"

Materi Inti:
Arti sederhana
Manfaat hidup sederhana
Diskusi

Proyek:
Mencari gambar/poster sederhana dan diskusikan

Bagian II

Intro:
Cermin tokoh Sang Proklamator
Tugas

Materi Inti:
Kisah Penjual cendol
Pola Hidup Sederhana

Proyek:
Berkunjung ke Panti Jompo atau Panti Asuhan



5. Kerja Keras

Setelah mempelajari modul ini anak dapat :

- Mengidentifikasi karakter bekerja keras
- Memahami arti kerja keras
- Melakukan kontrol internal untuk selalu bekerja keras
- Menunjukkan karakter bekerja keras dalam kehidupan sehari-hari

Kata Kunci

- Semangat
- Keyakinan
- Bersyukur
- Belajar bertanggung jawab

Bagian I

Intro:

Bermain game

Materi Inti:

- Arti kerja keras
- Cara menumbuhkan kerja keras

Proyek:

Reporter Ulet

Bagian II

- Kerja keras merupakan fitrah
- Puisi Khalil Gibran
- Kisah bu Iroh
- Diskusi
- Penugasan

Materi Inti:


Gapai masa depan dengan kerja keras

6. Mandiri

Setelah mempelajari modul ini anak dapat:

- Mengidentifikasi karakter mandiri
- Secara sadar menunjukkan karakter mandiri
- Melakukan kontrol internal untuk selalu mandiri
- Mampu menunjukkan karakter mandiri dalam kehidupan sehari-hari

Kata Kunci

- Inisiatif
 - Berdiri diatas kaki sendiri
 - Tidak tergantung pada orang lain
 - Mengembangkan kemampuan yang dimilikinya
 - Mengambil keputusan
- 

Bagian I

Intro:

Kisah Helen

Materi Inti:

Arti Mandiri

Apa aku mandiri

Proyek:

Rencana perbaikan diri

Bagian II

Intro:

Puisi “Hasrat untuk Berubah”

Materi Inti:

Mandiri menentukan masa depan

Proyek:

Games “Menentukan target”

Diskusi Games

7. Adil

Setelah mempelajari modul ini anak dapat:

- mengidentifikasi karakter adil sebagai karakter utama yang harus dimiliki oleh pelajar generasi anti korupsi
- melakukan kontrol internal atas perilakunya untuk selalu berlaku adil
- menunjukkan karakter adil dalam kehidupan sehari-harinya

Kata Kunci

Seimbang

Netral

Objektif

Berpikiran terbuka

Proposional

Bagian I

Intro:

Kisah Raja Dasarata

Diskusi kisah

Materi Inti:


Arti Adil

Bagaimanakah kamu bisa adil

Proyek:

Kuis Seberapa Adilkah Saya?

Pantun pemimpin adil



Bagian II

Materi Inti:

Adil ibarat bintang di langit
Ketika orang lain tidak adil
Bermain game: Ayo makan bersama

Proyek:

survey keadilan

8. Berani

Dengan membaca modul ini, anak dapat:
mendefinisikan keberanian
memahami manfaat dari sifat berani
membedakan antara berani dan nekat

Kata kunci:

Tujuan
Target
Perjuangan
Fokus
Tekad
semangat

Bagian I

Intro:

Pantun Keberanian

Materi Inti:

Arti Keberanian
Akibat tidak memiliki keberanian

Proyek:

Mencari 2 poster dengan nilai keberanian

Bagian II

Intro:


Kisah Pemuda Berkelahi dengan Setan
Diskusi kisah

Materi Inti:

Macam-macam Keberanian
Perbedaan Berani vs Nekat

Proyek:

Membuat Topeng Karakter Keberanian



9. Peduli

Setelah mempelajari modul ini anak dapat :

- Mengidentifikasi dan menjelaskan karakter solidaritas
- Menunjukkan minat untuk mengenali karakter solidaritas
- Secara sadar menunjukkan karakter peduli
- Melakukan kontrol internal untuk selalu solidaritas
- Menunjukkan karakter kepedulian dalam kehidupan sehari-hari

Kata Kunci

- Memahami
- Menghargai
- Mendukung
- Menghormati
- Menolong

Bagian I

Intro:

Puisi Kahlil Gibran

Materi Inti:

Arti Kepedulian
Indahnya Solidaritas

Proyek:

Gelang Solidaritas
Bermain

Bagian II

Intro:

Menulis di atas Pasir
Diskusi kisah

Materi Inti:

Bagaimana Membangun Kepedulian

G. Rencana Pengajaran

Modul Anti Korupsi Untuk Tingkat SMP

Tema	Kata Kunci	Indikator	Materi	Kegiatan	Metode	Alat dan Bahan
1. Tanggung Jawab	1. komitmen 2. Konsekuensi 3. Berani menanggung resiko	1. Siswa dapat mendefinisikan arti tanggung jawab 2. Siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk tanggung jawab 3. Siswa dapat menyebutkan keuntungan dan akibat dari tanggung jawab 4. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri pemimpin yang tanggung jawab	Sesi 1 1. Arti dari tanggung jawab 2. Bentuk-bentuk tanggung jawab	Pembukaan Kisah dari Cina (Zhang Da) Diskusi kisah Inti: Arti dari tanggung jawab Bentuk-bentuk tanggung jawab Penutup Penugasan: Wawancara	Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Diskusi Penugasan	Modul Tanggung Jawab Lembar wawancara
			Sesi 2 1. Pemimpin yang bertanggung jawab 2. Ciri-ciri pemimpin yg bertanggung jawab 3. Keuntungan dan kerugian orang yang bertanggung jawab	Pembukaan Cerita Sepeda Diskusi cerita Inti: Pemimpin yang bertanggung jawab Ciri-ciri pemimpin yg bertanggung jawab Mengambil Ibrah dari kisah Umar sebagai pemimpin yang tanggung jawab Keuntungan dan kerugian orang yang bertanggung jawab Akibat tidak tanggung jawab Penutup Penugasan: Strategi menjadi seorang pemimpin yang bertanggung jawab	Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Diskusi Penugasan	Modul Tanggung Jawab Kertas untuk masing-masing siswa
2. Disiplin	1. Taat 2. Patuh 3. Tertib 4. Konsekuensi 5. Pasti berhasil	1. Siswa dapat menyebutkan arti disiplin 2. Siswa dapat menyebutkan Keuntungan anak yang disiplin 3. Siswa dapat menyebutkan Tahapan Disiplin 4. Siswa dapat menyebutkan perilaku disiplin	Sesi 1 1. Arti Disiplin 2. Tujuan dan manfaat Disiplin 3. Aspek Disiplin	Pembukaan Kisah Keberhasilan Nita Sharing Cerita Inti: Keuntungan disiplin diri Disiplin bukan beban Tiga aspek disiplin Diskusi Penutup Penugasan: Identifikasi pelanggaran disiplin	Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Penugasan	Buku modul Adil Lembar penugasan
			Sesi 2 1. Macam-macam Disiplin 2. Pujian dan hukuman 3. Tahapan-tahapan disiplin 4. Ciri-ciri orang disiplin 5. Akibat tidak disiplin	Pembukaan Kisah Nyata Penyanyi di Eropa Sharing Cerita Inti: Tahapan-tahapan Macam-macam Disiplin Ciri-ciri orang disiplin Akibat tidak disiplin Pujian dan hukuman Penutup Penugasan: Kontrak Disiplin	Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Diskusi Penugasan	Buku modul Adil Kertas untuk menulis MoU/kontrak disiplin Materai

