



Save the Children

**SKILLS TO SUCCEED  
MODUL PANDUAN GURU**

# **PRA- KESIAPAN KERJA**

**BAGI ORANG MUDA  
DENGAN DISABILITAS**

**NETRA**  




**MODUL PANDUAN GURU:**

# **PRA-KESIAPAN KERJA**

## **BAGI ORANG MUDA DENGAN DISABILITAS NETRA**

© 2022 Yayasan Save the Children Indonesia

Kantor Bandung:  
Komplek Kurdi Regency  
Jl. H. Kurdi Timur 1 No. 14-18  
Bandung, Jawa Barat 40243

[www.savethechildren.or.id](http://www.savethechildren.or.id)

Tata letak halaman modul ini telah dirancang ulang untuk dibaca di perangkat ponsel/tablet. Diterbitkan pada Desember 2022 untuk Program Skills to Succeed.



**Save the Children**

# Daftar Isi



01

**Kata Pengantar dan Ucapan Terimakasih**

04

**Konsep Pelatihan**

19

**Tujuan Pembelajaran**

26

**Topik 1**

Kesadaran Diri dan Pola Pikir Bertumbuh

61

**Topik 2**

Pengelolaan Diri dan Pola Pikir Bertumbuh

88

**Topik 3**

Berpikir Lebih Baik dan Pola Pikir Bertumbuh

122

**Topik 4**

Kesadaran Sosial dan Pola Pikir Bertumbuh

147

**Topik 5**

Relasi Sosial dan Pola Pikir Bertumbuh

# KATA PENGANTAR

Data Sakernas 2016 menunjukkan persentase penganggur usia muda (15-24 tahun) adalah 57,95% dari total penganggur di Indonesia. Sakernas 2020 menunjukkan penurunan penganggur usia muda, yaitu 44,85%, meskipun masih relatif tinggi. Temuan ini memperlihatkan bahwa kesiapan kerja orang muda dapat dibidang masih rendah. Merujuk ke inisiatif gerakan global *Child and Youth Finance International*, keterampilan teknis saja tidak cukup untuk mendukung orang muda memasuki pasar kerja. Ada dua *skillset* lain yang perlu dimiliki, yaitu keterampilan mengelola keuangan (*financial literacy*) dan keterampilan *softskill*.

Modul ini secara khusus membahas pelatihan *softskill* dalam konteks kesiapan kerja orang muda dengan disabilitas. Modul ini diadaptasi dari modul pelatihan kesiapan kerja yang diterapkan di SMK oleh Save the Children melalui Program Skills to Succeed di Kota Bandung, Jawa Barat, dan Provinsi Lampung. Kemudian, menimbang adanya anak dan orang muda yang memiliki kebutuhan khusus, modul pendidikan kesiapan kerja ini disesuaikan agar dapat digunakan oleh anak dan orang muda dengan disabilitas. Proses adaptasi ini sejalan dengan penghormatan hak penyandang disabilitas dalam Konvensi Hak-Hak Penyandang Disabilitas (CRPD 2008), *World Declaration for*

*Education for All* (1990), dan Amanat Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas.

Pada penerapannya, modul ini berupaya menghilangkan hambatan-hambatan anak dan orang muda disabilitas selama mengikuti pelatihan. Apabila proses pelatihan inklusif dan mudah diakses, semakin banyak anak dan orang muda yang dapat berpartisipasi. Contohnya, menghadirkan penerjemah bahasa isyarat bagi peserta dengan hambatan pendengaran, menyederhanakan kurikulum bagi peserta dengan hambatan intelektual, mengembangkan media visual bagi peserta dengan hambatan pendengaran, dan media audio bagi peserta dengan hambatan penglihatan.

Dalam pengembangan adaptasi ini, Save the Children bekerja sama dengan Sekolah Luar Biasa, Panti Rehabilitasi Dinas Provinsi Jawa Barat, dan beberapa organisasi penyandang disabilitas di Kota Bandung. Kami berharap modul ini menjadi "dokumen hidup" yang terus dikembangkan dan disesuaikan dengan konteks kebutuhan setiap pengguna di mana pun berada.

Salam,

Selina Patta Sumbung

Ketua Pengurus Yayasan Save the Children Indonesia

# UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada

1. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (P4TK) Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa
2. Sekolah Luar Biasa (SLB) yang berpartisipasi dalam kegiatan revisi modul yang disesuaikan dengan hambatan masing-masing:
  - a. SLB Negeri Pajajaran
  - b. SLB Negeri Cicendo
  - c. SLB B Silih Asih
  - d. SLB B Sukapura
  - e. SLB B Sumber Sari
  - f. SLB BC YPLAB Cibaduyut
  - g. SLB Negeri Citeureup
  - h. SLB Negeri Cileunyi

# KONSEP PELATIHAN PRA KESIAPAN KERJA BAGI ORANG MUDA DENGAN DISABILITAS

Pada program Skills to Succeed Global Grant 7 (GG7), Save the Children menerapkan konsep SEL, *growth mindset* dan *digital lens* pada pendidikan kesiapan kerja yang diberikan kepada anak-anak di sekolah dan luar sekolah di Cina, Banglades, Indonesia dan Itali. Tujuan penerapan konsep tersebut untuk membantu anak-anak dan remaja sukses di sekolah dan mempermudah transisi mereka ke dunia kerja. Mendorong mereka selalu belajar dan tahan menuju ekonomi berbasis digital.

## Apa itu *SEL* ?



*SEL* kepanjangan dari *Social Emotional Learning* (Pembelajaran Sosial dan Emosi). *SEL* sama dengan pendidikan karakter atau lifeskill, bertujuan membantu anak-anak dan remaja memiliki keterampilan mengelola diri (intrapersonal) dan bagaimana berhubungan dengan orang lain (interpersonal). Ada 5 keterampilan yang dikembangkan pada modul ini untuk melatih anak



dan orang muda mempersiapkan mereka ke dunia kerja yaitu:

Topik 1: Kesadaran diri dan pola pikir bertumbuh

Topik 2: Pengelolaan diri dan pola pikir bertumbuh

Topik 3: Berpikir lebih baik dan pola pikir bertumbuh

Topik 4: Kesadaran sosial dan pola pikir tumbuh

Topik 5: Relasi sosial dan pola pikir bertumbuh

## ***Apa itu Growth Mindset ?***

*Growth mindset* atau pola pikir tumbuh adalah keyakinan bahwa kemampuan, kecerdasan dan kepribadian seseorang dapat berkembang sejalan upaya dan waktu. Lawan dari *growth mindset* adalah *fixed mindset* atau pola pikir tetap. Orang-orang dengan pola pikir tetap meyakini kemampuan, kecerdasan dan kepribadian itu tidak bisa berubah. Berbagai penelitian membuktikan orang-orang yang memiliki pola pikir tumbuh membantu mereka

di sekolah, karir dan bahkan kehidupan pribadi mereka. Pola pikir tumbuh juga diyakini sangat membantu kelompok yang terpinggirkan dan mendapat stigma; salah satunya penyandang disabilitas. Membantu mereka untuk tahan dari penilaian tidak mampu dari masyarakat, memiliki kepercayaan diri untuk berkembang dan setara dengan orang-orang non disabilitas. Dengan demikian pada pelatihan ini, pesan-pesan pola pikir tumbuh diintegrasikan pada topik-topik SEL.

## ***Apa itu Digital Lens ?***

*Digital lens* atau cara pandang digital pada konteks pelatihan ini merupakan penerapan pembelajaran SEL pada dunia digital. Anak dan remaja kini dan nanti dekat dengan dunia online atau digital.

Misalnya kegiatan *online chatting, game*, media sosial, pembelajaran, aplikasi *smartphone* dan sebagainya. Penekanan *digital lens* disini agar anak

dan orang muda memiliki keterampilan menjalin hubungan dengan orang lain dengan baik di dunia *online*. Kemudian dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan kemampuannya.

Contoh sederhananya saat anak atau remaja mendapat postingan negatif tentang dirinya di media sosial, mereka tahu cara merespon dan tidak mudah stress.



## Bagaimana penerapan dalam kurikulum pelatihan?

Dibawah ini adalah matrik penerapan *SEL* pada 5 topik pelatihan bersama pengintegrasian kompetensi *growth mindset* didalamnya:

Topik dalam modul	Kompetensi social emosional learning	Kompetensi growth mindset
<p><b>Kesadaran diri/ <i>Self Awareness</i>:</b></p> <p>Kemampuan untuk menilai secara akurat kekuatan dan kelemahan diri berdasar pada kepercayaan diri dan optimisme baik secara daring dan luring.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Positive Self concept</i></li> <li>• <i>Emotional awareness</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Self efficacy</i></li> </ul>
<p><b>Pengelolaan diri/ <i>Self Management</i>:</b></p> <p>Kemampuan untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Impulse control</i></li> <li>• <i>delay</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Learning motivation</i></li> </ul>

<p>meregulasi emosi, pikiran, perilaku secara sukses di situasi yang berbeda baik itu daring dan luring serta dapat secara efektif mengelola stress, mengelola impuls, dan memotivasi diri untuk menuju ke arah cita-citanya.</p>	<p><i>gratification</i></p>	
<p>Berpikir lebih baik dan pola pikir bertumbuh/ <i>High order thinking skills</i></p> <p>Kemampuan untuk menerapkan informasi, mengidentifikasi hubungan antara ide-ide dan menerapkan apa yang sedang dipelajari untuk menyelesaikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Critical thinking</i></li> <li>• <i>Problem solving</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>strategic effort</i></li> </ul>

<p>masalah, membuat pilihan yang konstruktif atau menghasilkan ide-ide baru, termasuk menggunakan teknologi dan baik secara daring maupun luring</p>		
<p><b>Kesadaran sosial/ <i>Social Awareness</i>:</b> Kemampuan untuk melihat dari sudut pandang orang lain dan berempati dengan orang lain, termasuk mereka yang berbeda latar belakang, budaya dan untuk memahami sikap sosial dan etis yang positif dan norma-norma untuk tingkah laku, baik daring dan luring.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>resource and support awareness</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Positif orientation toward other</i></li> </ul>

<p>Keterampilan hubungan / <i>Relationship Skills</i> :</p> <p>Kemampuan untuk berkomunikasi secara jelas, mendengar dengan baik, bekerja sama secara luring dan daring (melalui komunikasi digital). Kemampuan untuk menangkal tekanan sosial, bernegosiasi dengan konflik secara konstruktif dan mencari bantuan ketika dibutuhkan baik secara daring dan luring.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Assertiveness</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Openness to feedback</i></li> </ul>
---	--	---

Dalam upaya meningkatkan kesadaran dan sensitivitas dalam berkegiatan penyandang disabilitas, pihak-pihak pengguna modul ini

diharapkan mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut:

Prinsip-prinsip hak penyandang disabilitas:

1. Menghormati martabat
2. Non diskriminasi
3. Partisipasi dan inklusi
4. Menghormati perbedaan
5. Kesetaraan kesempatan
6. Aksesibilitas
7. Kesetaraan antara pria dan wanita
8. Menghormati kemampuan yang terus berkembang

Selain itu, orang muda atau *youth* menurut lembaga PBB adalah seseorang yang memiliki usia 15 – 25 tahun. Dengan demikian ada rentang umur 15 – 17 tahun yang menurut Undang-undang Perlindungan Anak disebut anak. Dengan demikian prinsip hak anak dapat diperhatikan dalam pelatihan ini yaitu non diskriminasi; kepentingan terbaik bagi anak;



hak hidup, tumbuh dan berkembang, serta; pelibatan anak dalam pengelolaan pelatihan. Untuk memastikan efektivitas pelatihan ini dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak, sebagai berikut:

### **1. Manajemen Sekolah**

Manajemen sekolah perlu berkomitmen untuk mendukung terlaksananya kegiatan ini dari awal hingga akhir. Diharapkan manajemen dapat menerapkan pelatihan ini dalam aktivitas yang ada di sekolah. Sehingga para siswa memiliki kesiapan untuk bekerja. Bentuk dukungannya bisa berupa fasilitas penunjang kegiatan dan memfasilitasi keterlibatan orang tua dalam kegiatan pelatihan ini.

### **2. Guru**

Guru perlu berkomitmen untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini dari awal sampai akhir.

Guru sebagai fasilitator pelatihan perlu memahami tujuan setiap modul sehingga dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta. Selain itu, guru diharapkan dapat menyediakan waktu, menyiapkan fasilitas penunjang kegiatan dan memotivasi peserta untuk terlibat aktif dalam kegiatan pelatihan secara keseluruhan.

### **3. Orang tua**

Orang tua perlu berkomitmen untuk mendukung anaknya agar mengikuti kegiatan pelatihan dari awal sampai akhir. Orang tua perlu mendampingi anak dengan memberikan apresiasi yang positif, tidak memaksakan kehendak orang tua dan memberikan semangat pada anak. Perlu juga melakukan komunikasi dengan guru untuk mengetahui perkembangan anak dan tugas yang diberikan pada anak.

# PROSEDUR PENYAMPAIAN MODUL

Penyampaian modul ini dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan aktivitas kelas dan aktivitas mandiri. Aktivitas kelas dilakukan secara langsung oleh guru di sekolah secara tatap muka. Aktivitas kelas ini berdurasi 2x45 menit dengan aktivitas kegiatan sesuai dengan topik-topik yang dibahas. Sedangkan, untuk aktivitas mandiri adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik di rumah dengan bantuan lingkungan sekitar baik oleh orang tua ataupun anggota keluarga lain dan bisa juga dilakukan secara mandiri oleh peserta didik. Aktivitas mandiri ini membantu untuk memperkuat materi yang telah disampaikan di kelas. Pada modul ini akan dipaparkan Langkah pembelajaran dari pembukaan, kegiatan inti, refleksi, dan penutupan. Penyampaian modul ini juga diberikan akomodasi pilihan bagi tiap jenis disabilitas, sehingga mampu

mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran serta bisa menjadi satu inspirasi untuk mengembangkan kreativitas guru dalam mengajar.