<u>3. Jujur</u>	1. Berkata dan Bertindak Benar 2. Lurus hati 3. Terhormat 4. Dapat dipercaya 5. Punya niat yang lurus terhadap setiap tindakan	1. Siswa dapat menyebutkan arti kejujuran 2. siswa dapat mengidentifikasi tindakan yang harus dilakukan dan tindakan yang harus ditinggalkan 3. siswa dapat menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari di sekolah	Sesi 1 1. Arti Jujur 2. Jujurlah dalam bertindak 3. Jujur itu harus dimulai dari diri sendiri 4. Jujur dimulai dari yang Kecil 5. Jujur Dimulai dari Lingkungan yang Terdekat 6. Jujur Dimulai dari Sekarang	Pembukaan Kisah Benih Kejujuran Diskusi kisah Inti: Arti Jujur Jujurlah dalam bertindak Jujur itu harus dimulai dari diri sendiri Jujur dimulai dari yang Kecil Jujur Dimulai dari Lingkungan yang Terdekat Jujur Dimulai dari Sekarang Angket: seberapa Jujurkah Saya Proyek: Membuat buku diary	Ceramah Kuisener Apresiasi Seni Penugasan	Buku Modul kejujuran Lembar Kuisener Buku Tulis
			Sesi 2 1. Tantangan menjadi orang yang jujur 2. Diskusi	Pembukaan Cerita Pendek: 20.30 wib di terminal blok M Inti: Tantangan menjadi orang yang jujur Diskusi Proyek: Membuat kata-kata bijak Bermain peran: kamera action Survey Kejujuran Evaluasi	Cerita dan Diskusi (Cerdik) Hands on Diskusi Penugasan	Buku Modul kejujuran Kertas dan alat tulis untuk 4 kelompok Lembar survey
<u>4. Sederhana</u>	1. Sesuai dengan kemampuan 2. Tidak berlebihan 3. Hemat 4. Apa adanya	1. Siswa dapat menunjuk perilaku sederhana 2. Siswa dapat menyebutkan manfaat dari sederhana 3. Siswa dapat menjelaskan cara hidup sederhana	Sesi 1 Arti sederhana Manfaat hidup sederhana Diskusi	Pembukaan Lagu Slank "Sederhana" Inti: Arti sederhana Manfaat hidup sederhana Diskusi Penutup Penugasan: Mencari gambar/poster sederhana dan diskusikan	Menyanyi Diskusi Penugasan	Modul Sederhana Type Recorder / CD Kaset / VCD Slank Kardus bekas, kertas warna, plastik (untuk bingkai)
			Sesi 2 Pola Hidup Sederhana	Pembukaan Cermin tokoh Sang Proklamator Inti: Kisah Penjual candol Pola Hidup Sederhana Penutup Penugasan: Berkunjung ke Panti Jompo atau Panti Asuhan	Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Diskusi Penugasan	Modul Sederhana Lembar observasi

5. Kerja keras	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semangat 2. Keyakinan 3. Bersyukur 4. Belajar bertanggung jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mendefinisikan arti kerja keras 2. Siswa dapat menunjuk perilaku kerja keras 3. Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru 	<p>Sesi 1 Arti kerja keras Cara menumbuhkan kerja keras</p>	<p>Pembukaan Bermain game Inti: Arti kerja keras Cara menumbuhkan kerja keras</p> <p>Penutup Reporter Ulet</p>	<p>Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Bermain</p>	<p>Modul kerja keras Kertas HVS sebanyak siswa Kolak bekas teh botol/sosro</p>
6. Mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inisiatif 2. Berdiri diatas kaki sendiri 3. Tidak tergantung pada orang lain 4. Mengembangkan kemampuan yang dimilikinya 5. Mengambil keputusan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mendefinisikan arti mandiri 2. Siswa dapat Mengidentifikasi-kan karakter mandiri 3. Siswa dapat menunjukkan perilaku mandiri dalam kehidupan sehari-hari di sekolah 	<p>Sesi 1 Arti Mandiri Apa aku mandiri</p>	<p>Pembukaan Kisah Helen Sharing kisah Inti: Arti Mandiri Apa aku mandiri</p> <p>Penutup Penugasan: Rencana perbaiki diri</p>	<p>Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Diskusi Penugasan</p>	<p>Modul mandiri</p>
7. Adil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seimbang 2. Netral 3. Objektif 4. Berpikiran terbuka 5. Proporsional 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mendefinisikan arti adil 2. Siswa dapat menyebutkan perilaku adil 3. menunjukkan karakter adil dalam kehidupan sehari-hari di sekolah 	<p>Sesi 1 Arti Adil Bagaimanakah kamu bisa adil</p>	<p>Pembukaan Kisah Raja Dasarata Inti: Arti Adil Bagaimanakah kamu bisa adil</p> <p>Penutup Kuis Seberapa Adilkah Saya? Pantun pemimpin adil</p>	<p>Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Kuis Bermain</p>	<p>Modul adil Tutup botol: frute atau teh botol</p>

			Sesi 2 Adil ibarat bintang di langit Ketika orang lain tidak adil Bermain game: Ayo makan bersama	Pembukaan Puisi Inti: Adil ibarat bintang di langit Ketika orang lain tidak adil Bermain game: Ayo makan bersama Penutup Penugasan: survey keadilan	Berpuisi Diskusi Ceramah Penugasan	Lembar survey
8. Berani	1. Visi 2. Target 3. Perjuangan 4. Fokus 5. Tekad 6. semangat	1. Siswa dapat mendefinisikan arti keberanian 2. Siswa dapat menyebutkan manfaat dari sifat berani 3. Siswa dapat membedakan antara berani dan nekat	Sesi 1 Arti Keberanian Akibat tidak memiliki keberanian	Pembukaan Pantun Keberanian Inti: Arti Keberanian Akibat tidak memiliki keberanian Penutup Penugasan: Mencari 2 poster dengan nilai keberanian	Pantun Diskusi penugasan	Modul berani Kertas karton/kelompok
			Sesi 2 Macam-macam Keberanian Perbedaan Berani vs Nekat	Pembukaan Kisah Pemuda Berkelahi dengan Setan Diskusi kisah Inti: Macam-macam Keberanian Perbedaan Berani vs Nekat Penutup Penugasan: Membuat Topeng Karakter Keberanian	Cerita dan Diskusi (Cerdik) Ceramah Kreatifitas	Modul berani Bahan kreatifitas: 1. Kardus bekas 2. Kalender bekas 3. Tutup Botol 4. Kantong plastik aneka warna 5. Daun kering 6. Ranting kering 7. Kain-kain bekas 8. Gunting 9. Pensil 10. Lem 11. Isolasi 12. Stepler 13. Cat dan Kuas 14. Pembolong kertas
9. Peduli	1. Memahami 2. Menghargai 3. Mendukung 4. Menghormati 5. Menolong	1. Siswa dapat mendefinisikan arti peduli 2. Siswa dapat Mengidentifikasi karakter peduli 3. Siswa dapat Menunjukkan karakter kepedulian dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Sesi 1 Arti Kepedulian Indahnya kepedulian	Pembukaan Puisi Kahili Gibran Inti: Arti Kepedulian Indahnya kepedulian Penutup games: Gelang Solidaritas	Berpuisi Diskusi Ceramah Bermain	Modul Solidaritas Bahan-bahan games: Gunting Spidol Pembolong Kertas buffalo Isolap Benang wol

				<p>Sesi 2 Bagaimana Membangun kepedulian</p>	<p>Pembukaan Menulis di atas Pasir Diskusi kisah</p> <p>Inti: Bagaimana Membangun kepedulian</p> <p>Penutup games: Balon Solidaritas</p>	<p>Cerita dan Diskusi (Cerdik)</p> <p>Ceramah</p> <p>Belain</p>	<p>Modul Solidaritas</p> <p>Balon sebanyak siswa</p>
--	--	--	--	---	---	---	--

H. Games 9 (Sembilan) Karakter

Permainan-permainan berikut adalah sebagai pelengkap dalam pembelajaran dan pembentukan karakter. Guru dapat memilih dan menggunakannya untuk pengayaan materi sembilan karakter. Guru pun dapat memodifikasi games sesuai dengan waktu yang dimiliki dan bahan yang tersedia. Permainan-permainan tersebut adalah:

1. Tanggung Jawab

a. Selesaikan dong

Nama permainan	:	selesaikan dong
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	ember, gelas aqua bekas dan air
Cara bermain	:	

Tahap persiapan:

1. pilihlah area yang banyak rumputnya.
2. buatlah kelompok terdiri dari 5 siswa
3. setiap kelompok memiliki 5 gelas aqua yang sudah lubangin oleh juri (dengan lubang yang sama)
4. setiap kelompok memiliki satu ember kosong yang harus diisi oleh masing-masing kelompok dan satu ember berisi air
5. buatlah jarak 10 meter; antara ember dan tempat pengambilan air

Tahap inti

6. seluruh anggota kelompok berlari bergantian mengisi embernya masing-masing dengan aba-aba yang disepakati oleh juri.
7. peserta berlari dengan estafet
8. permainan berhenti dengan aba-aba dari juri

Tahap kesimpulan

9. semua kelompok adalah pemenangnya karena dapat menyirami rumput dengan air akan tetapi yang paling juara adalah yang banyak memenuhi ember
10. orang yang bertanggung jawab adalah yang berusaha untuk menyelesaikan pengisian ember walaupun dengan gelas yang sangat sederhana dan berlubang

b. Teruskan

Nama permainan	:	teruskan
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	telor, botol aqua bekas dan telur
Cara bermain	:	

Tahap persiapan:

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 5-10 anak
2. Setiap anak memiliki botol aqua yang sudah terbelah dua
3. Setiap kelompok memiliki satu butir telur.

Tahap inti

4. Lari secara estafet dengan membawa telur yang ada di setengah tabung botol aqua
5. Dan menyerahkan telur kepada temannya tanpa dipegang

Tahap kesimpulan

6. Pemenangnya adalah yang dapat menyerahkan telur kepada orang yang paling terakhir dan telur tersebut tidak pecah
7. Bagi yang menyerahkan telur dengan keadaan utuh tidak pecah maka anak tersebut adalah anak yang amanah dan tanggung jawab

c. Menjinakan bom

Nama permainan	:	menjinakan bom
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	telor, botol aqua bekas dan telur
Cara bermain	:	

Tahap Pemanasan

1. Buat lah kelompok yang terdiri dari 7-12 orang
2. Setiap kelompok memiliki satu botol aqua besar yang sudah dipenuhi dengan air

Tahap inti

3. Seluruh kelompok harus terlibat memindahkan (bom) botol aqua terbuka yang berisi air menuju ke tempat yang sudah ditentukan dengan satu jari tak boleh lebih
4. Pemindahan bom dimulai dengan instruksi

Tahap kesimpulan

5. Pemenangnya adalah yang dapat memindahkan bom dengan cepat, tidak tumpah dan melibatkan seluruh peserta
6. Bagi kelompok yang berhasil memindahkan dengan tidak tumpah adalah kelompok yang amanah dan tanggung jawab


2. Disiplin

a. Ayo makan bersama

Nama permainan	:	Ayo makan bersama
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	Kardus bekas ukuran 15 cm x 15 cm sebanyak 40 sebagai alas berdiri Lembar Perolehan Kartu
Cara bermain	:	

Tahap Persiapan

1. Minta semua peserta membuat lingkaran besar, dan bagikan karton alas berdiri (yang bertuliskan Nasi, Sayur, Lauk Pauk, Buah, Susu)
2. Minta peserta untuk berdiri pada alas tersebut.
3. Peserta yang mendapat alas bertuliskan Nasi berarti dia adalah anggota kelompok nasi, dst. Sehingga peserta terbagi menjadi 5 kelompok (Kelompok Nasi, Sayur, Lauk Pauk, Buah, Susu)

- 
4. Mintalah peserta bertukar tempat ketika nama kelompoknya dipanggil. Misalnya : Jika dipanggil "Nasi" maka anggota kelompok nasi harus berpindah tempat dan Berlomba memperebutkan tempat yang kosong. Jika dipanggil "Nasi, Susu", maka anggota kelompok Nasi dan Susu yang berpindah tempat.
 5. Setelah semua kelompok mendapat giliran dipanggil dan bertukar tempat, minta masing-masing kelompok untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya.

Tahap Inti

6. Minta masing-masing kelompok untuk mencari nama kelompok dan yel-yel kelompok dengan tema misalnya: Empat sehat lima sempurna.
7. Minta masing-masing kelompok untuk menampilkan yel-yel kelompoknya.
8. Setelah semua kelompok tampil, minta semua peserta
9. Buatlah kartu kata terdiri dari 5 kelompok kata : Nasi, Sayur, Lauk Pauk, Buah, Susu
Masing-masing sebanyak 40 kartu (200 kartu)
10. Sebarkan secara terbalik semua kartu tersebut dengan jarak sekitar 10 m dari peserta
11. Minta semua peserta dari semua kelompok untuk masing-masing mengambil 5 kartu
12. Dalam hitungan 1-10 semua peserta harus kembali ke kelompok masing-masing.

Tahap kesimpulan

13. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan kelima kartu dengan cepat dan benar
14. kelompok yang disiplin adalah kelompok yang tidak mengambil kartu kelompok lain dan sportif dalam permainan

3. Jujur


a. Sarung kejujuran

Nama games	:	Sarung kejujuran
Jumlah peserta	:	30-40 orang
Alat dan bahan	:	4 buah sarung
Cara permainan	:	

Tahap Persiapan

1. Bagilah anak-anak menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 10 orang atau lebih
2. Mintalah masing-masing kelompok berdiri dalam barisan, sehingga terbentuk 4 barisan
3. Minta semua peserta di masing-masing kelompok untuk merentangkan tangan dan berpegangan

Tahap Inti

4. Berikan instruksi berikut :
 5. "Kita akan bermain sarung kejujuran. Tiap-tiap kelompok akan diberikan sarung. Sarung itu akan berjalan melalui semua anggota kelompok dari ujung satu ke ujung yang yang lainnya."
- 

6. Dengan syarat-syarat berikut:
7. Ketika Memindahkan sarung setiap kelompok tidak boleh melepaskan pegangan tangan
8. "Kita akan bermain sarung kejujuran. Tiap-tiap kelompok akan diberikan sarung. Sarung itu akan berjalan melalui semua anggota kelompok dari ujung satu ke ujung yang yang lainnya."
9. Dengan syarat-syarat berikut:
10. Ketika Memindahkan sarung setiap kelompok tidak boleh melepaskan pegangan tangan

Tahap Kesimpulan :

11. Kelompok yang menang adalah:
12. Kelompok yang memindahkan sarung dengan jujur sesuai dengan peraturan
13. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan
14. Mintalah anak-anak untuk mendiskusikan beberapa hal berikut:
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah melakukan aktivitas kelompok tadi?
 - b. Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas/misi yang diberikan dengan baik?
 - c. Apakah kamu berusaha jujur selama melakukan aktivitas tersebut?
 - d. Apakah makna kejujuran yang dapat kamu simpulkan?