Modul Pra-Kesiapan kerja bagi remaja dengan disabilitas , memiliki beberapa jenis aktivitas sebagai berikut:

**1. Aktivitas kelas - penyampaian modul didalam kelas atau tatap muka**

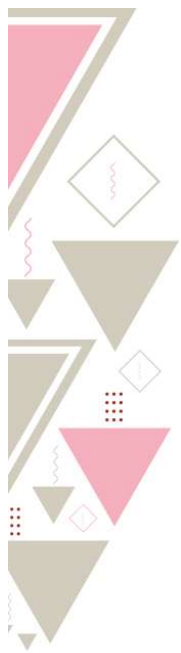
Disampaikan dikelas dengan waktu 2 x 45 menit.

Dengan aktivitas meliputi

- Pembukaan
- Kegiatan inti
- Refleksi
- Penutupan

## 2. Aktivitas mandiri– digunakan oleh anak dirumah

- Terdapat 2 aktivitas belajar yang dilakukan oleh anak dirumah
- Dibutuhkan pendampingan orang tua dalam mengerjakan aktivitas dirumah



# Tujuan Pembelajaran



# TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk memberikan kemampuan *soft skill* pada orang muda disabilitas supaya memiliki kesiapan mental dalam bekerja nanti. Harapannya, setelah pelatihan ini dilakukan, orang muda disabilitas mampu :

1. Memahami diri sendiri dan menemukenali kelebihan yang ada pada dirinya
2. Mengelola diri dan mempunyai motivasi yang tinggi
3. Berpikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi
4. Memiliki kesadaran social yang tinggi, dan
5. Mendengarkan dan menerima saran dari orang lain

Kelima tujuan tersebut akan dituangkan menjadi topik-topik pembelajaran yang telah disesuaikan

dengan kebutuhan orang muda disabilitas di dalam modul ini.

Adapun tujuan dari setiap topik yang ada dalam modul ini terdiri dari:

## **TOPIK 1: Kesadaran Diri dan Pola Pikir Bertumbuh**

1. Pengetahuan mengenai kelebihan diri
2. Kesadaran mengenai emosi yang dirasakan
3. Keyakinan dalam mengembangkan diri

**Durasi belajar:**

90 menit

**Hasil yang dapat dilihat setelah pelatihan:**

Poster atau voice notes cita-cita dan rencana



## **TOPIK 2: Pengelolaan Diri dan Pola Pikir Bertumbuh**

1. Memiliki kemampuan untuk mengontrol dorongan yang muncul dari dalam dirinya dan mampu untuk melawan godaan
2. Memiliki motivasi belajar yang tinggi dan pantang menyerah

**Durasi belajar:**

90 menit

**Hasil yang dapat dilihat setelah pelatihan:**

- Daftar strategi siswa ketika menghadapi masalah
- Lembar tugas tantangan

## **TOPIK 3: Berpikir Lebih Baik dan Pola Pikir Bertumbuh**

1. Pemahaman tentang Berpikir kritis
2. Pemahaman tentang Pemecahan masalah
3. Keterampilan berpikir strategis

**Durasi belajar:**

90 menit

**Hasil yang dapat dilihat setelah pelatihan:**

Daftar table cara siswa memecahkan masalah

## **TOPIK 4: Kesadaran Sosial dan Pola Pikir Bertumbuh**

1. Memiliki kesadaran dan sumber dukungan
2. Memiliki Memiliki orientasi positif terhadap orang lain

**Durasi belajar:**

90 menit

**Hasil yang dapat dilihat setelah pelatihan:**

- Daftar orang-orang yang bisa dimintai pertolongan
- Daftar teman/komunitas didunia maya yang bisa menjadi referensi untuk mendukung cita-cita anak

## **TOPIK 5: Relasi sosial dan Pola Pikir Bertumbuh**

1. Memiliki pemahaman tentang pentingnya bersikap asertif atau tegas (assertiveness)
2. Memiliki penerimaan positif pada umpan balik yang diberikan orang lain (Openness to feedback)

**Durasi belajar:**

90 menit

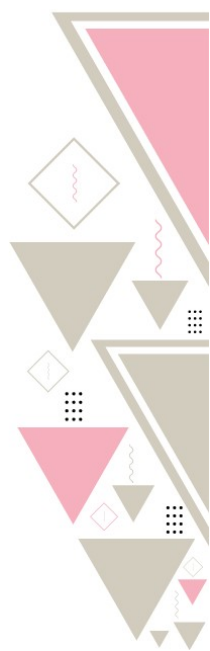
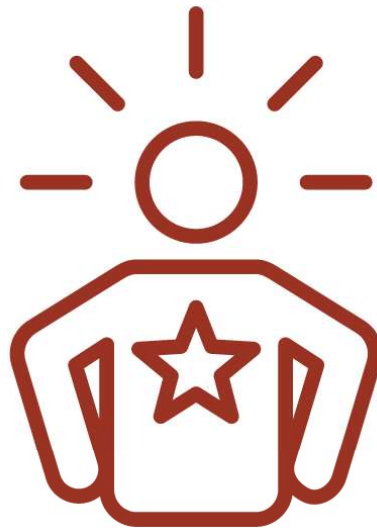
## Hasil yang dapat dilihat setelah pelatihan:

- Memahami pentingnya memiliki sikap asertif (tegas)
- Mengekspresikan pendapat diri sendiri secara obyektif dan santun
- Menerima masukan dari orang lain dengan terbuka

# Langkah-langkah

## TOPIK 1

Kesadaran diri dan Pola Pikir  
Bertumbuh



## **Topik 1: Kesadaran Diri dan Pola Pikir Bertumbuh**

### **AKTIVITAS KELAS/ TATAP MUKA**

#### **A. Tujuan/Kompetensi yang ingin dicapai**

Setelah mengikuti seluruh aktivitas pada Sesi ini, peserta didik memiliki:

1. Seberapa banyak peserta didik mengenai kelebihan diri dan mengembangkan kemampuan diri
2. Sejauh mana peserta didik merasakan emosi yang dirasakan cara mengungkapkannya.
3. Memahami diri dan mengetahui cara mengembangkan diri

## **B. *Learning Outcome*/ Indikator keberhasilan**

Secara spesifik, melalui sesi ini diharapkan Peserta dapat:

1. Menyebutkan cara mencintai diri sendiri
2. Menyebutkan beberapa kelebihan atau keterampilan yang dimiliki
3. Menceritakan peristiwa yang menimbulkan emosi tertentu
4. Mengekspresikan emosi yang dirasakan dan tahu penyebabnya
5. Menuliskan rencana pengembangan diri

## **C. Waktu 90 menit**

Pembelajaran untuk sesi ini akan berlangsung sebanyak 1 kali pertemuan selama 2 x 45 menit, yaitu setara dengan 90 menit.

## D. Media Pembelajaran

1. Kartu/kertas A8 (kartu yang bertuliskan huruf braille atau fisik lain yang beraudio/ yang bisa disuarakan)
2. Kertas poster (diganti dengan contoh ekspresi dari guru yang disuarakan atau dinarasikan)
3. Alat tulis (pulpen dan spidol besar) Total (regret dan pen untuk low vision spidol besar)
4. *Flashcard*/kartu bergambar/foto (diganti dengan fisik-fisik lain yang mudah diamati/diraba oleh peserta didik)

## E. Aktivitas Pembelajaran/langkah-langkah penyampaian materi

1. Pengkondisian (10 menit)
  - a. Mengucapkan salam dan menyapa peserta (menanyakan kabar peserta)
  - b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.



- c. Menampilkan dan menceritakan secara singkat mengenai beberapa tokoh difabel yang berhasil.



**Stevie Wonder:** Stevie Wonder mengalami kebutaan permanen. Memiliki passion di bidang musik, ia kemudian fokus mengasah talenta bernyanyinya sekaligus menciptakan lagu. Stevie telah merilis 23 album dan 100 single lagu. Atas pencapaian tersebut, ia pun berhasil menyabet 25 Grammy Award (sumber: <https://www.cekaja.com>).



Nick Vujicic: Ia hidup tanpa kaki dan tangan seperti orang pada umumnya. Bullying selalu didapatnya selama mengenyam bangku sekolah. Nick berhasil menyelesaikan studinya hingga sarjana. Selain menjadi motivator ulung, Nick diketahui juga mendirikan organisasi nirlaba yang berfokus pada pengembangan orang difabel agar tetap semangat dan bisa mandiri (sumber: <https://www.cekaja.com>).



Irma Suyanti: seorang wanita mengalami kelumpuhan karena Polio. Memulai usahanya membuat keset dan memasarkan hasilnya di pasar tradisional hingga saat ini membuka perusahaan dan memiliki 2.500 karyawan (sumber: <https://jnewsonline.com>)



Angki Yudistia adalah pendiri Thisable Enterprise dan seorang difabel disabilitas Rungu. Lulus dari SMAN 2 Bogor, Angkie kemudian melanjutkan kuliah Jurusan Ilmu Komunikasi di London School of Public Relations Jakarta. Ia menulis buku berjudul *Perempuan Disabilitas Rungu, Menembus Batas*. Ia juga bekerja sama dengan perusahaan dalam mempekerjakan orang-orang dengan disabilitas. Pada 2019, ia diangkat menjadi Staf Khusus Presiden (sumber: Wikipedia)

- d. Menyimpulkan pentingnya fokus pada kelebihan yang dimiliki dan menjelaskan maksud “kelebihan diri”. Serta bagaimana cara mencintai diri kita sendiri. Kalimat tersebut sebaiknya dihilangkan.
- e. Dari ketiga cerita tersebut, kita bisa melihat kegiatan mereka di media social salah satunya Instagram. Untuk memotivasi dan sumber inspirasi peserta didik, maka guru bisa mengajak peserta didik untuk menginstall aplikasi Instagram di *smartphone* masing-masing serta jelaskan secara singkat bagaimana menggunakan Instagram sebagai sumber inspirasi kita. (Ini bisa jika dianggap perlu/tidak wajib)

Akomodasi: untuk peserta didik disabilitas Netra kita bisa jelaskan fitur teks alternatif dimana teks tersebut dapat menjelaskan video atau foto yang ada di Instagram

(dinarasikan). Atau bisa juga mengunjungi profil Instagram @blindman\_j yang merupakan seorang komika disabilitas Netra di Indonesia.

## 2. Aktivitas Inti (45 menit)

### “Mencari Kelebihanku” (25 menit)

- a. Menyampaikan pengantar kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Setiap peserta didik mendapatkan kartu *kecerdasan ganda (yang diberi tulisan braille)* dan stabilo (spidol untuk low vision)
- c. Peserta membaca kartu dan memberikan tanda pada setiap area yang dianggap sesuai
- d. Guru memberikan kartu “Mencari kelebihanku” dan peserta menuliskan area-area yang telah ditandai sebelumnya
- e. Guru menjelaskan tentang orientasi karir digital dimana saat ini karir di bidang digital

akan sangat banyak berkembang sehingga Ketika kita mencari kelebihan diri kita maka orientasi ke arah karir digital perlu digali. Guru menjelaskan tentang *orientasi karier bidang digital* yang terdiri dari pandangan kewilayahan (*visual spatia*), Bahasa verbal (*linguistic verbal*), hubungan antar manusia (*interpersonal*), dalam diri manusia (*intrapersonal*), matematika – logis (*logical-mathematical*), music (*musical*), gerak badan (*body kinesthetic*) dan alam (*naturalistic*).

- f. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda* visual spatial, dimana biasanya orang yang memiliki kecerdasan ini menyukai fotografi, gambar, edit foto atau perfilman. Biasanya orang muda dengan disabilitas rungu memiliki kemampuan pandangan kewilayahan (*visual spatia*) yang baik. Bidang pekerjaan yang membutuhkan kemampuan

ini adalah desain grafis, arsitektur, desain komunikasi visual, seni, atau seni kriya.

- g. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda* Bahasa verbal (*linguistic-verbal*), dimana biasanya orang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai kemampuan bahasa yang baik, Biasanya orang muda dengan disabilitas netra memiliki kemampuan lini dengan baik walaupun tidak menutup kemungkinan orang muda dengan disabilitas lain pun mampu. Bidang pekerjaan yang membutuhkan kemampuan ini adalah wartawan, penulis blog, pembuat podcast, stand up comedy (komika), sastrawan, penyiar radio atau penyair.
- h. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda antar manusia (interpersonal)*, dimana biasanya orang yang memiliki kecerdasan ini mempunyai kemampuan



sosial yang baik dan mampu memahami atau merasakan kondisi lingkungan sekitarnya. Kecerdasan ini dapat dikembangkan di setiap orang muda disabilitas dan akan sangat berguna untuk kehidupannya kelak. Bidang pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan ini antara lain penjual online shop atau enterpreneur, konsultan, psikolog, dokter, pekerja sosial, customer service, atau guru. Di era digital ini biasanya orang yang memiliki kecerdasan ini akan memanfaatkan media sosial untuk berbagi informasi ataupun membuat konten baik di instagram atau youtube untuk mengembangkan kemampuannya.

- i. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda dari dalam diri (intrapersonal)*, dimana biasanya orang yang memiliki kecerdasan ini mampu memahami dirinya sendiri dan

mengetahui apa yang menjadi kemampuan, hambatan dan kebutuhan atas dirinya. Orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya menyukai membaca atau mendapatkan informasi baru serta mencari terus sesuatu hal yang ia sukai. Bidang pendidikan yang cocok untuk kecerdasan ini adalah konselor pendidikan atau vokasi.

- j. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda matematika logis (logical-mathematic)*, dimana orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya mampu mengumpulkan dan menyatukan informasi dengan cepat. Mereka suka mencari jalan keluar yang logis atau masuk akal dalam memecahkan masalah. Biasanya pekerjaan yang membutuhkan kecerdasan ini adalah ilmuwan, akuntan, programmer, atau pemain catur. Orang muda disabilitas netra, disabilitas rungu, dan

asperger biasanya ada yang memiliki kecerdasan ini dengan baik dan jika dikembangkan dapat menghasilkan suatu karya yang bagus.