Contoh: Kejujuran adalah batu penjuru dari segala kesuksesan

b. Balikin dong

Nama games	:	Pinjam Balikin Dong!
Jumlah peserta	:	30-40 orang
Alat dan bahan	:	Kertas dan alat tulis untuk 4 kelompok

Tahap Persiapan

1. Bagilah anak-anak menjadi 4 kelompok.
2. Minta masing-masing kelompok membuat nama dan yel-yel kelompok.

Tahap Inti

3. Mintalah masing-masing kelompok duduk dalam barisan
4. Bacakan hanya 1 kali 10 nama benda yang harus dikumpulkan oleh masing-masing kelompok (Misalnya: Bulpén merah, saputangan, koin Rp 200, kaos kaki, dll)
5. Masing-masing kelompok hanya boleh mendengarkan dan tidak boleh mencatat.
6. Dalam waktu 3 menit minta masing-masing kelompok mengumpulkan secara jujur atau meminjam dari orang lain dengan meminta izin 10 benda tersebut.

Tahap Kesimpulan

7. Kelompok yang menang adalah:
8. Yang mengumpulkan ke sepuluh benda dengan benar dan cepat.
9. Benda yang dikumpulkan adalah milik anggota kelompok sendiri atau milik orang lain namun sudah minta izin ketika meminjam
10. Usai permainan, mintalah masing-masing kelompok untuk bertanggungjawab mengembalikan benda-benda tersebut.
11. Mintalah anak-anak untuk mendiskusikan beberapa hal berikut:
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah melakukan aktivitas kelompok tadi?
 - b. Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas/misi yang diberikan dengan baik?
 - c. Apakah kamu berusaha jujur selama melakukan aktivitas tersebut?
 - d. Apakah makna kejujuran yang dapat kamu simpulkan?

c. Puzzle Bisu

Nama games	:	Puzzle Bisu
Jumlah peserta	:	30-40 orang
Alat dan bahan	:	Kertas origami dibagi 4 bagian dengan 5 cara pembagian yang berbeda buat 8 set, masing-masing set buat warna yang berbeda Amplop

Tahap Persiapan

1. Minta semua peserta untuk berdiri membuat lingkaran besar.
2. Minta masing-masing peserta mengambil amplop yang berisi potongan puzzle
3. Minta peserta berkumpul dengan teman yang memiliki amplop dengan warna origami yang sama hingga terbentuk 8 kelompok :
 - a. Merah
 - b. Kuning
 - c. Hijau
 - d. Biru
 - e. Ungu
 - f. Orange
 - g. Pink
 - h. Coklat

Tahap Inti

4. Mintalah masing-masing kelompok duduk dalam lingkaran
5. Berikan instruksi berikut:

"Tiap-tiap orang di masing-masing kelompok menerima satu amplop yang berisi 4 potongan origami. Tugas tiap orang adalah menyusun puzzle bujur sangkar hingga dalam setiap kelompok akan terbentuk 5 bujur sangkar. Namun potongan origami yang diterima telah di acak, sehingga harus dicari pasangan puzzle yang benar di anggota yang lainnya.

Syarat permainan:

 - a. Peserta boleh memberikan potongan puzzle kepada teman dikelompoknya tetapi tidak boleh meminta atau mengambil potongan puzzle orang lain

- b. Peserta tidak boleh bersuara
- c. Peserta tidak boleh membuat bahasa isyarat

d. Tahap Kesimpulan

6. Mintalah peserta untuk bermain secara jujur.
7. Dalam hitungan ketiga minta tiap peserta mengeluarkan potongan puzzle dan mulai menyusun bujur sangkar
8. Kelompok yang menang adalah kelompok yang masing-masing anggotanya telah berhasil menyusun puzzle bujur sangkar sehingga ada 5 bujur sangkar.
9. Mintalah anak-anak untuk mendiskusikan beberapa hal berikut:
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah melakukan aktivitas kelompok tadi?
 - b. Apakah kamu dapat menyelesaikan tugas/misi yang diberikan dengan baik?
 - c. Apakah faktor yang menunjang keberhasilan kelompokmu?
 - d. Apakah faktor yang menghambat keberhasilan kelompokmu?
 - e. Apakah kamu berusaha jujur selama melakukan aktivitas tersebut?
 - f. Mudah atau sulitkah untuk menjadi orang yang jujur?
 - g. Apakah makna kejujuran yang dapat kamu simpulkan?

4. Sederhana

a. Sederhana

Nama games	:	S-e-d-e-r-h-a-n-a
Jumlah Peserta	:	30-40 orang
Alat dan bahan	:	Kertas A4 5 lembar Bulpen 5 buah Kertas A3 5 lembar Spidol warna-warni
Cara bermain	:	

Tahap persiapan:

1. Mintalah peserta untuk mengingat vokal pertama dalam nama mereka
2. Mintalah peserta untuk membentuk menjadi 5 kelompok dengan cara mencari teman-teman yang memiliki huruf vokal yang sama, misalnya: Syamsul berarti huruf vokal pertama adalah a, mencari teman-teman yang juga mempunyai huruf vokal pertama a.

Tahap inti

1. Setelah terbentuk 5 kelompok, mintalah masing-masing kelompok untuk menyiapkan selembar kertas dan alat tulis.
2. Mintalah peserta menulis kata sederhana
3. Setelah itu mintalah peserta untuk menuliskan kata benda yang ada di kelas yang berawalan s-e-d-e-r-h-a-n-a .

Misal : S : Spidol
E : Ember, dst
D :
E :
R :
H :
A :
N :
A :

4. Setelah menemukan 9 nama benda di kelas tersebut, mintalah masing-masing kelompok untuk menyebutkan ke 9 benda.
5. Mintalah semua kelompok bersiap-siap.
6. Dalam hitungan ketiga mintalah semua kelompok untuk berlomba mencari ke 9 benda tersebut. Kelompok yang menang adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan benda tersebut paling cepat.
7. Mintalah kelompok yang satu mengecek kelompok yang lainnya.
8. Umumkanlah siapa kelompok yang paling tepat dan cepat

Tahap kesimpulan

9. Mintalah masing-masing kelompok menyiapkan satu lembar kertas berukuran A3
10. Mintalah masing-masing kelompok untuk membuat akronim dari kata S-E-D-E-R-H-A-N-A.

Contoh :

S : Semangat untuk
E : Enggak berlebihan, dst
D :
E :
R :
H :
A :
N :
A :

11. Mintalah masing-masing kelompok untuk membuat ilustrasi yang menarik
12. Mintalah masing-masing kelompok untuk mempresentasikan di depan kelas lalu memajang hasil karya mereka

b. Freeze

Nama games : Freeze
Jumlah Peserta : 30-40 orang
Cara bermain :

Tahap persiapan

1. Mintalah peserta untuk membuat lingkaran besar
2. Mintalah peserta untuk berhitung 1 sd 4, orang ke 5 mulai lagi dari 1 sd 4
3. Minta peserta dengan nomor 1 bergabung dengan teman nomor 1, nomor 2 dengan 2 dst hingga terbentuk menjadi 4 kelompok, yaitu kelomp 1, 2, 3, dan 4
4. Minta masing-masing kelompok membuat nama kelompok dan yel-yel kelompok

5. Minta masing-masing kelompok untuk mengambil kartu urutan untuk maju ke depan

Tahap Inti

6. Kelompok dengan nomor urut 1 tampil lebih dahulu
7. Minta mereka untuk berbaris menghadap para peserta dan memperagakan yel-yel kelompoknya
8. Saatnya beraksi...Berikata kunci yang bertema kesederhana untuk memulai kalimat
9. Minta orang pertama dalam kelompok tersebut untuk memulai membuat kalimat dengan kata kunci tersebut. Orang pertama berhenti berbicara ketika juri mengucapkan kata "Freeze". Kemudian orang ke dua melanjutkan membuat kalimat dengan kata terakhir yang diucapkan orang pertama sebagai kata pertamanya. Orang kedua berhenti ketika juri mengucapkan kata "Freeze". Dilanjutkan orang ketiga, keempat, dst, sampai orang terakhir.
10. Contoh :
 - a. Juri : "Sederhana"
 - b. Orang 1 : "Sederhana adalah cara hidup yang tidak berlebihan, sesuai dengan kebutuhan..."
 - c. Juri : "Freeze!"
 - d. Orang 2 : "Kebutuhan manusia dapat digolongkan menjadi ..."
 - e. Juri : "Freeze!"
 - f. Dilanjutkan orang ke 3, dst.
 - g. Setelah semua anggota kelompok selesai membuat kalimat. Mintalah teman-teman untuk memberikan applause dan nilai untuk kelompok 1.
 - h. Dilanjutkan dengan kelompok yang mendapat giliran kedua, dst.

Tahap kesimpulan

11. Setelah semua kelompok tampil dan saling memberikan applause. Mintalah masing-masing kelompok untuk duduk membentuk lingkaran kecil berdasarkan kelompoknya
12. Lalu mintalah mereka mengingat dan menuliskan kembali kalimat yang telah mereka buat dalam permainan tadi.
13. Mintalah masing-masing kelompok untuk membuat karya bebas dapat berupa: spanduk, lagu, puisi, dll
14. Mintalah mereka untuk mempresentasikan dan memajang hasil karya kelompok mereka

5. Kerja keras

a. Bangunan termegah

Nama permainan	:	Bangunan Termegah
Jumlah pemain	:	20-30 orang
Alat dan bahan	:	Penggaris 4-6 buah
		Kotak bekas teh minimal 300 buah

Cara bermain :

Tahap persiapan:

1. Peserta dibagi menjadi 4-6 kelompok
2. Minta setiap kelompok untuk menyusun kotak bekas teh dalam waktu 5 menit
3. Ukurlah tinggi susunan kotak teh dan sebutkan ketinggian masing-masing yang sudah disusun

Tahap inti

4. Minta setiap kelompok untuk membangun kotak bekas dalam bentuk bangunan tertentu dengan jumlah masing-masing kelompok maksimal 50 kotak
5. Hitung waktu dalam menit bangunan yang paling cepat terselesaikan.
6. Minta peserta untuk menyimpan semua hasil karyanya di tengah ruangan dan memberi judul bangunan yang dibuat.
7. Minta setiap kelompok berdiri berjajar 4 orang dengan mata tertutup
8. Satu anggota kelompok tidak ditutup matanya dan yang memberikan instruksi dari 4 temannya yang lain.
9. Simpan kotak teh kira-kira 3 meter dari tempat bangunan yang akan dibangun.
10. Pemandu/pemberi intruksi memberikan intruksi dari orang pertama hingga ke-4 sesuai dengan model bangunan yang akan dibuat.
11. Pajanglah Hasil kerja keras masing-masing kelompok dalam membuat bangunan tersebut di kelas/kelas display

Tahap kesimpulan

12. Mintalah peserta untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan aktivitas tadi:
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan tugas/misi tersebut?
 - b. Apakah kamu benar-benar berusaha untuk menyelesaikan misi tersebut dengan usahamu yang terbaik?
 - c. Mudah atau sulitkah bagimu menyelesaikan misi tersebut?
 - d. Apakah faktor yang mendukung keberhasilan kelompokmu dalam melaksanakan misi tersebut?
 - e. Apakah faktor yang menghambat keberhasilan kelompokmu dalam melaksanakan misi tersebut?
 - f. Apakah kesimpulanmu tentang makna kerja keras?

b. Bambu Kerja keras

Nama permainan : Bambu Kerja keras
Jumlah pemain : 30-40 orang
Alat dan bahan :

1. Bambu dengan diameter 5 cm tinggi 2 m(0.5 m ditanam di pasir/tanah)
2. Gelas plastik bekas gelas minum kemasan yang sudah dilubangi oleh jarum pada semua sisinya
3. Ember warna terang
4. Bola pimpong

Cara bermain :

Tahap persiapan:

1. Siswa dibagi menjadi 3-4 kelompok
2. Setiap siswa berdiri berjajar dengan jarak 1-1.5 m dari bambu dan ember

Tahap inti

3. Jarak bambu dan pantai/ember kurang lebih 10 meter
4. Orang pertama mengambil air dengan gelas plastik kemudian dilanjutkan ke teman berikutnya secara estafet untuk mengisi sampai bola pancing muncul keluar ke permukaan bambu.
5. Hitunglah waktu yang tercepat untuk menaikkan bola pancing atau memenuhi bambu tersebut
6. Hal yang sama diatas dapat dilakukan dengan menutup mata, dengan setiap kelompoknya memiliki juru pengarah.

Tahap kesimpulan

7. pemenangnya adalah kelompok yang lebih dulu memunculkan bola pancing
8. kelompok yang menjuari perlombaan adalah kelompok yang memiliki kerja keras lebih dibanding kelompok lain

c. kertas ajaib

Nama permainan : Kertas Ajaib
Jumlah pemain : 30-40 orang
Alat dan bahan : Kertas HVS 30-40 lembar
Cara bermain :

Tahap persiapan:

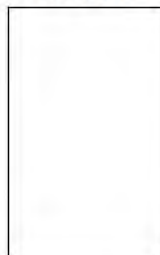
1. Buatlah kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang
2. Bagikan setiap orang dengan 1 lembar kertas HVS pada setiap kelompok

Tahap inti

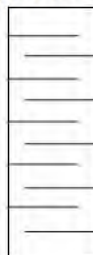
3. intruksi: Buatlah kertas tersebut dapat masuk ke kepala masing-masing orang tanpa menyobek bagian luar dari kertas. Kemudian buatlah kertas tersebut dapat dimasuki oleh 5 orang tanpa memotong sisi kanan dan sisi kiri dari kertas tersebut.

Cara memotongnya


Kertas HVS



Dilipat menjadi 2



Lipat kertas HVS menjadi dua, kemudian potonglah secara zigzag tanpa memotong tepinya



Setelah tanpa memotong sisi kanan dan sisi kiri, kita buka bagian tengah yang tersambung sehingga kertas tersebut menjadi sebuah lingkaran kertas. yang dapat memuat seluruh anggota kelompok.

Tahap kesimpulan

4. Pemenangnya adalah yang lebih dulu menemukan cara dan dapat memuat 5 orang atau lebih
5. Orang yang memiliki jiwa keras tidak akan berhenti sampai menemukan caranya

6. Mandiri

a. Rangkai Kemandirian

Nama permainan	:	Rangkai Kemandirian
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	Kertas A4 dipotong memanjang menjadi 4 bagian (setiap anak 1 lembar kertas A4) Gunting Lem Spidol warna/warni
Cara bermain	:	

Tahap persiapan:

1. Minta peserta untuk menggunting kertas A4 menjadi 4 bagian (memanjang) sehingga masing-masing peserta memiliki 4 strip kertas
2. Minta peserta memikirkan potensi positif yang mereka miliki contohnya: mandiri, bertanggungjawab, sabar, inisiatif, kreatif, dll
3. Mintalah peserta menuliskan 1 kata dimasing-masing strip kertas tersebut dengan spidol warna warni yang disukai
4. Minta peserta untuk membacakan keempat kata tersebut dan meminta peserta yang lainnya untuk mendengarkan dengan baik

Tahap Inti:

5. Minta peserta untuk menggulung keempat kertas itu hingga menjadi gulungan kecil
6. Bagikan masing-masing peserta 1 buah balon, dan minta peserta memasukkan keempat gulungan kertas itu
7. Minta peserta untuk meniup balon yang berisi keempat gulung kertas itu sampai cukup besar dan ikat seerat-eratnya
8. Minta peserta untuk membuat lingkaran besar dan meletakkan semua balon ditenga-tengah.
9. Minta peserta untuk berjalan mengitari balon sambil menyanyikan lagu sebagai berikut :

Ayo kawan bermain dalam lingkaran

Melihat aneka balon di sana

Balon siapakah itu? Balon siapakah itu?