- k. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda seni music (musical)*, dimana orang yang memiliki kecerdasan ini memiliki kepekaan terhadap ritme, melodi, dan timbre dari musik yang didengarnya. Biasanya disabilitas netra memiliki kecerdasan musikal yang lebih peka dibanding dengan orang pada umumnya. Pekerjaan yang cocok untuk orang muda yang memiliki kecerdasan ini adalah penyanyi, musisi instrumental, pemain band atau pencipta lagu,
- l. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda gerak badan (body-kinesthetic)*, dimana orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya memiliki keterampilan dalam

menggunakan tubuhnya dengan aktif dan baik. Bidang pekerjaan yang membutuhkan kemampuan kecerdasan ini biasanya adalah atlet atau penari. Hampir semua jenis disabilitas bisa mengembangkan kemampuan ini dan mungkin bisa berprestasi di bidang ini.

m. Guru memberikan contoh jenis *kecerdasan ganda alam (naturalistic)*, dimana orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya cukup peduli dengan hewan dan tumbuhan. Orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya memiliki kemampuan yang baik saat bercocok tanam ataupun berternak. Bidang pekerjaan yang mampu memanfaatkan kemampuan ini adalah petani, nelayan, atau peternak.

n. Setelah selesai menjelaskan contoh dari setiap *kecerdasan ganda*, Guru membantu peserta didik untuk mendalami karakter

masing-masing dan mencari tahu apa kelebihan yang dimiliki dan akan dikembangkan sebagai cita-cita atau tujuan hidup kedepannya.

- o. Guru memastikan peserta didik sudah memiliki minimal 1 area *kecerdasan ganda* ini dan mencatatnya di kartu yang telah diberikan.
- p. Jika sudah selesai maka hasil pekerjaan dapat dikumpulkan dan dianalisis oleh Guru sebagai salah satu pertimbangan dalam pengembangan diri peserta didik.

## Akomodasi.

- Bagi peserta dengan disabilitas netra dapat diberikan Salinan digital (*soft file*) kartu *kecerdasan ganda* atau dapat dibacakan oleh Guru, atau kartu dibuat dalam tulisan *Braille*.
- Bagi peserta dengan disabilitas netra, dapat menuliskan area yang sesuai atau menyebutkannya dalam *voice note*.

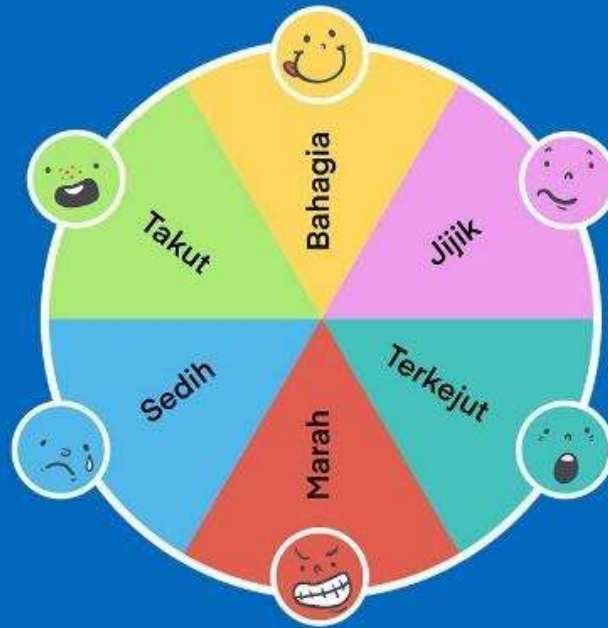
## “Mengenal Emosi” (20 menit)

- a. Guru menunjukkan lingkaran emosi dan peserta mendapatkan kartu emosi (kartu yang bertuliskan huruf braille)

*Ibunda*

**Menurut Paul Eckman,  
manusia itu punya 6 emosi dasar.**

Menurutmu, mana yang tergolong emosi sehat  
dan tidak sehat?



- b. Membahas perasaan yang mungkin dirasakan oleh tokoh Nick (pada bagian pendahuluan)
  - i. Ketika mendapatkan perundungan saat sekolah
  - ii. Ketika berhasil menyelesaikan kuliah dan menjadi motivator rasakan.

Catatan :

Hal-hal yang berupa ilustrasi gambar atau visual dapat diminimalisir untuk kemudian diganti dengan hal-hal yang dirasakan atau disuarakan dengan harapan peserta didik lebih mudah untuk menafsirkan dan menanggapi karena apa yang dilakukan dengan langsung menghubungkan daya ingat dan imajinasi. Misalnya gambar ekspresi sedih diganti dengan suara yang berekspresi sedih.

- c. Guru memberi contoh kejadian atau hal yang dapat menimbulkan salah satu emosi tersebut baik dalam kehidupan sehari-hari ataupun saat menggunakan media sosial. Guru menceritakan tentang anak yang sedang menangis, lalu bertanya kepada peserta didik dan bertanya kepada peserta didik apa yang dirasakan.



Sedih	Senang
Ketika membaca berita di internet mengenai adanya musibah	Saat membaca status teman di media social yang baru melahirkan
Ketika dimarahi	Ditraktir teman

- d. Guru menyampaikan bahwa setiap orang pasti akan mengalami berbagai emosi baik yang menyenangkan ataupun tidak dan merupakan hal penting untuk bisa memahami emosi yang dirasakan beserta penyebabnya. Guru memberikan contoh bagaimana kita mengungkapkan emosi seperti “aku merasa senang saat ayah membelikanku mainan” atau “aku merasa kesal saat adik merebut mainanku”. Setelah itu minta peserta didik mengungkapkan apa perasaannya saat ini dan apa penyebabnya.
- e. Guru menekankan bahwa baik laki-laki maupun perempuan bisa merasakan kedua emosi

tersebut, misalnya sedih atau menangis, baik laki-laki maupun perempuan boleh merasakan atau mengekspresikan emosi tersebut.

- f. Guru menjelaskan bagaimana cara mengungkapkan emosi atau mengendalikan emosi ketika berkomunikasi melalui media sosial serta mampu mengendalikan diri saat memposting sesuatu di media sosial. Guru menjelaskan bahwa saat bermedia sosial kita tidak boleh memberikan informasi pribadi, menceritakan masalah yang dihadapi, mengumbar kekayaan, dan berkata kasar ataupun tidak menghargai orang lain.
- g. Guru bertanya kepada peserta didik, apa yang akan dilakukan ketika melihat seseorang melakukan cyber bullying di media sosial baik terhadap korban atau pun pelaku?. Guru dapat memancing pendapat peserta didik untuk

berpendapat dan menanyakan apakah hal tersebut boleh dilakukan.

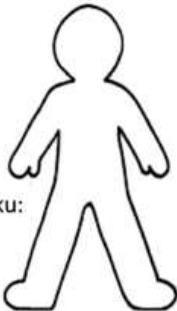
- h. Guru bertanya kepada peserta didik bagaimana mereka akan bersikap ketika menemukan pendapat yang berbeda dengan dirinya di media sosial?. Setelah mendengarkan jawaban dari peserta didik, Guru dapat menjelaskan bagaimana cara kita mengendalikan emosi di media sosial dan cara berpendapat yang baik melalui media sosial.
- i. Guru menjelaskan hal apa yang harus dilakukan ketika terjadi cyber bullying kepada diri kita sendiri dan mampu melatih peserta didik untuk mengungkapkan emosi yang dirasakan.  
(Sebaiknya bahasa/istilah yang sederhana dan familier sehingga baik guru/peserta didik mempunyai pemahaman yang sama)

3. Refleksi (demonstrasi) 20 menit

a. Kenalkan rumus: FOKEPEKA (Fokus pada Kelebihan, Perbaiki Kekurangan).

b. Guru membagikan kertas karton/manila dan spidol berwarna dan untuk *low vision* spidol dan tunanetra menggunakan regret dan pen.

Peserta diminta membuat cerita atau narasi mengenai Cita-cita dan Rencana

Nama:		Kelebihanku
Usia:		
Yang akan aku lakukan dalam mencapai cita-citaku:		Cita-citaku

- c. Setiap peserta diberi kesempatan membacakan hasilnya
- d. Peserta mendokumentasikan *voice note* dan mengirimkannya di *whatsapp* grup kelas
- e. Guru menekankan perlunya memiliki rencana untuk mengembangkan diri dan yakin mampu mencapainya.
- f. Guru menghargai terhadap pilihan cita-cita peserta didik dan menumbuhkan keberanian untuk mencapainya.
- g. Guru perlu menekankan setiap orang berhak memiliki cita-cita apapun dan laki-laki serta perempuan memiliki kesempatan yang sama dalam mengembangkan diri serta meraih cita-cita.

## Akomodasi:

Bagi peserta dengan hambatan penglihatan, dapat membuat video mengenai rencana yang akan dilakukan/membuatnya berupa *soft file*/membuat dalam tulisan Braille

### 4. Penutup (10 menit)

- a. Guru bertanya kepada peserta mengenai hal penting apa yang telah mereka pelajari pada sesi ini
- b. Guru memberikan semangat kepada para peserta untuk selalu bersyukur dan bangga terhadap berbagai kelebihan yang ada pada mereka
- c. Menjelaskan tentang tugas mandiri
- d. Berdoa

# AKTIVITAS BELAJAR DI RUMAH

## A. Jumlah Aktivitas

Terdapat 2 aktivitas yang harus dikerjakan oleh peserta didik bersama orang tua di rumah

## B. Tujuan:

- a. Belajar untuk mencintai diri sendiri
- b. Pengetahuan mengenai kelebihan diri
- c. Kesadaran mengenai emosi yang dirasakan dan penyebabnya
- d. Keyakinan dalam mengembangkan diri

## C. Waktu

Setiap aktivitas membutuhkan waktu sekitar 15-30 menit.

## **D. Bentuk Aktivitas**

- a. Jurnal emosi
- b. Pencarian Tokoh

## **E. Media yang digunakan**

- a. Alat tulis
- b. Internet
- c. HP

## **F. Peran Orang tua (bapak dan Ibu)**

- a. Membimbing anak dengan berdialog tentang masing-masing perasaan tersebut. Contohnya bagaimana perasaanmu hari ini ? apakah ada hal yang membuatmu senang atau sedih ? coba ceritakan pada kami.
- b. Orang tua dapat menerima dan memahami berbagai perasaan atau emosi anak baik emosi positif maupun negatif, baik pada anak



perempuan maupun pada laki-laki. Misalnya emosi sedih atau perilaku menangis, dapat dirasakan baik oleh anak laki-laki maupun perempuan.

- c. Melihat sosial media seperti instagram dan melihat profil inspirasi dari peserta didik atau bisa juga memberikan contoh tokoh inspirasi dari komunitas yang ada, lalu orang tua meminta pendapat anak tentang orang tersebut. Bagaimana ia bisa menginspirasi peserta didik dan bagaimana cara untuk menjadi seperti inspirasinya.
- d. Berdiskusi mengenai kelebihan atau area kecerdasan beserta pilihan profesi di masa yang akan datang. Orang tua bisa menanyakan mengapa memilih profesi tersebut dan menjelaskan profesi yang dipilih anak seperti apa pekerjaannya, bagaimana cara menjadi profesi tersebut (missal harus kuliah atau

- memerlukan satu keterampilan) dan juga bagaimana cara mencapai cita-cita tersebut.
- e. Orang tua memberikan contoh masalah apa saja yang mungkin akan timbul baik di rumah, lingkungan sekitar, ataupun di media sosial saat anak sedang mengejar cita-citanya, dan jelaskan bagaimana kita harus menghadapinya baik secara emosional dan etika berkomunikasi.
  - f. Berdiskusi mengenai rencana pengembangan diri.
  - g. Respek terhadap pilihan cita-cita anak dan menumbuhkan keberanian untuk mencapainya.
  - h. Memberikan semangat kepada anak bahwa setiap orang berhak memiliki cita-cita apapun dan laki-laki serta perempuan memiliki kesempatan yang sama dalam mengembangkan diri serta meraih cita-cita.

- i. Orang tua menjelaskan bagaimana cara bersikap yang baik dan benar di rumah, lingkungan sekitar ataupun di media sosial untuk meraih cita-cita. Juga bagaimana mencari informasi untuk menunjang cita-cita tersebut.

Implementer program agar menemukenali adanya kemungkinan mendapat peserta yang tinggal di panti atau asrama sekolah, atau kost

## G. Lembar Kerja

### 1. Jurnal Emosi (aktivitas 1)

- a. Setiap kotak (*diganti lembaran kartu*) diisi dengan hal-hal yang menyebabkan perasaan tersebut muncul baik saat berinteraksi dengan orang lain secara langsung dalam kehidupan sehari-hari maupun yang berkaitan dengan interaksi melalui media sosial. (LKS Terlampir)

Emosiku	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Bintang (*)
Senang				
Semangat				
Marah				
Sedih				
Takut				
Sakit				
Malas				

b. Isi jurnal ini selama 3 hari, dan tandai emosi yang paling dominan setiap hari dengan memberi tanda bintang (bintang yang ditimbulkan).

2. Pencarian tokoh (aktivitas 2)
  - a. Anak bersama orang tua mencari 2 orang yang berprofesi sesuai dengan kelebihan anak/area kecerdasan
  - b. Buatlah resume mengenai perjalanan karir tokoh tersebut!
  - c. Tuliskan rencana pengembangan diri sebagai upaya mencapai hal yang diinginkan

Rencana	
Hal yang akan dilakukan	Target capaian

**Akomodasi.**

- Peserta yang mengalami hambatan penglihatan/tunanetra, dapat menggunakan bantuan program bicara pada laptop/handphone atau membuat voice note.

# LEMBAR KERJA SISWA

## AKTIVITAS I

Bagaimanakah perasaanmu?

Emosiku	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Bintang (*)
Senang 				
Semangat 				
Marah 				
Sedih 				
Takut 				
Sakit 				
Malas 				

## AKTIVITAS 2

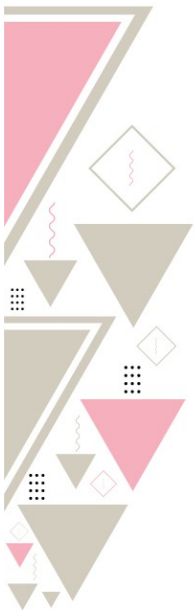
### Aku dan Rencanaku

Rencana	
Hal yang akan dilakukan	Target capaian



## **TOPIK 2**

### **Pengelolaan Diri dan Pola Pikir Bertumbuh**





## Topik 2: Pengelolaan diri dan Pola pikir Tumbuh

### AKTIVITAS KELAS/ TATAP MUKA

#### A. Tujuan

Setelah mengikuti seluruh aktivitas pada sesi Pengelolaan diri, para peserta:

- a. Memiliki kemampuan untuk mengontrol dorongan yang muncul dari dalam dirinya dan mampu untuk melawan godaan
- b. Memiliki motivasi belajar yang tinggi dan pantang menyerah
- c. Memiliki kemampuan untuk sadar terhadap batas penggunaan teknologi sesuai kebutuhan.

#### B. Indikator Keberhasilan

Secara spesifik, pada sesi ini diharapkan peserta dapat:

- a. Memiliki sikap untuk fokus terhadap tugas

- b. Menghindari godaan yang muncul pada saat mengerjakan tugas
- c. Menentukan cara untuk tetap fokus mengerjakan tugas walaupun ada godaan pada saat mengerjakan tugas
- d. Menerima tantangan menjadi kesempatan untuk belajar

### **C. Waktu**

Pembelajaran untuk sesi ini akan berlangsung sebanyak 1 kali pertemuan selama 2 x 45 menit, yaitu setara dengan 90 menit.

### **D. Media pembelajaran**

- Video pembelajaran Caminandes 3 – Llamigos dan/atau voice note (bagi peserta didik Disabilitas Netra).

- Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=SkVqJ1SG>

[eLO](#)



Catatan : Sebaiknya media video dinarasikan/diterjemahkan dalam bentuk paparan narasi sesuai dengan tampilan serta menurut kami sebaiknya sempel video menggunakan cerita local misalnya cerita si kancil berikut tokoh-tokohnya dengan harapan supaya lebih mudah dicerna

- Poster “Berpikir-ReLa” dan Poster “Menahan Godaan” (diserta dengan ilustrasi braille)
- Flashcard “Melawan godaan” dan “Motivasi Belajar”
- Kartu gambar: Identifikasi Godaan (diserta dengan huruf/tanda braille)
- Lembar Kerja Siswa

## E. Aktivitas pembelajaran

### 1. Pembukaan (15 menit)

- a. Sapa peserta dan berdoa
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran:  
mengenai pentingnya fokus dalam menyelesaikan tugas dan bagaimana cara mengatasi jika mengalami hambatan
- c. Menyaksikan video: Caminandes 3 – Llamigos
- d. Debrief Video.  
Setelah mendengar video, Guru mengajak anak untuk mencari tahu hal apa saja yang bisa kita pelajari dari video tersebut, seperti:

No.	Perilaku	Kemungkinan yang akan terjadi
1.	Mudah menyerah	
2.	Sudah berusaha tidak menyerah, tetapi akhirnya tergoda untuk berhenti	
3.	Berhasil terus berjuang dan pantang menyerah	

### Akomodasi:



Peserta didik Disabilitas Netra:

Berikan visualisasi video yang ditonton dan ceritakan jalan ceritanya dan juga ekspresi-ekspresi yang muncul pada video tetap

dijelaskan. Atau bisa juga dengan menggunakan buku bacaan braille atau ceritanya ditulis dengan braille. Sebaiknya dalam penampilan video disertai narasi sesuai dengan tampilannya sehingga anak tunanetra memahami apa yang ada pada video tersebut.

## 2. Kegiatan Inti (45 menit)

- a. Menjelaskan pentingnya menyelesaikan tugas tepat waktu- 4 langkah untuk fokus terhadap tugas dan gunakan rumus:  
“Berpikir – Rela”: Berhenti, Pikirkan,  
Rencanakan,Lakukan

Langkah Perencanaan	Hal yang dilakukan
 <b>STOP</b> Berhenti	Hentikan apa yang sedang dikerjakan
 <b>THINK</b> Pikirkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang saya butuhkan untuk mengerjakan tugas?</li> <li>• Apakah saya memerlukan lembar ceklis? (untuk ceklis idealnya menggunakan braille walaupun tidak maka untuk ceklis disertai pendamping)</li> </ul>

**PLAN**  Rencanakan

- Rencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas
- Isi checklist yang bisa saya gunakan

**DO**  Lakukan

Duduk dan mulai kerjakan!



## 1) Social Story



Catatan : Akan lebih baik apabila keterangan yang sudah ada ditambah dengan narasi-narasi yang menjelaskan tentang tampilan dan muatan-muatan

gambar yang terkandung/terjadi di dalamnya contoh dalam gambar ini tampilkan nama-nama tokohnya atau disuarakan



Catatan : Hal-hal bersifat audio visual harus disertai dengan narasi yang detail sehingga dapat menjelaskan

tampilan/makna yang ada pada gambar tersebut)

## 2) “Identifikasi Godaan”

- a. Berdasarkan cerita di atas, tuliskan pikiran positif dan negatif yang mungkin dipikirkan oleh Tono serta apa konsekuensinya. Tuliskan pada tabel di bawah ini.

Tuliskan pikiran positif yang muncul	Tuliskan pikiran buruk yang muncul	Apa konsekuensi jika ikut main game/medsos	Apa konsekuensi jika tetap mengerjakan tugas

Catatan : Tabel ini disertai dengan deskripsi / menerangkan verbal

## Akomodasi:

Peserta didik Disabilitas Netra: Braile, voicenote  
ilustrasi gambar, rekam suara

- b. Guru membahas jawaban peserta didik tentang bagaimana mengidentifikasi godaan. Guru membantu mengidentifikasi aplikasi apa saja yang mudah memecah fokus peserta didik.
- c. Guru menjelaskan bagaimana kita mengontrol diri dalam menggunakan teknologi. Contoh mengontrol diri saat menggunakan media sosial Instagram atau facebook. Salah satu contoh pengendalian diri dalam menggunakan media sosial adalah dengan memberikan batas waktu penggunaan di handphone masing-masing. Seperti, dalam 1 hari kita hanya boleh bermain instagram selama 3 jam sehingga

ketika kita sudah menggunakannya selama 3 jam maka aplikasi akan langsung terkunci dan tidak bisa dibuka. Sama halnya jika kita ingin membatasi penggunaan youtube di handphone maka kita bisa melakukan hal yang sama seperti di media sosial.

- d. Guru bertanya kepada peserta didik, apa media sosial yang sering mereka gunakan. Dan tanyakan juga hal apa saja yang biasanya mereka bagikan di media sosial tersebut.
- e. Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara menentukan apa yang harus dibagikan di media sosial. Peserta didik perlu mengetahui faktor apa saja yang akan menjadi pertimbangan ketika membagikan sesuatu di media sosial.
- f. Ajarkan kepada peserta didik untuk tidak membagikan informasi pribadi seperti

alamat rumah, tanggal lahir, foto identitas diri (ktp, sim, paspor, dll), ataupun informasi orang lain.

- g. Guru menjelaskan kepada peserta didik etika dalam membagikan sesuatu di media sosial, seperti tidak melanggar aturan SARA.
- h. Guru menjelaskan fungsi media sosial menjadi sebuah motivasi.

### 3. Refleksi (20 menit)

- a. Refleksi dan penguatan Kontrol Impuls, Melawan Godaan, dan Motivasi Belajar
- b. Menggunakan metode galeri visit poster, bagi peserta didik Disabilitas Netra menggunakan VN/rekaman suara ilustrasi poster.
- c. Peserta diminta untuk menempelkan *Flashcard* yang sesuai dengan instruksi (penggunaan *flashcard* disesuaikan dengan

kemampuan siswa): Tunanetra bisa melakukan asal dibimbing dan diarahkan.

<p><i>Jika menghadapi masalah saat mengerjakan tugas, saya akan....</i></p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>										<p><i>Strategi yang akan saya lakukan ketika sedang mengerjakan tugas adalah...</i></p> <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>									

- d. Mengumpulkan dokumen hasil refleksi
- e. Guru menjelaskan hal apa saja yang dilakukan supaya tidak terganggu oleh aplikasi digital dan bisa fokus belajar. Guru dapat menggunakan bantuan kartu untuk membantu menjelaskan ke peserta didik disabilitas intelektual.

- f. Guru menjelaskan hal apa saja yang dapat dibagikan secara online saat menghadapi masalah atau mengerjakan tugas.
- g. Guru menjelaskan bagaimana mengatur sebuah media sosial sehingga dapat menjadi motivasi dalam meraih cita-cita dan mengontrol diri dalam menghadapi stimulasi dari lingkungan di media sosial.
- h. Guru menjelaskan saat mengerjakan tugas refleksi, supaya selesai tepat waktu kita bisa menggunakan stopwatch atau alarm untuk mengatur waktu pengerjaan dan waktu istirahat ketika mengerjakan sesuatu.

**Akomodasi:**

Peserta didik Disabilitas Netra: Braille,  
voicenote



#### 4. Penutup (10 menit)

- a. Kesimpulan: Tanya peserta didik, materi apa yang paling diingat? Manfaat Fokus terhadap tugas/pekerjaan? Bagaimana strategi jika menghadapi kesulitan ketika mengerjakan tugas?
- b. Guru memberikan penguatan, bahwa setiap orang pasti akan menghadapi godaan ketika melaksanakan tugas, yang terpenting adalah bagaimana kita bisa mengatasi godaan dan fokus terhadap tujuan.
- c. Penyampaian informasi terkait Lembar Aktivitas/kegiatan Mandiri
- d. Berdoa

## AKTIVITAS BELAJAR DI RUMAH

### A. Jumlah Aktivitas

Tugas mandiri ini memiliki 2 aktivitas atau tugas mandiri yang harus dikerjakan oleh peserta didik bersama orang tua/keluarga di rumah.

### B. Tujuan

Penguatan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan dikelas, yaitu terkait:

- a. kemampuan untuk mengontrol dorongan yang muncul dari dalam dirinya dan mampu untuk melawan godaan
- b. Motivasi Belajar

## B. Waktu

Waktu pengerjaan aktivitas dalam tugas mandiri ini adalah 15 – 30 menit untuk setiap satu aktivitasnya.

## C. Bentuk

Bentuk Aktivitas dalam tugas mandiri ini berupa pengisian lembar kerja dan video.

## D. Media yang perlu disiapkan

- a. Video
- b. Worksheet/Lembar Kerja

## E. Peran Orang Tua (bapak dan Ibu)

- a. Menyiapkan media, alat, dan bahan yang digunakan untuk aktivitas
- b. Mendampingi siswa mengerjakan lembar aktivitas mandiri

Implementer program agar menemukan adanya kemungkinan mendapat peserta yang tinggal di panti atau asrama sekolah, atau kost

# AKTIVITAS MANDIRI 1: Nonton Video

## 1. Sumber dan Media yang digunakan

a. Video Konosuke Matsushita founder Panasonic.

(<https://www.youtube.com/watch?v=Hfk6r7otgyg>)



## b. Media untuk menayangkan video

Pastikan bahwa video dilengkapi dengan tulisan script untuk dibaca oleh peserta Tuli. Kecepatan video juga agar diatur (jangan terlalu cepat) untuk mempermudah peserta dengan

Jika memungkinkan menampilkan video yang berisi tokoh-tokoh yang lebih familier sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menyimpan dalam ingatannya.

## **2. Tujuan Aktivitas**

- a. Memperkuat anak untuk bisa mempercayai kemampuan yang dimiliki oleh dirinya
- b. Memperkuat konsep pantang menyerah
- c. Melatih anak agar dapat fokus terhadap tujuan

## **3. Lembar Kerja**

- a. Orang tua mendampingi anak untuk membuka Video Konosuke (Anak diminta untuk mencoba membuka youtube secara mandiri)
- b. Orang tua dan anak dapat melakukan review setelah menyaksikan video dengan melakukan

diskusi. Berikut ini beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan acuan:

- Apa tujuan yang ingin dicapai oleh Konosuke?
  - Tantangan apasajakah yang dihadapi oleh Konosuke?
  - Bagaimana Konosuke mengatasi tantangan agar dapat fokus terhadap tujuannya?
  - Apasajakah hal-hal yang dapat kamu katakan pada dirimu sendiri untuk membantumu fokus terhadap tugas/mencapai suatu tujuan?
- c. Orang tua dan anak dapat mengidentifikasi bersama apa motivasi yang didapat setelah menonton video tersebut.
- d. Orang tua dan anak dapat menghubungkan motivasi yang didapat dengan cita-cita yang dimiliki anak dan juga menjelaskan bagaimana kita dapat mengendalikan diri di kehidupan sehari-hari ataupun di dunia digital.

- e. Melaporkan/mengirimkan hasil diskusi ke grup WA kelas

#### 4. Catatan Tambahan

- a. Untuk peserta didik Disabilitas Netra, video dapat diganti dengan voice note ilustrasi cerita
- b. Untuk peserta didik Disabilitas Intelektual, orang tua dapat membantu untuk menyederhanakan pesan yang disampaikan dalam video
- c. Untuk peserta didik Disabilitas Rungu bisa dengan menuliska jawabannya atau dibuat video singkat menggunakan bahasa isyarat
- d. Fasilitator atau guru menyesuaikan media dengan kebutuhan siswa dengan latarbelakang disabilitas yang berbeda-beda

## **AKTIVITAS MANDIRI 2 : Melawan tantangan**

### **1. Sumber dan Media yang digunakan**

- a. Worksheet
- b. Media Sosial

### **2. Tujuan Aktivitas**

- a. Melatih anak agar tahan terhadap godaan
- b. Melatih anak agar dapat fokus terhadap tujuan

### **3. Lembar Kerja**

Orang tua dan anak mendiskusikan tantangan/godaan yang biasanya muncul ketika anak sedang mengerjakan tugas, pilih 2 tantangan/godaan yang akan di taklukan, kemudian tuliskan dalam tabel dibawah ini.