(Berhenti)

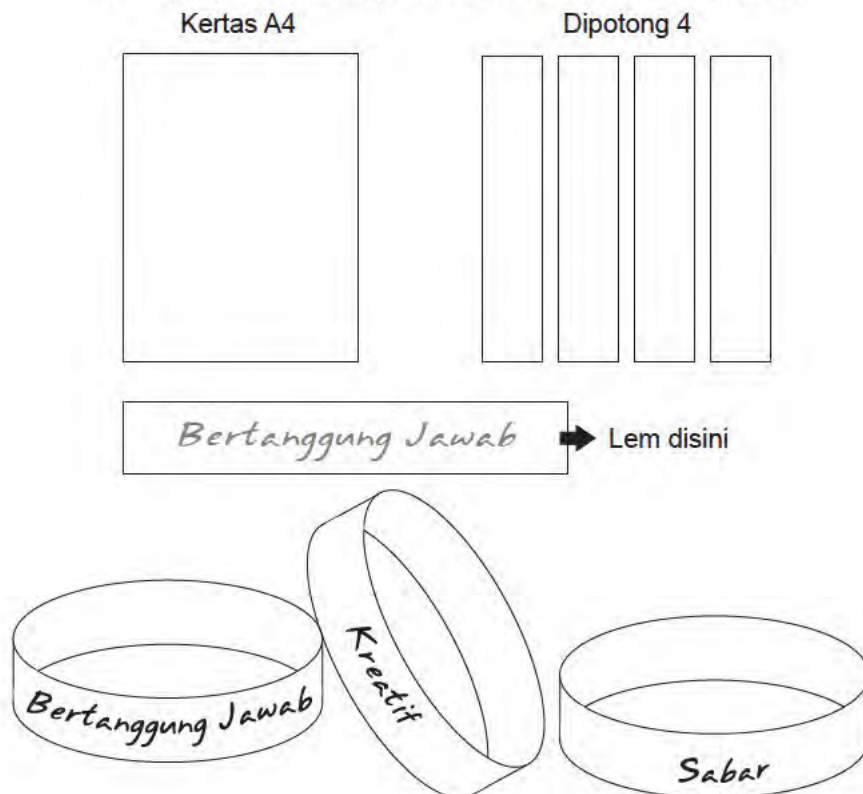
(Peserta yang dipilih membaca keempat gulungan tersebut dan menebak nama pemilik gulungan tsb)


Rina, Rina namanya

10. Ketika berhenti pilih salah seorang peserta untuk menusuk balon hingga pecah, kemudian membaca keempat gulungan kertas tersebut dan menebak siapakah peserta yang memiliki karakter seperti yang dibacakan tersebut.
11. Ketika tebakan benar, minta peserta tersebut untuk memberikan keempat gulungan tersebut pada orang yang bersangkutan
12. Lakukan dengan beberapa alternatif, misalnya ketika lagu kedua ada dua orang yang dipilih memecahkan balon, lagu ketiga empat orang yang dipilih, dst sampai semua balon pecah dan keempat gulungan kembali ke orang yang bersangkutan.

Tahap kesimpulan

13. Setelah semua peserta memegang keempat gulungan kertasnya dan merapikan pecahan balon. Minta semua peserta untuk duduk membuat lingkaran besar.
14. Minta masing-masing peserta untuk menempel satu strip kertas dengan lem sehingga membentuk lingkaran (seperti cincin besar) dengan tulisan dibagian luar.
15. Setelah itu minta peserta mengaitkan kertas kedua di kertas pertama seperti membentuk rantai kertas, lanjutkan dengan kertas ketiga.
16. Untuk kertas keempat, kaitkan dengan rantai yang telah dibuat oleh peserta yang lain, hingga membentuk rantai kertas yang panjang.
17. Pajanglah rantai rangkaian kemandirian tersebut di kelas



- 
18. Mintalah peserta untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan aktivitas tadi:
- Apakah kamu telah menuliskan kata yang tepat sesuai dengan potensi yang kamu miliki?
 - Apakah kamu merasa senang dan termotivasi untuk menjadi pribadi yang mandiri?
 - Usaha apakah yang ingin kamu lakukan agar kamu dapat memperbaiki dirimu dan menggali potensi positif lainnya yang kamu miliki?
 - Ketika rantai positif semua orang di kelasmu digabungkan kamu bisa melihat begitu banyak potensi positif di kelasmu.

b. Yuk buat target

Nama permainan	:	Yuk buat target
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	Ember besar 1 buah Mangkok plastik kecil 1 buah Tutup botol masing-masing orang 10 buah Air untuk mengisi ember

Cara bermain


Tahap persiapan

- Isi ember dengan air, letakkan mangkok plastik di atas air
- Minta semua peserta membuat lingkaran besar, letakkan ember di tengah-tengah
- Minta peserta untuk mengambil masing-masing 10 buah tutup botol
- Minta peserta untuk mencoba memasukkan tutup botol tersebut ke dalam mangkok dengan cara melempar

Tahap Inti

- Setelah mencoba beberapa kali, minta masing-masing peserta untuk menentukan:
- Beberapa tutup botol yang dia targetkan masuk
- Apa alasannya
- Minta masing-masing peserta untuk mengatur strategi melempar agar yang ia targetkan bisa tercapai
- Setelah siap, minta peserta untuk mulai melempar tutup botol
- Minta peserta untuk mencatat beberapa tutup botol yang berhasil masuk ke dalam mangkok dan berapa yang tidak masuk

Tahap kesimpulan

- Mintalah peserta untuk mengungkapkan perasaannya setelah melakukan aktivitas tadi:
 - Apakah kamu telah memutuskan target yang tepat sesuai dengan keinginannya?
 - Apakah kamu merasa puas ketika berhasil mencapai target tersebut?
 - Apakah kamu merasa ingin terus mencoba sampai kamu berhasil mencapai target?
 - Usaha apakah yang ingin kamu lakukan agar kamu dapat mencapai target?
- 

Tabel Games Kemandirian

Nama : _____

Tutup botol yang diterima	
Tutup botol yang ditargetkan masuk	
Alasan kamu membuat target tersebut	
Tutup botol yang masuk	
Tutup botol yang tidak masuk	
Ketika kamu berhasil memasukkan tutup botol sesuai dengan target yang kau buat apa perasaanmu?	
Ketika kamu belum berhasil memasukkan tutup botol sesuai dengan target yang kau buat apa perasaanmu?	

7. Adil

a. sharing

Nama permainan : sharing
Jumlah pemain : 30 - 40 orang
Alat dan bahan : tutup botol
Cara bermain :

Tahap persiapan

1. setiap orang diberi 5 tutup botol sebagai modal

Tahap inti

2. setiap peserta boleh meminta tutup botol ke siapa saja temannya di ruang itu yang punya tutup botol.
3. setiap orang yang memberikan satu tutup botol harus memberikan satu perintah terserah apa saja. Contoh: menirukan binatang, memijit, ambilkan kursi dan lain-lain.
4. peserta yang meminta tutup botol tidak boleh menolak perintah/persyaratan yang diberikan oleh pemberi tutup botol.