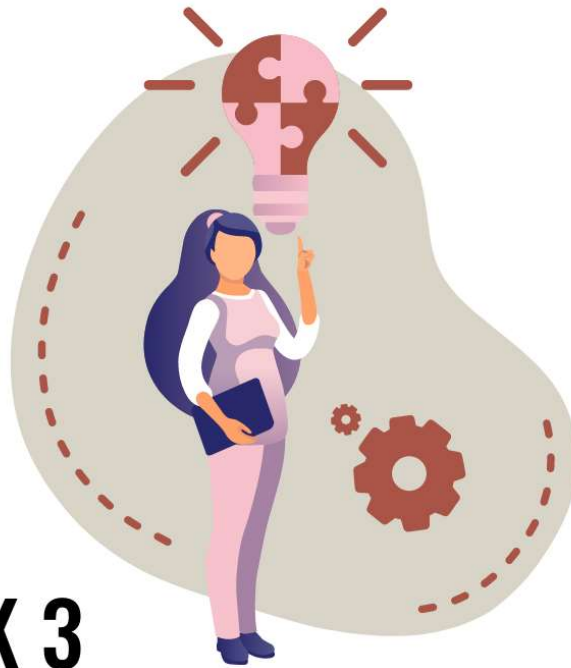
Tantangan	Berhasil atau belum berhasil							
	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5	Hari ke-6	Hari ke-7	Hari ke-8
<b>Contoh:</b> Tidak bermain games online selama mengerjakan tugas								
<b>Contoh:</b> Tidak bermain media sosial saat mengerjakan tugas								
1. ...								
2.....								

Catatan : Tabel ini disertai dengan deskripsi / menerangkan verbal

- a. Buatlah perjanjian untuk mengatasi tantangan selama 8 hari berturut-turut
- b. Tuliskan apakah tantangan berhasil dilewati atau tidak, setiap hari, selama 8 hari
- c. Jika kamu berhasil, Kamu bisa mendapatkan tambahan waktu untuk bermain game atau menonton youtube.

#### 4. Catatan Tambahan

Untuk peserta didik Disabilitas Netra, bisa menggunakan voice note, program jaws, atau braile.



## **TOPIK 3**

Berpikir Lebih Baik dan  
Pola Pikir Bertumbuh



## Topik 3: Berpikir lebih baik dan pola pikir tumbuh

### AKTIVITAS KELAS / TATAP MUKA

#### A. Tujuan / Kompetensi yang ingin dicapai:

Setelah mengikuti seluruh aktivitas pada pertemuan ini, peserta didik diharapkan memiliki:

1. Pemahaman tentang Berpikir kritis
2. Pemahaman tentang Pemecahan masalah
3. Keterampilan berpikir strategis
4. Pemahaman penggunaan media sosial di era digital dalam berpikir kritis dan strategis (perlu)
5. Pemahaman tentang pemecahan masalah dari hambatan yang dimiliki melalui teknologi (perlu)

## **B. *Learning Outcome*/Indikator Keberhasilan:**

Secara spesifik, tujuan aktivitas pada pertemuan ini adalah peserta didik diharapkan mampu:

1. Mencari akar sebuah masalah
2. Mencari berbagai alternatif solusi dari sebuah masalah
3. Menggunakan strategi dalam memecahkan masalah
4. Menggunakan teknologi untuk mengurangi hambatan yang dimiliki (perlu)

Untuk peserta didik Disabilitas Intelektual: anak menanyakan informasi penting dari suatu kejadian

## **C. Waktu:**

Pembelajaran untuk sesi ini akan berlangsung sebanyak 1 kali pertemuan selama 2 x 45 menit, yaitu setara dengan 90 menit.

#### **D. Media:**

1. Kertas koran / poster kosong (kertas Braille)
2. Spidol (low Vision dengan jarak tertentu)
3. Kertas HVS/karton (low Vision dengan jarak tertentu)
4. Lembar Kerja Siswa
5. Alat tulis
6. Bahan bacaan
7. Kartu peristiwa

#### **E. Aktifitas Pembelajaran/langkah-langkah penyampaian materi**

1. Pengkondisian / Kegiatan Pembuka (8 menit)
  - a. Guru menampilkan kartu-kartu peristiwa.  
Contoh kartu peristiwa yang bisa ditunjukkan seperti peristiwa terlambat ke sekolah, terlambat mengumpulkan PR, kesulitan ketika mengerjakan ujian, atau menyebarkan berita

hoax. Sebaiknya menggunakan huruf braille supaya bisa mandiri

b. Siswa diminta untuk mengurutkan peristiwa tersebut.

c. Peserta didik dibimbing untuk mendiskusikan dan menuangkan peristiwa tersebut ke dalam tabel.

- Apa masalahnya?

- Kenapa masalah tersebut muncul

- Bagaimana agar masalah tersebut tidak muncul kembali

## **Akomodasi**

Peserta didik Disabilitas Netra:

dibacakan, diskusi terarah tentang topik pada kartu.

## 2. Kegiatan Inti (60 menit)

### a. Kegiatan inti 1

#### Pilihan 1 – Peta Pikiran – Hoaks (25 menit)

- Peserta didik dibuat kelompok terdiri dari 3 orang.
- Apabila kelompok tidak memungkinkan, maka aktivitas dapat dilakukan secara individual didampingi oleh guru/Guru.
- Peserta didik diberikan kertas koran kosong dan spidol (jika memungkinkan diganti kertas braille dan spidol untuk low vision)
- Peserta didik disajikan satu masalah yaitu “Hoaks/berita tidak benar”
- Peserta diberikan informasi dan contoh tentang “hoaks/berita tidak benar”
- Secara kelompok mencari berbagai jawaban dari masalah tersebut; Apa itu Hoaks?, Bagaimana Hoaks bisa muncul?, Ada dampak dari hoaks?,



- Guru memberikan penguatan tentang tips menghindari berita tidak benar.

### Tips Menghindari Hoaks atau berita tidak benar

Teman-teman, maraknya isu berita bohong (*hoax*) akhir-akhir ini memang sangat mengkhawatirkan. Terkadang kita sulit untuk membedakan mana berita atau informasi yang benar dan mana yang tidak.

Nah... supaya kita terhindar dari berita yang tidak benar. Beberapa langkah yang harus kita lakukan adalah:

- Bedakan (tulisan) fakta dan opini.** Opini merupakan tulisan yang dibuat berdasarkan pikiran seseorang, misalnya pada blog, sedangkan berita merupakan fakta yang dimuat di media massa dan memuat informasi dari beberapa pihak pelaku berita secara berimbang, tidak hanya satu.
- Kenali berita yang berkualitas rendah,** misalnya judul maupun isinya berhuruf kapital semua, banyak kesalahan tata bahasa, sumber berita tidak jelas, dan gambar atau foto hasil editan.
- Cek sumber lain.** Bila menemukan bahan bacaan (misalnya berupa opini), jangan langsung percaya begitu saja, melainkan cek dan ricek dari sumber berita media lain. Coba periksa Wikipedia dan Google sebelum mempercayai atau berbagi berita di media sosialnya. Lihat apakah media lain juga melaporkan berita yang sama.
- Cek korelasi foto dan caption atau keterangan gambar.** Umumnya penyebar hoax menggunakan foto lama, lalu mengubah caption secara provokatif. Uji kebenaran foto tersebut menggunakan Google Images.

Sumber: merdeka.com

## Pilihan 2 – Peta Pikiran – Masalah Kebutuhan dasar (25 menit)

- Peserta didik dibuat kelompok terdiri dari 2-4 orang dengan keseimbangan laki-laki dan perempuan dan jenis disabilitas. Apabila kelompok tidak memungkinkan, maka aktivitas dapat dilakukan secara individual didampingi oleh guru/Guru.
- Peserta didik diberikan kertas koran kosong dan spidol
- Peserta didik disajikan satu masalah, contoh; “lapar, malas mandi, bosan, sakit gigi, sakit mata/mata perih, dsb”
- Peserta diberikan informasi dan contoh tentang masalah tersebut.
- Secara kelompok mencari berbagai jawaban dari masalah tersebut; kenapa? Bagaimana akibatnya?, dan Bagaimana mengatasinya?

## Tips Menghindari Kebosanan

Ada kalanya ketika berdiam diri dalam jangka waktu yang lama akan timbul rasa bosan. Jika masalah ini tidak dikelola dengan baik, bisa saja menjurus kepada hal yang merusak kesehatan. Nah, untuk melawan rasa jenuh dan bosan, ada baiknya kamu melakukan kegiatan-kegiatan yang positif dan bermanfaat seperti contoh-contoh berikut ini:

### 1. Membuat karya seni

Menggambar, mewarnai, menari, dan bernyanyi bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan untuk mengusir kejenuhan. Selain bisa belajar tentang warna, bentuk, irama, dan lagi. Membuat karya seni juga bisa membangun rasa percaya diri kita, melatih imajinasi, dan membuat kita gembira.

Selain itu, kegiatan-kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar serta koordinasi tangan dan mata.

### 2. Belajar memasak

Kamu bisa memilih resep makanan kesukaan dengan bahan yang sederhana dan mudah dibuat. Memasak bersama orang tua tidak hanya menyenangkan tapi juga membuat kamu bisa belajar cara memasak makanan yang kamu sukai. Namun, pastikan kamu selalu aman selama berada di dapur, ya.

Dengan belajar memasak kamu juga akan belajar menghargai usaha Ibu ketika memasak makanan untukmu. Sehingga kamu jadi bisa lebih mensyukuri makanan yang ia terima dan tidak membuang-buang makanan.

### 3. Berkebun

Pekarangan rumah bisa kamu manfaatkan untuk melakukan aktivitas berkebun baik sendiri maupun bersama orangtua atau saudaramu. Jika tidak ada pekarangan di rumah, kamu bisa menanam tanaman di pot.

Kegiatan ini bisa menjadi pengalaman baru yang menyenangkan dan sangat positif bagi kamu. Dengan berkebun, kamu bisa belajar untuk bertanggung jawab dengan merawat tanaman, mencintai lingkungan dan alam, serta mengenal tumbuh-tumbuhan.

### 4. Menonton film favorit

Sampaikan ke orangtuamu kalau kamu ingin menonton film kesukaanmu. Mintalah mereka untuk menemani menonton agar kamu bisa belajar hal-hal baik yang bisa dipetik dari film tersebut.

### 5. Berolahraga

Selama di rumah, kamu perlu berolahraga di pagi hari. Tidak perlu lama-lama, cukup 15–30 menit. Rutin berolahraga itu baik untuk menjaga kesehatan tubuh serta memperkuat tulang dan daya tahan tubuh. Walaupun hanya di rumah, usahakan kamu tetap aktif bergerak supaya tubuhnya sehat dan terhindar dari kegemukan.

Sumber: [alodokter.com](http://alodokter.com)

## Akomodasi :

Peserta didik Disabilitas Netra dapat dibantu dengan dibacakan teksnya ataupun menggunakan aplikasi jaws di computer untuk membacakannya (teks dibraillekan dalam rangka membentuk kemandirian dan efisiensi waktu)

### b. Kegiatan Inti 2 – Rumus RELA dalam Pemecahan Masalah (20 menit)

- Peserta didik mengerjakan secara individu
- Disajikan 5 informasi / situasi seseorang yang berkaitan dengan teknologi / belajar online
- Peserta didik diminta untuk mengeksplorasi RE (Rencanakan Strategi) untuk memecahkan masalah tersebut dan La (Lakukan) untuk mengatasi masalah tersebut

- Guru memberikan penguatan tentang berpikir strategis dalam pemecahan masalah.  
(Untuk mengantisipasi peserta didik yang tidak cakap IT bahkan tidak punya perangkatnya maka dapat diganti dengan mendeskripsikan secara langsung atau secara tertulis dalam bentuk braille)

### **Akomodasi :**

Peserta didik disabilitas Netra dapat dibantu dengan Penambahan Instruksi verbal dan penggunaan teks dalam tulisan braille

## Menghadapi dan Memecahkan Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, kamu pasti pernah mengalami masalah kan? Baik itu tentang keluarga, sekolah, teman dan lainnya.

Tahu tidak...? kalau kita terbiasa menghadapi masalah, maka kita sebetulnya sedang belajar untuk menjadi individu yang kuat. Pada dasarnya kemampuan *memecahkan masalah* berkaitan dengan berbagai *kemampuan* lain seperti kemampuan mendengar, menganalisa, meneliti, kreativitas, komunikasi, dan bekerjasama.

Nah, kira-kira bagaimana ya cara menghadapi dan memecahkan masalah dengan baik? Yuk kita lihat tips-tips berikut ini:

1. Rencanakan strategi Untuk melakukan hal ini kamu perlu untuk membuat daftar cara-cara memecahkan masalah tersebut. Pilih mana yang menurut kamu paling mudah dilakukan.
2. Lakukan. Tentukan kapan dan apakah kamu perlu bantuan untuk memecahkan masalah tersebut. Banyak masalah-masalah juga yang bisa kamu pecahkan sendiri.

Semoga-tip-tips diatas bermanfaat.

- c. Guru bertanya kepada peserta didik tentang informasi apa saja yang didapatkan dari salah satu masalah yang dipilih oleh peserta didik.
- d. Guru menjelaskan apakah ada sumber informasi dari bacaan yang telah peserta didik baca. Jika ada maka minta anak untuk mencari

dari manakah sumber itu. Jika dari internet maka sebutkan sumbernya berupa link atau nama website.

- e. Guru mengajak peserta didik untuk mencari informasi yang ada di internet menggunakan *smartphone* masing-masing bisa juga dengan mencari platform untuk menghilangkan rasa bosan. Bimbing juga peserta didik disabilitas netra untuk menggunakan aksesibilitas di *smartphone*-nya seperti talkback atau text-to-speech. Jika informasi yang didapatkan berupa video maka bantu peserta didik disabilitas rungu untuk mengaktifkan close caption atau menggunakan aplikasi transcribe untuk mengubah suara menjadi teks (speech-to-text)
- f. Ketika sudah mengetahui platform mana saja untuk menghilangkan kebosanan, maka Guru bisa mengajak peserta didik untuk mencari tahu informasi tentang berita hoax yang ada.