Tahap kesimpulan

5. pemenangnya adalah yang tutup botolnya bertambah paling banyak karena ia paling banyak bekerja dan beramal, adil.

b. Ayo makan bersama

Nama permainan : Ayo makan bersama
Jumlah pemain : 30 - 40 orang
Alat dan bahan : Kardus bekas ukuran 15 cm x 15 cm
sebanyak 40 sebagai alas berdiri
Lembar Perolehan Kartu
Cara bermain :

Tahap persiapan

1. Minta semua peserta membuat lingkaran besar, dan bagikan karton alas berdiri (yang bertuliskan Nasi, Sayur, Lauk Pauk, Buah, Susu)
2. Minta peserta untuk berdiri pada alas tersebut.
3. Peserta yang mendapat alas bertuliskan Nasi berarti dia adalah

anggota kelompok nasi, dst. Sehingga peserta terbagi menjadi 5 kelompok (Kelompok Nasi, Sayur, Lauk Pauk, Buah, Susu)

4. Mintalah peserta bertukar tempat ketika nama kelompoknya dipanggil.
5. Misalnya : Jika dipanggil "Nasi" maka anggota kelompok nasi harus berpindah tempat dan
6. Berlomba memperebutkan tempat yang kosong. Jika dipanggil "Nasi, Susu", maka
7. anggota kelompok Nasi dan Susu yang berpindah tempat.
8. Setelah semua kelompok mendapat giliran dipanggil dan bertukar tempat, minta masing-masing kelompok untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya.

Tahap Inti

9. Minta masing-masing kelompok untuk mencari nama kelompok dan yel-yel kelompok dengan tema misalnya: Empat sehat lima sempurna.
10. Minta masing-masing kelompok untuk menampilkan yel-yel kelompoknya.
11. Setelah semua kelompok tampil, minta semua peserta
12. Buatlah kartu kata terdiri dari 5 kelompok kata : Nasi, Sayur, Lauk Pauk, Buah, Susu
13. Masing-masing sebanyak 40 kartu (200 kartu)
14. Sebarkan secara terbalik semua kartu tersebut dengan jarak sekitar 10 m dari peserta
15. Minta semua peserta dari semua kelompok untuk masing-masing mengambil 5 kartu
16. Dalam hitungan 1-10 semua peserta harus kembali ke kelompok masing-masing.

Tahap kesimpulan

17. Minta semua peserta untuk kembali ke kelompok dan menghitung perolehan kartu Misalnya:

Lembar Perolehan Kartu

	Nasi	Sayur	Lauk Pauk	Susu
Jumlah anggota kelompok	8 Orang	8 Orang	8 Orang	8 Orang
Jumlah kartu yang diperoleh	2 kartu	20 kartu	6 kartu	4 kartu
Kekurangan	6 kartu	kartu	2 kartu	4 kartu
Kelebihan	Kartu	12 kartu	kartu	kartu

18. Setelah kamu dan kelompokmu selesai mengisi tabel di atas, diskusikanlah hal-hal berikut:
 - a) Apakah kartu-kartu tersebut sudah mencukupi kebutuhan kelompokmu untuk makan secara baik.
 - b) Apakah solusi yang harus dilakukan agar kebutuhan makan kelompokmu dapat terpenuhi dengan adil?
 - c) Jika kamu dan kelompokmu ingin menukarkan kartu dengan kelompok lain kartu mana saja yang akan kamu tukarkan? Apa alasannya?

d)

Bagaimana cara yang seharusnya dilakukan untuk membagikan kartu makanan tersebut agar semua orang mendapatkan haknya dengan adil?

19. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya

8. Berani

a. berani resiko

Nama games	:	Berani Resiko
Jumlah Peserta	:	30-40 orang
Alat dan bahan	:	-
Cara bermain	:	

Tahap inti

1. berpasangan dengan satu jenis. Untuk menentukan pasangannya berhitunglah dengan; 1, 2, 1, 2, dan seterusnya.
2. salah satu berdiri membelakangi temannya
3. siswa yang dibelakang mengambil posisi siap menangkap tubuh temannya. Satu tangan untuk menangkap punggung, satu tangan lagi untuk menangkap bagian pantat.
4. siswa yang di depan (membelakangi teman) menjatuhkan diri dengan pasrah.
5. siswa kedua harus berani. Tidak ada hal yang membahayakan jika dilakukan dengan benar dan berani

Tahap kesimpulan

6. jika kedua kaki tidak bergeser tatkala menjatuhkan diri maka adalah seorang pemberani

b. siap serang

Nama games	:	Siap dan Seraang!
Jumlah Peserta	:	20-30 orang
Alat dan bahan	:	Papan nama peserta (name tag) Spidol

Tahap Persiapan

1. Bagi peserta menjadi empat kelompok : kelompok 1, 2, 3 dan 4
2. Permainan ini terdiri dari dua babak, Babak penyisihan dan babak final dimana pada babak penyisihan kelompok 1 akan melawan kelompok 2 dan kelompok 3 akan melawan kelompok 4 Adapun pada babak final, kelompok yang menang pada babak penyisihan.
3. Minta semua peserta dari masing-masing kelompok mengambil name tag dan menuliskan namanya di name tag tersebut dengan spidol.
4. Minta semua peserta dari kelompok yang bertanding berbaris dengan kelompoknya di kotak kelompok yang berhadapan
5. Minta semua peserta meletakkan name tag dengan posisi nama dibalik di tengah-tengah arena pertandingan.

Tahap inti

1. Setelah semua peserta dari dua kelompok yang bertanding meletakkan name tag, tutup name tag tersebut dengan balok.
2. Minta masing-masing kelompok bersiap-siap di posisinya, dan mendengarkan instruksi berikut:
 - a. Tiap pemain dari masing-masing kelompok akan maju berhadapan satu lawan satu untuk berlomba mencari dan mengambil name tag yang berada di bawah tumpukan balok lalu memasang name tag tersebut di bajunya. Setelah terpasang baru pemain secepatnya kembali ke kotak kelompok.
 - b. Selama pemain belum berhasil memasang name tag atau mencapai kotak kelompok pemain lawan boleh berusaha mengambil name tag lawannya dengan cara menepuk punggung tangan lawannya.
 - c. Masing-masing pemain harus mengatur strategi agar tangannya tidak dapat diraih oleh lawan dan berusaha menghindari jika pemain lawan ingin menyerangnya.
 - d. Pemain dikatakan menang jika dia berhasil lebih dahulu menemukan name tag, memasangnya dan kembali lebih dahulu ke kotak kelompoknya

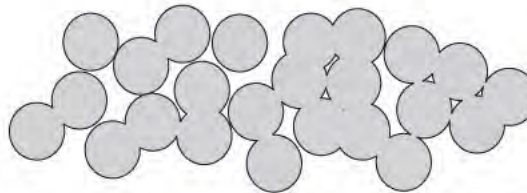
Tahap kesimpulan

Setelah semua kelompok menyelesaikan kedua babak pertandingan tadi, mintalah untuk mendiskusikan beberapa hal berikut :

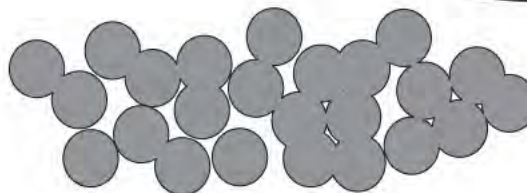
1. Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti kegiatan tadi?
2. Apakah kamu merasa mendapat tantangan untuk tampil berani menghadapi lawanmu?
3. Strategi apa yang kamu gunakan selama bertanding?
4. Apakah faktor yang mendukung keberhasilan kelompokmu?
5. Apakah faktor yang menghambat keberhasilan kelompokmu?
6. Apakah yang dapat kamu simpulkan tentang keberanian?