- g. Guru menjelaskan ciri-ciri website terpercaya seperti yang memiliki alamat website *.gov* atau *.org* dan menghindari website yang memiliki alamat *.wordpress* atau *.blogspot*. serta berikan contoh website yang terpercaya.
- h. Guru membantu peserta didik untuk mencari tahu dan menganalisis berita hoax tersebut apakah benar atau tidak.
- i. Guru mengingatkan peserta didik untuk berhati-hati ketika menggunakan media sosial dan tidak sembarangan membagikan informasi. Pastikan dulu keabsahannya supaya peserta didik bisa mengurangi tersebarnya berita hoax.
- j. Guru menjelaskan pemetaan media online yang ada dan platform media mana saja yang kredibel dan dapat dipercaya. Seperti media sosial dari official account.



### 3. Refleksi dan penguatan (15 Menit)

- a. Guru mendampingi siswa melakukan refleksi dengan menggunakan rumus RELA dalam memecahkan masalah pada siswa ketika belajar online atau PJJ.
- b. Guru mengingatkan peserta didik untuk memahami masalah ketika belajar dengan internet. Dan lebih selektif terhadap berita supaya tidak menda[atkan berita hoax.
- c. Guru menjelaskan apapun hambatan yang dimiliki bukan menjadi suatu halangan dalam berkespresi. Peserta didik bisa menggunakan aksesibilitas secara maksimal di smartphone-nya masing-masing

#### **Akomodasi :**

Peserta didik disabilitas Netra dapat dibantu dengan Penambahan Instruksi verbal

#### 4. Evaluasi dan Penutup (5 Menit)

Guru melakukan evaluasi dengan lembar evaluasi yang disediakan

- a. Kesimpulan: Tanya peserta didik, materi apa yang paling diingat? Manfaat Fokus terhadap tugas/pekerjaan? Bagaimana strategi jika menghadapi kesulitan ketika mengerjakan tugas?
- b. Guru memberikan penguatan, bahwa setiap orang pasti akan menghadapi masalah yang terpenting adalah bagaimana kita berpikir untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- c. Penyampaian informasi terkait Lembar Aktivitas/kegiatan Mandiri
- d. Berdoa

## LEMBAR KERJA SISWA

Pembuka: (10 menit)

Lakukanlah aktivitas berikut sesuai instruksi dari Gurumu !

### KARTU PERISTIWA

#### PERISTIWA 1

Andi mendapatkan kiriman whatsapp dari teman nya kalau akan terjadi gempa besar di kota tempat tinggalnya

Andi langsung menyebarkan kiriman tersebut kepada teman-teman lain yang tinggal satu kota dengannya

Andi mendapatkan balasan respon dari teman-temannya yang khawatir dan menanyakan kebenaran berita tersebut

Andi menjawab bahwa dia hanya menyebarkan informasi tersebut dan tidak tahu kalau informasi tersebut benar atau salah

## PERISTIWA 2

Sinta telat masuk ke sekolah

Sinta sering tidur larut malam

Sinta sering bangun tidur kesiangan

Sinta ingin tidur lebih cepat setiap malam supaya bisa bangun pagi

Tuangkanlah peristiwa tersebut ke dalam tabel berikut:

Apa masalahnya?	
Kenapa masalah tersebut muncul	
Bagaimana agar masalah tersebut tidak muncul kembali	

tabel bisa diganting dengan deskripsi/menerangkan

## Lembar kerja siswa : Kegiatan Inti

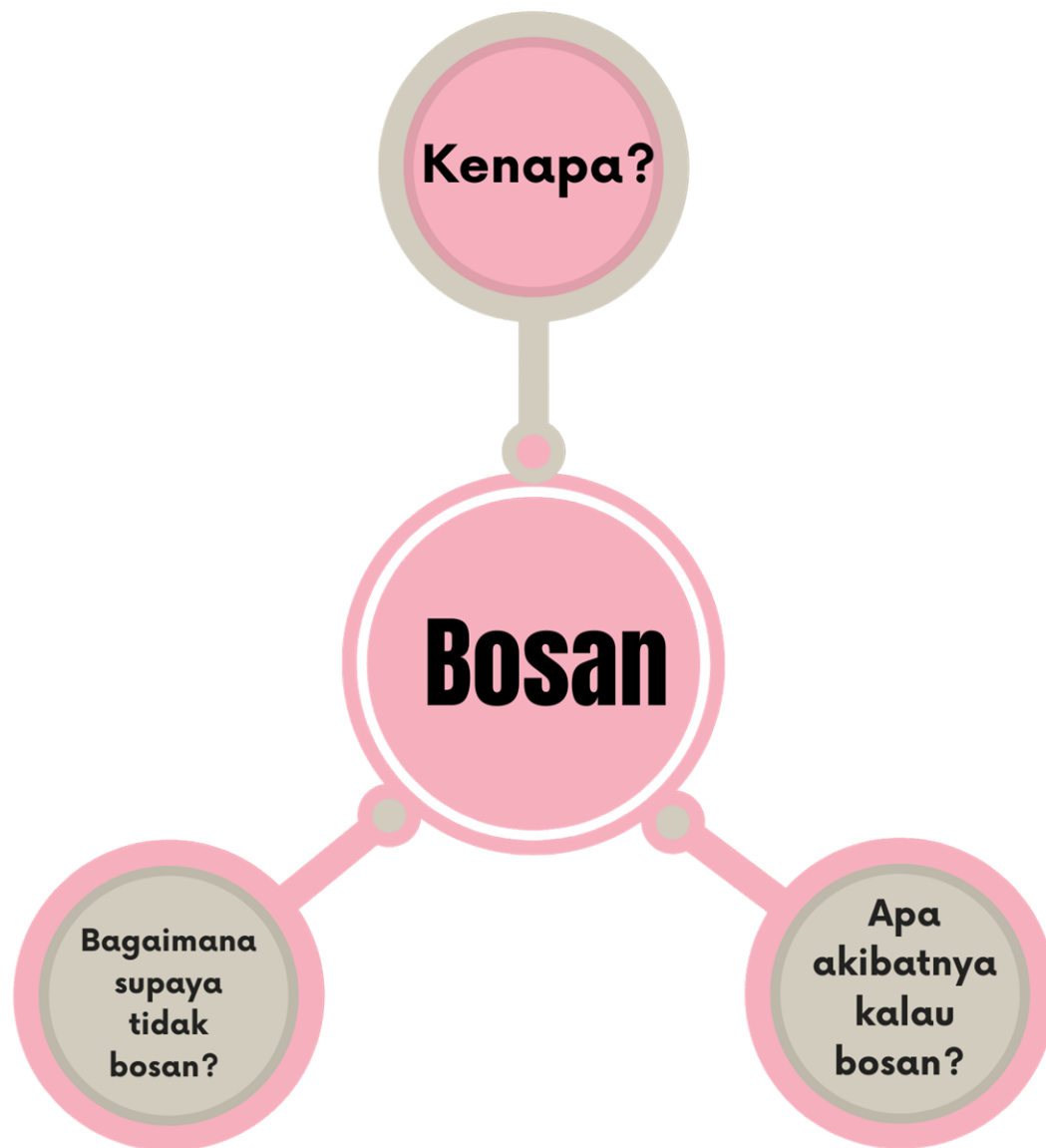
### Aktivitas 1: Peta Pikiran (25 Menit)

#### Pilihan 1 – Hoaks

Lakukanlah kegiatan ini secara berkelompok atau sendiri dan ikuti instruksi dari gurumu!



## Pilihan 2 – Contoh: Bosan



## Aktivitas 2: Rumus K-D-C-R Ketika Menghadapi Masalah

(20 menit)

Lakukanlah kegiatan dibawah ini sesuai dengan instruksi gurumu!

### Pilihan 1

Kenali Masalah	Rencanakan Strategi	Lakukan
<i>Jika seseorang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain media sosial</i>		
<i>Jika seseorang tidak menjaga kerahasiaan akun media sosial dan email miliknya</i>		

*Jika seseorang  
berselisih dengan  
saudara/  
kakak/adiknya*

*Jika seseorang  
tidak mau  
menggunakan  
teknologi untuk  
belajar atau  
mencari informasi  
karena dianggap  
terlalu sulit  
dikuasai*

*Jika seseorang  
meniru tulisan  
tanpa izin*



## Pilihan 2

Kenali Masalah	Rencanakan Strategi	Lakukan
<i>Jika kamu terlalu sering bermain game di HP atau komputer</i>		
<i>Jika kamu ingin makan tetapi tidak ada makanan</i>		
<i>Jika kamu berselisih dengan temanmu</i>		

## Refleksi (15 menit)

Pecahkan masalahmu ketika belajar online atau PJJ dengan rumus RELA

Kenali Masalah	Rencanakan Strategi	Lakukan

# AKTIVITAS BELAJAR DI RUMAH

## Aktivitas Mandiri 1

### Lembar Aktivitas/ Tugas Mandiri

#### A. Jumlah Aktivitas

Tugas mandiri ini memiliki 2 aktivitas atau tugas mandiri yang harus dikerjakan oleh peserta didik bersama orang tua atau keluarga di rumah.

#### B. Tujuan

Penguatan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan dikelas, yaitu terkait:

1. Berpikir Kritis
2. Pemecahan Masalah
3. Usaha yang strategis

## C. Waktu

Waktu pengerjaan aktivitas dalam tugas mandiri ini adalah 15 – 30 menit untuk setiap satu aktivitasnya.

## D. Bentuk

### 1. Aktivitas 1:

- a. Pilihan 1 Peta Pikiran – Memahami Masalahku ketika belajar dengan menggunakan internet
- b. Pilihan 2 Peta Pikiran – Masalah yang membuatmu bersedih

### 2. Aktivitas 2:

- a. Pilihan 1 : BINGO – BERSAHABAT DENGAN TEKNOLOGI sesuai dengan jenis tindakan yang telah dilakukan siswa selama 7 hari
- b. Pilihan 2: BINGO – AKU MAMPU MENGHADAPI MASALAH

## E. Media yang perlu disiapkan

1. Kertas HVS (diganti kertas braille)
2. Lembar kerja Mandiri
3. Alat tulis

## F. Peran Orang Tua (bapak dan Ibu)

1. Menyiapkan media, alat, dan bahan yang digunakan untuk aktivitas
2. Mendampingi siswa mengerjakan lembar aktivitas mandiri
3. Membacakan dan mengulangi instruksi apabila siswa sulit memahami.
4. Memastikan siswa menyelesaikan semua tugas yang ada pada kegiatan mandiri
5. Orang tua mendampingi anak dan membantu mengarahkan anak ketika mencari tahu apa dan kenapa masalah itu terjadi.
6. Orang tua mendampingi anak dalam mencari tahu cara menyelesaikan masalah tersebut

dan mengingatkan anak untuk menggunakan aksesibilitas yang dimiliki smartphone-nya.

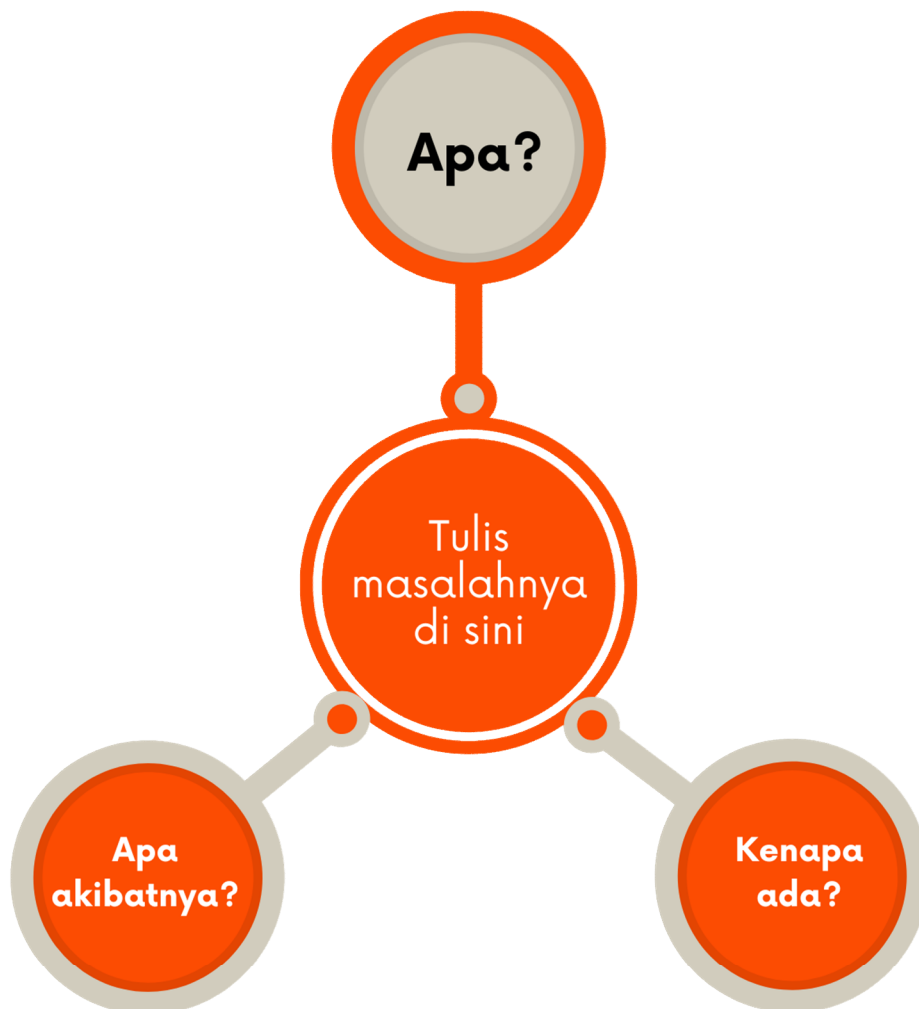
7. Gunakan bantuan internet untuk mencari tahu cara menyelesaikan masalah tersebut.
8. Pastikan informasi yang didapatkan bukan hoax dan merupakan sumber yang valid
9. Orang tua boleh mengingatkan anak jika anak lupa memsukkan sumber beritanya.

## Aktivitas Mandiri 2

Mandiri 1:

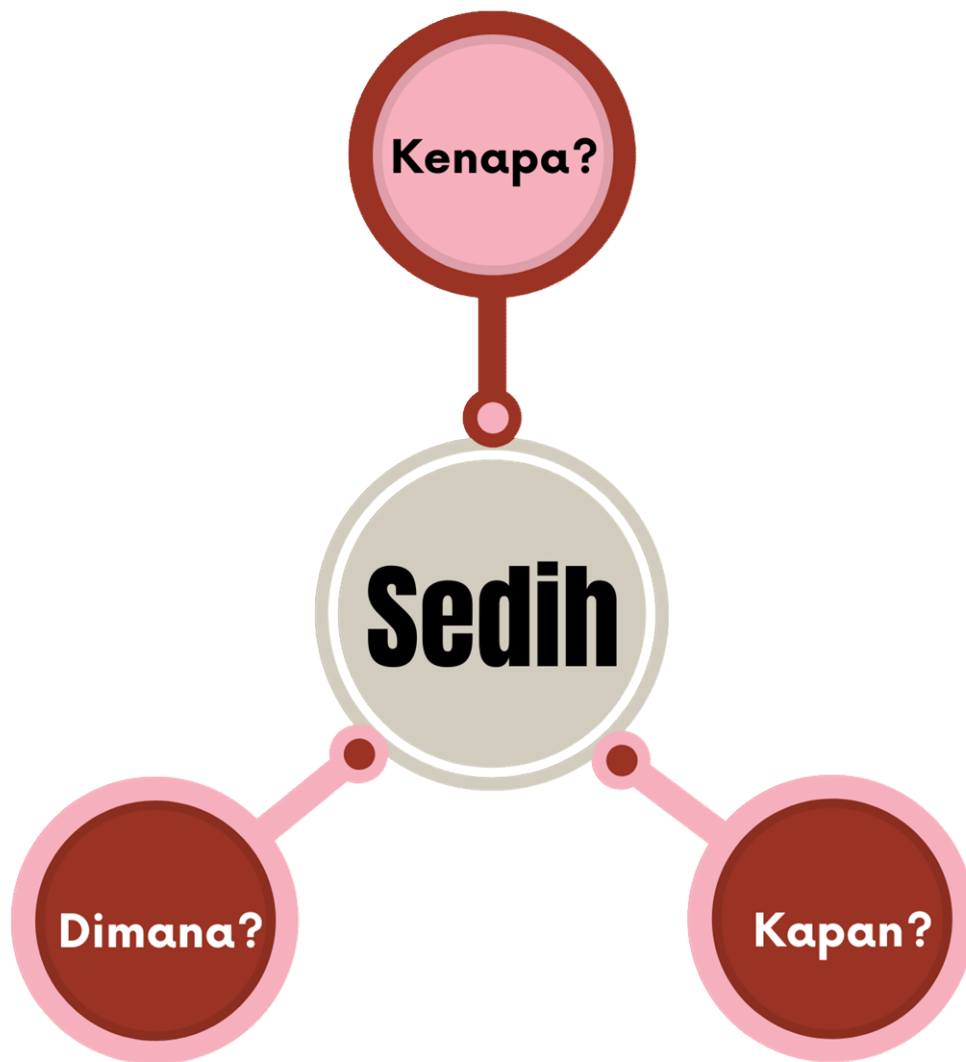
Pilihan 1

Temukan satu masalah yang muncul ketika kamu belajar dengan menggunakan internet. Coba jabarkan masalah tersebut dengan Peta Pikiran



## Pilihan 2

Jelaskan masalahmu yang membuat kamu bersedih!





## Mandiri 2: BINGO!

### Pilihan 1 - BINGO – BERSAHABAT DENGAN TEKNOLOGI

Cobalah lakukan kegiatan-kegiatan dibawah ini dalam beberapa hari. Apabila kamu berhasil membuat 3 hal yang sejajar (lurus ke samping, atas-bawah ataupun diagonal) maka kamu sudah menjadi seorang pemenang!

Kemenangan kamu akan semakin **SEMPURNA** apabila kamu berhasil mengerjakan semua hal positif tersebut!!.

# BINGO

## “BERSAHABAT DENGAN TEKNOLOGI”

Saya sudah jarang bermain media sosial (facebook, Instagram)	Saya sudah membuat rencana kalau kesulitan belajar	Saya sudah tidak sembarangan menyebarkan informasi yang kurang jelas sumbernya
Saya sudah melakukan membuat daftar penghambat Ketika saya belajar	Apabila ada kiriman berita di whatsapp, saya sudah tanyakan dulu kebenarannya	Saya sudah mencari berita dari sumber yang benar
Saya sudah membuat jadwal penggunaan gadget/laptop untuk belajar	Saya sudah belajar menguasai aplikasi baru untuk keperluan belajar	Apabila mengalami kesulitan, saya bertanya kepada orang lain yang dapat membantu saya

Catatan untuk fasilitator:

1. Gunakan Bahasa yang pasti dalam rangka penunjukan arah contoh samping kanan, samping kiri, depan, dan belakang dll
2. Buat perintah dengan Bahasa yang pasti (sederhana dan familier)
3. Skenario sebaiknya diganti dengan narasi atau dengan penomoran)

## **Pilihan 2 - BINGO - AKU MAMPU MENGHADAPI MASALAH**

Cobalah lakukan kegiatan-kegiatan dibawah ini dalam beberapa hari. Apabila kamu berhasil membuat 3 hal yang sejarar (ke samping kanan-kiri, atas-bawah ataupun diagonal) maka kamu sudah menjadi seorang pemenang!

Kemenangan kamu akan semakin **SEMPURNA** apabila kamu berhasil mengerjakan semua hal positif tersebut!!.

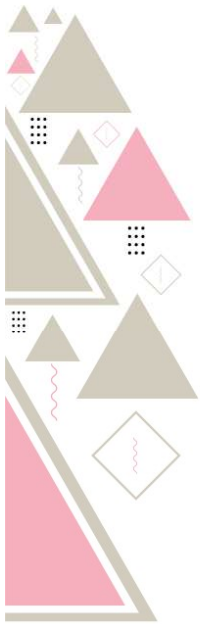
# BINGO

Saya sudah tahu bagaimana cara mengatasi ketika saya sedih	Saya sudah bisa membedakan berita yang benar dan berita bohong	Saya mencari informasi di internet untuk memecahkan masalah
Saya sudah belajar sesuai dengan jadwal	Saya sudah meminta tolong kalau kesulitan ketika belajar	Saya sudah tahu kalau perbuatan yang baik akan bermanfaat bagi saya
Saya sudah tahu apa akibatnya kalau saya melakukan perbuatan tidak baik kepada orang lain	Saya sudah menghubungi teman/guru ketika saya kangen dengan mereka	Saya sudah tahu sebab dan akibat sebuah masalah yang sederhana



## **TOPIK 4**

### Kesadaran Sosial dan Pola Pikir Bertumbuh



## Topik 4: Kesadaran Sosial dan Pola pikir tumbuh

### AKTIVITAS KELAS / TATAP MUKA

#### A. Tujuan

Setelah mengikuti seluruh aktivitas pada sesi

Kesadaran Sosial, para peserta:

1. Memiliki kesadaran dan sumber dukungan
2. Memiliki orientasi positif terhadap orang lain
3. Memiliki komunitas yang positif dan menjadi panutan peserta didik
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik secara langsung ataupun tidak langsung (melalui media sosial).

## B. Indikator keberhasilan

Secara spesifik, pada sesi ini diharapkan peserta dapat:

- Mengetahui siapa yang harus dituju untuk mendapatkan dukungan terkait suatu masalah atau tantangan.
- Mengidentifikasi komunitas positif dan Guru secara online.
- Memiliki panutan yang kesuksesannya menginspirasi untuk mengejar cita-cita.
- Mampu berkomunikasi dengan baik secara langsung ataupun melalui media sosial.

## C. Waktu

Pembelajaran untuk sesi ini akan berlangsung sebanyak 1 kali pertemuan selama 2 x 45 menit, yaitu setara dengan 90 menit.

## D. Media pembelajaran

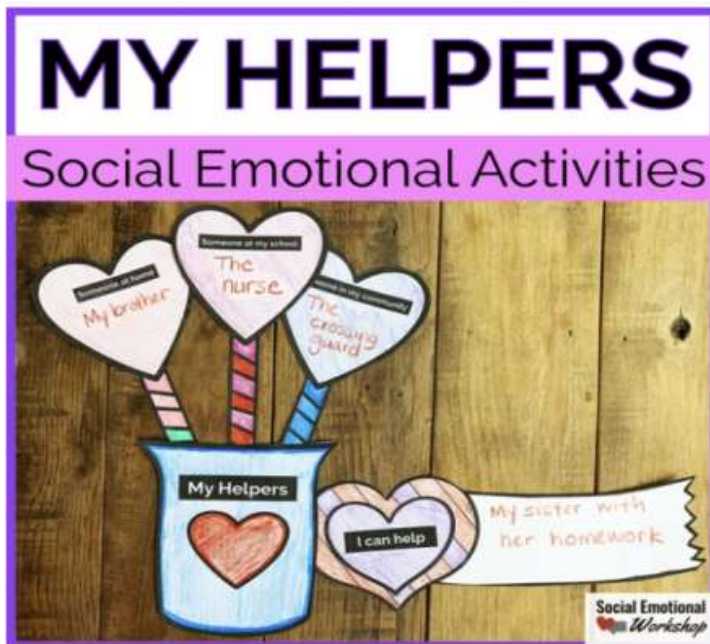
- Permainan Siapa Dia, Untuk peserta didik Disabilitas Netra, guru menyiapkan gulungan kertas yang berisi nama anak dalam huruf braille, sejumlah peserta.
- Poster “Siapa yang Membantumu” jika memungkinkan diganti ilustrasi braille atau ungkapan langsung
- Gambar/foto/flashcard jika memungkinkan diganti dengan kartu kata/kalimat dalam huruf braille
- Flash card di keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi)
- Flash card di sekolah (guru laki-laki dan perempuan) teman (laki-laki dan perempuan), pustakawan, petugas tata usaha, satpam, petugas kebersihan.



- Flash card di masyarakat (dokter, perawat, petugas kebersihan (yang mengumpulkan sampah), pemadam kebakaran, polisi)
- Tabel “Siapa yang Membantumu di Media Sosial” jika memungkinkan tabel bisa diganti dengan deskripsi/menerangkan
- Stiker emoticon senyum dan sedih



- Kartu love pakai tangkai



- Ballpoint ( diganti dengan regret, pen, dan spidol untuk low vision)
- HP dan kuota internet
- Lembar Kerja Siswa

## **E. Aktivitas pembelajaran**

### **1. Pembukaan (10 menit)**

a. Sapa peserta dan doa

b. Menyampaikan tujuan pembelajaran:

Peserta dapat mengidentifikasi teman atau orang dewasa yang dapat mendukung ketika ada masalah.

c. Permainan pembuka: permainan “Siapa Dia”

- Peserta berdiri membentuk lingkaran.

Kemudian guru meminta anak untuk menyanyikan lagu “Berjalan dalam Lingkaran”.

Untuk tunanetra harus dilengkapi arahan yang jelas misalnya ayo cari dan pegang teman

terdekatmu gunakan suara untuk memanggil /mencari teman terdekat.

“Mari berjalan di dalam lingkaran, jalan ke kiri lalu ke kanan, jalan ke belakang lalu ke depan, buatlah lingkaran dengan 4 teman. Mari berjalan di dalam lingkaran, jalan ke kiri lalu ke kanan, jalan ke belakang lalu ke depan, buatlah lingkaran dengan 3 teman. Mari berjalan di dalam lingkaran, jalan ke kiri lalu ke kanan, jalan ke belakang lalu ke depan, buatlah lingkaran dengan 2 teman.”

- Setelah anak berpasangan, tanya kepada kedua anak tersebut, siapa nama temannya. Kemudian minta anak untuk menyebutkan satu apa yang disukai tentang temannya tersebut.

- Ketika anak mendapatkan teman dalam permainan tersebut biarkan anak berbaur dengan jenis kelamin yang berbeda dan jenis disabilitas yang berbeda.

### Akomodasi:

Untuk peserta didik Disabilitas Netra dibantu oleh teman dan gurunya yang awas untuk ikut berjalan dalam lingkaran.

## 2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Pengantar: Kita selalu berhadapan dengan masalah dan membutuhkan bantuan dari orang lain, coba sebutkan kepada siapa saja kalian bercerita tentang masalah kalian, mengapa kalian bercerita dan meminta bantuan kepada orang itu. (10')
- b. Aktivitas: Kepada siapa kita meminta bantuan. (20')

- Guru menerangkan tentang orang-orang yang berada di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat dengan menggunakan flash card.
- Guru menerangkan bahwa kita bisa meminta bantuan kepada mereka ketika kita membutuhkan bantuan.
- Tulis dan tempelkan foto/gambar/flashcard pada poster di bawah ini kepada siapa kalian meminta bantuan ketika kita memiliki masalah atau tantangan ketika di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.
- Guru mereview dengan menyebutkan siapa yang membantu anak dan menanyakan mengapa peserta didik memilih orang tersebut untuk membantunya serta biasanya minta bantuan apa pada orang tersebut.
- Guru memberikan contoh cara meminta tolong yang baik kepada orang lain secara langsung atau melalui sosial media.

## **Akomodasi:**

Untuk peserta didik Disabilitas Netra menuliskan dalam braile atau menyebutkan orang yang dapat dimintai bantuan. Kemudian guru menempelkan/menuliskannya pada poster (diganti dengan papan tulis/stereopom).

## **Siapa yang Membantumumu?**

Siapa yang membantumumu di rumah, di sekolah dan di masyarakat. Yuk gambar atau tempelkan foto orang-orang yang membantumumu dan tuliskan namanya. Jika memungkinkan gambar atau foto diganti dengan kartu kata/kalimat.

Yang Membantu di Rumah


Yang Membantu di Sekolah


Yang Membantu di Masyarakat


c. Siapa yang dapat membantu kita di media sosial (WA Grup/Telegram/YouTube/Facebook/IG/Aplikasi lainnya, misal: Tiktok). (25')

Panduan:

- Perhatikan siapa orangnya/komunitasnya, sudah kita kenal atau belum.
- Adakah teman yang kita kenal dalam pertemanan “dia” di media sosialnya
- Baca (diganti dengan dengarkan atau perhatikan) sekilas postingan yang “dia” buat, apakah jelas atau mencurigakan.