Arena Pertandingan :

Posisi Kelompok 1



Stik Eskrim
yang ditutupi balok



Posisi Kelompok 2

C. Meniti Galah

Nama games	:	Meniti Galah
Jumlah Peserta	:	20-30 orang
Alat dan bahan	:	-bambu besar panjang ukuran 4-5 m -matras
Cara bermain	:	

Tahap persiapan

1. bentangkan galah besar panjang di atas tempat yang agak tinggi, setinggi 2 meter
2. Minta setiap peserta untuk melewati jembatan buatan tersebut
3. Yang berhasil melewati jembatan, berhak mengikuti tantangan berikutnya
4. Bagi yang jatuh di atas matras, tidak diperkenankan untuk mengikuti tantangan berikutnya lagi.

Tahap inti

5. Tinggi jembatan menjadi 3 meter
6. Begitu seterusnya setiap lolos melewati satu tantangan tinggi jembatan dinaikan 1 meter.
7. Yang berhasil melewati jembatan galah paling tinggi dan paling akhir adalah sang pemberani

Tahap kesimpulan

Ceritakan perasaanmu saat melewati jembatan 1, 2, 3 dan seterusnya

Buatlah kelompok terdiri dari 5 orang, kemudian diskusikan apa hikmah dibalik games

9. Peduli


a. Pindahkan bersama

Nama permainan	:	Pindahkan bersama
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	Galon Aqua Bola pingpong Plastik meteran ukuran 1 m x 1 m Ember berisi air Botol /gayung

Cara bermain

Tahap persiapan

1. Minta peserta masing-masing mengambil potongan kertas yang berisi empat nama binatang

- 
2. Minta peserta untuk membentuk menjadi empat kelompok yang terdiri dari 8 atau 10 peserta, dengan cara memperagakan cara binatang itu bergerak tanpa bersuara, dan mencari teman yang melakukan gerakan serupa
 3. Setelah menemukan teman-teman sekelompoknya minta mereka membuat nama kelompok dan yel-yel kelompok yang berkaitan dengan tema solidaritas
 4. Minta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan yel-yelnya masing-masing.

Tahap Inti

1. Minta masing-masing kelompok untuk memindahkan air dari ember ke galon aqua dengan cara :
 - a. Minta dua orang peserta menjadi penuang air dan sisanya menjadi pemegang plastik meteran
 - b. Minta peserta yang menjadi pemegang air untuk berdiri di garis start sambil memegang plastik meteran di semua sisi plastik tersebut.
2. Setelah tanda mulai berbunyi, minta peserta yang menjadi penuang air untuk menuangkan air ke atas plastik yang telah dipegangi.
3. Minta peserta pemegang plastik untuk berjalan menuju galon aqua untuk berlomba menuang sebanyak mungkin air yang mereka bawa.
4. Setelah menuang, mereka kembali mengisi plastik dengan air yang dituang oleh ke dua anggotanya.
5. Kelompok yang menang adalah kelompok yang pertama kali mengisi galon aquanya sampai penuh sehingga bola pingpong di dalam galon tersembul keluar.

Tahap kesimpulan


6. Setelah melakukan aktivitas permainan tadi, diskusikan hal-hal berikut:
 - a. Bagaimana perasaanmu ketika melakukan aktivitas permainan tadi?
 - b. Apakah mudah bagimu untuk melaksanakan misi secara berkelompok?
 - c. Apakah kamu dapat bekerja sama dengan teman-temanmu dalam kelompokmu?
 - d. Apa yang menurutmu perlu dimiliki oleh kelompokmu agar dapat menjalankan misi tersebut dengan sukses?
 - e. Apa yang dapat kamu simpulkan tentang makna solidaritas?

b. Bola Bola Solidaritas

Nama permainan	:	Games Bola Solidaritas
Jumlah pemain	:	30 - 40 orang
Alat dan bahan	:	Balon diisi air 30 buah Baju olah raga

Cara bermain :

Tahap Pemanasan

1. Minta peserta untuk membuat lingkaran besar dan berhitung 1-2, 1-2, 1-2, dst
- 

2. Minta peserta untuk membuat 2 barisan yang tadi mendapat nomor 1 dengan nomor 1 dan yang nomor 2 dengan nomor 2
3. Minta ke dua kelompok berbaris dan saling berhadapan

Tahap Inti

4. Minta peserta pertama di baris A untuk melemparkan bola air ke peserta pertama dihadapannya (Baris B) lalu berlari ke belakang
5. Minta peserta pertama B menangkap bola, kemudian melempar ke peserta kedua di baris A lalu lari ke barisan belakang
6. Setelah itu peserta kedua A yang telah menangkap bola air dari peserta pertama baris B melemparkan bola air ke peserta kedua B, berlari ke belakang.
7. Lakukan sampai semua peserta mendapat giliran melempar dan menangkap bola air.
8. Usahakan semua anggota tim untuk berusaha melempar dan menangkap sebaik mungkin sehingga tidak ada bola air yang jatuh atau pecah

Tahap kesimpulan

9. Hitunglah jumlah bola yang pecah
10. Hitunglah berapa jumlah bola yang selamat
11. Diskusikanlah hal-hal berikut:
 - a. Apa yang kamu rasakan ketika mendapat suatu tugas atau misi bersama untuk menyelamatkan ke tiga puluh bola air tersebut?
 - b. Rencana atau strategi apa yang kamu lakukan untuk menjalankan misi tersebut?
 - c. Bagaimana perasaanmu ketika kamu berhasil menyelamatkan bola air tersebut?
 - d. Bagaimana perasaanmu ketika kamu gagal menyelamatkan bola air tersebut?
 - e. Bagaimana perasaanmu terhadap teman-temanmu yang bergabung dalam timmu untuk melakukan misi tersebut?
 - f. Apakah yang dapat kamu simpulkan tentang kegiatan tersebut?
 - g. Apa makna solidaritas bagimu?

I. Penutup

Anak yang berakhlak terpuji dengan memiliki sembilan karakter nilai di atas, bukan serta merta disebabkan oleh modul yang baik akan tetapi juga ditentukan oleh seorang pendidik yang memahami cara bagaimana anak belajar. Setiap anak memiliki gaya yang berbeda-beda dalam belajar maka menjadi kebutuhan seorang pendidik dapat memahaminya. Perkayalah wawasan dengan banyak menggali dan menemukan. Walaupun buku panduan guru ini telah disusun kiranya tidak menjadi batasan bagi para pendidik untuk mengembangkan kreatifitas pembelajaran. Semoga buku panduan ini dapat membantu pendidik dalam menanamkan sembilan karakter generasi anti korupsi.

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 evenly spaced horizontal grey lines across its entire width, providing a guide for handwriting or typing. The paper is otherwise completely empty, with no margins, text, or other markings.

[illegible]

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 28 horizontal blue or grey lines spaced evenly apart, typical of notebook paper. The lines extend across the entire width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical lines, text, or other markings on the page.



9 Nilai Anti Korupsi



✓ **Tanggung Jawab**



✓ **Disiplin**



✓ **Jujur**



✓ **Sederhana**



✓ **Kerja Keras**



✓ **Mandiri**



✓ **Adil**



✓ **Berani**



✓ **Peduli**