Postingan yang mencurigakan adalah postingan foto atau berita yang disebar memuat informasi yang tidak benar, kata-kata negatif (kasar, memaki, menyebarkan ujaran kebencian, dll), postingan yang tidak pantas (kekerasan dan pornografi).



Sebelum melaksanakan aktivitas di bawah ini, tanyakan kepada peserta didik media sosial apa yang digunakan, apakah Whatsapp, Facebook, Instagram, Youtube, atau aplikasi lainnya.

Contoh aktivitas:

### **Aktivitas 1: WA Grup peserta didik**

- 1) Guru meminta kepada peserta didik untuk membuka WA Grup yang dia ikuti.
- 2) Tanyakan nama grup WA-nya
- 3) Tanyakan apakah kalian mengenal admin grup WA tersebut?
- 4) Adakah teman kita tidak di grup itu? Kalau ada coba sebutkan siapa saja.
- 5) Guru meminta peserta diri untuk menceritakan satu postingan, tanyakan kepada anak, postingannya tentang apa? Postingannya bagus atau tidak, positif atau negatif?

6) Isi tabel.

7) Tanyakan kepada anak, kesimpulannya apakah akun tersebut baik atau tidak untuk kita ikuti.

Penting untuk juga ditanya: jenis kelamin, usia (atau perkiraan usia), serta apakah orang yang dikenal dari media sosial sesama disabilitas atau bukan (jenis disabilitas berbeda atau nondisabilitas)

Pada saat studi GAP analysis, ada beberapa anak muda yang cenderung berteman dengan sesama disabilitas di media sosial, dengan alasan agar bisa lebih diterima

Juga perlu untuk ditanyakan juga, jenis media selain WA yang biasa mereka gunakan. Berdasarkan hasil studi GAP analysis, telegram lebih disukai oleh kelompok Disabilitas Netra karena fitur voicemail yang lebih jelas. Di telegram juga sudah ada komunitas yang terbangun

## Aktivitas 2 : Akun Youtube/Facebook/Instagram/ atau media sosial lainnya

- 1) Guru meminta kepada peserta didik untuk membuka akun Youtube/Facebook/instagram yang anak ikuti.
- 2) Tanyakan nama akun Youtube/ Facebook/ instagram tersebut.
- 3) Tanyakan apakah anak mengenal akun tersebut?
- 4) Adakah teman kita di akun tersebut?
- 5) Guru meminta peserta diri untuk menceritakan satu postingan, tanyakan kepada anak, postingannya tentang apa? Postingannya bagus atau tidak, positif atau negatif?
- 6) Isi tabel.
- 7) Tanyakan kepada anak, kesimpulannya apakah akun tersebut baik atau tidak untuk kita ikuti.

Berikan tanda √ untuk Ya, dan tanda X untuk tidak.

No.	Nama/ Komunitas	Kenal	Ada teman kita	Postingan positif	Kesimpulan

Tabel bisa juga diganti dengan deskripsi ceklis.  
Diganti dengan "ya" berarti setuju atau "tidak"  
berarti tidak setuju.

### Akomodasi

Untuk anak tuna Netra menyebutkan point-point  
dalam tabel. Guru membuat checklist.

(sebaiknya dihilangkan)

- d. Kenalkan rumus: KEPO (Kenali orangnya, Positif postingannya) (5')
- e. Refleksi: Membuat pernyataan kepada siapa mereka meminta bantuan, ketika di rumah, di sekolah, dan di komunitas: masing-masing peserta membuat pernyataan dalam rekaman video, rekaman suara, pesan Whatsapp atau tulisan. Presentasikan dan berikan respon. (20')

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Kesimpulan: Tanya peserta bagaimana menentukan orang yang dapat membantu kita? Ulas kembali rumus KEPO. (5')

- b. Permainan Penutup:

Tuliskan nama satu orang yang membantu peserta didik ketika menghadapi masalah di rumah, di sekolah, di masyarakat pada kartu di bawah ini. (5')



**Akomodasi:**

Untuk peserta didik Disabilitas Netra menulis braile kemudian tulisan ditempel pada kartu.

- c. Penyampaian informasi terkait Lembar Aktivitas/kegiatan Mandiri
- d. Berdoa

## F. Evaluasi

KESADARAN SOSIAL										
SIKAP	SKOR									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Saya mengetahui kepada siapa meminta bantuan										
Saya dapat mengidentifikasi komunitas positif atau Guru secara online										
Saya memiliki panutan yang menginspirasi										

## AKTIVITAS BELAJAR DI RUMAH

### A. Jumlah Aktivitas

Tugas mandiri ini memiliki 2 aktivitas atau tugas mandiri yang harus dikerjakan oleh peserta didik bersama orang tua/keluarga di rumah.

### B. Tujuan

Penguatan terhadap pesan yang disampaikan di kelas dan pesan baru, yaitu terkait:

- Mengetahui siapa yang harus dituju untuk mendapatkan dukungan terkait suatu masalah atau tantangan.
- Dapat mengidentifikasi komunitas positif dan Guru secara online.
- Memiliki panutan yang kesuksesannya menginspirasi untuk mengejar tujuan.



## C. Waktu

Waktu pengerjaan aktivitas dalam tugas mandiri ini adalah 15 – 30 menit untuk setiap satu aktivitasnya.

## D. Bentuk Kegiatan

Bentuk Aktivitas dalam tugas mandiri ini berupa:

- a. Membuat cerita tentang masalah yang dihadapi dan kepada siapa dia meminta bantuan.

Cerita ditulis tangan di LK 1, kemudian difoto dan kirim ke WA Grup.

Untuk anak Disabilitas Netra dan Keterbatasan intelektual tugas mandiri menggunakan rekaman suara, kemudian kirim ke WA Grup.

- b. Menuliskan siapa panutan peserta didik yang kesuksesannya menginspirasi untuk mengejar cita-cita peserta didik. Cek nama panutan peserta didik di internet. Hasilnya tuliskan di

tabel di LK 2, kemudian difoto dan kirim ke WA Grup.

Untuk anak Disabilitas Netra dan keterbatasan intelektual tugas mandiri menggunakan rekaman suara, kemudian kirim ke WA Grup.

### **E. Media yang perlu disiapkan**

HP dan kuota internet.

LK 1 dan 2

### **F. Peran Orang Tua**

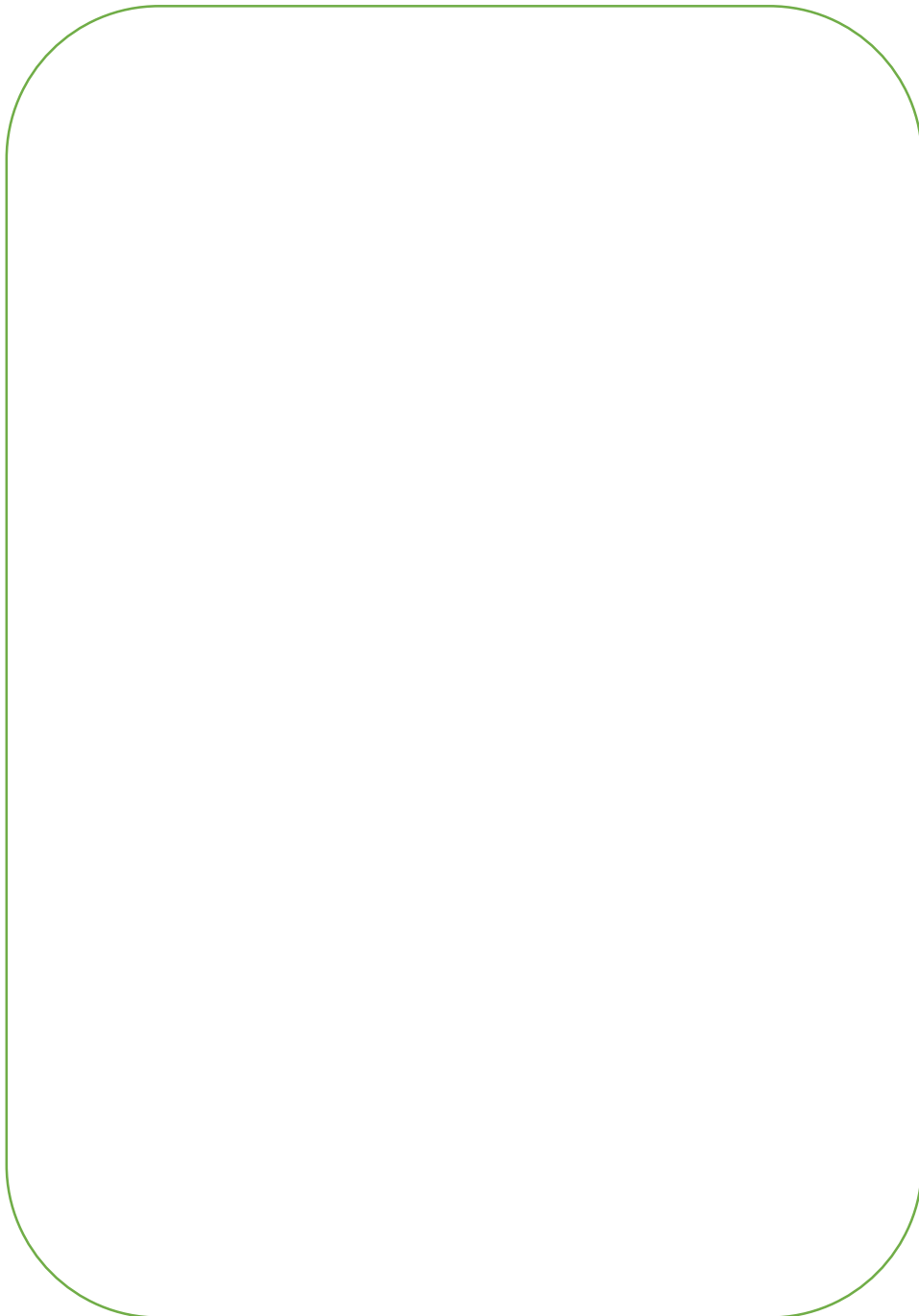
- a. Menyiapkan HP dan kuota internet untuk mengerjakan aktivitas.
- b. Mendampingi dan mengarahkan anak mengerjakan aktivitas mandiri.
- c. Bagi anak dengan disabilitas intelektual, orang tua bisa memberikan pilihan menggunakan kartu para anggota keluarga dan menjelaskan secara

sederhana bagaimana orang tersebut dapat membantu anak

- d. Orang tua membimbing ketika anak mengirimkan tugasnya melalui pesan WA grup dan pastikan anak mengirimkan pesan dengan santun dan berkomunikasi dengan baik.

## LEMBAR KERJA 1

Buatlah cerita tentang masalah yang kalian hadapi dan tuliskan kepada siapa kalian meminta bantuan. Setelah selesai, kirim cerita melalui WA Grup.



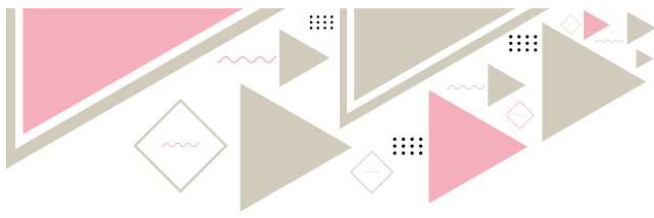
## LEMBAR KERJA 2

Nanti setelah kamu lulus sekolah. Kamu punya cita-cita apa? Tuliskan siapa panutan kalian, yang kesuksesannya menginspirasi untuk mengejar cita-cita kalian. Cek nama panutan kalian di internet.

Hasilnya tuliskan di tabel di bawah ini.

Catatan: Laki-laki dan perempuan berhak memilih cita-cita apapun sesuai dengan minat dan bakatnya.

Nama	Bidang	Kelebihan



# **TOPIK 5**

## Relasi Sosial dan Pola Pikir Bertumbuh



## Topik 5: Relasi Sosial dan Pola Pikir Tumbuh

### AKTIVITAS KELAS TATAP MUKA

#### A. Tujuan/Kompetensi yang ingin dicapai

Setelah mengikuti seluruh aktifitas pada Sesi Relasi Sosial dan bertumbuh :

1. Memiliki pemahaman tentang pentingnya bersikap asertif atau tegas (*assertiveness*.)
2. Memiliki penerimaan positif pada umpan balik yang diberikan orang lain (*Openness to feedback*).
3. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi ancaman dari luar baik secara langsung ataupun di media sosial.

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dan menghargai orang lain secara langsung ataupun di media sosial.

## **B. Learning Outcome/indikator keberhasilan**

Secara spesifik, pada sesi ini diharapkan mampu:

1. Memahami pentingnya memiliki sikap asertif (tegas)
2. Menceritakan) pendapat diri sendiri secara obyektif dan santun
3. Menerima masukan dari orang lain dengan terbuka
4. Mengidentifikasi ancaman yang ada di lingkungan sekitar ataupun di media sosial, serta mampu menghadapinya.
5. Berkomunikasi dan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain secara langsung ataupun melalui media sosial.



## **Keterangan:**

Asertif atau tegas adalah suatu kemampuan sikap untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain namun dengan tetap menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan pihak lain

## **C. Waktu 90 menit**

Pembelajaran untuk sesi ini akan berlangsung sebanyak 1 kali pertemuan selama 2 x 45 menit, yaitu setara dengan 90 menit.

## **D. Media Pembelajaran**

1. Poster (sebaiknya diberi narasi atau huruf braille)
2. Aksesoris/Kostum untuk tampil di depan peserta lainnya (optional)

## E. Aktifitas Pembelajaran/langkah-langkah penyampaian materi 1

### 1. Pengkondisian (10 menit)

#### a. Fasilitator melakukan permainan **Genggam dan Ceritakan**, pada awal pengkondisian.

1) Sediakan 4 bola (bola plastic sebesar gemangan tangan, bola tenis, bola spon dan bola kertas)

2) Masukkan ke 4 bola tersebut kedalam kain hitam atau dus

3) Salah satu peserta didik diminta untuk memasukan tangan dan dengan cepat menggenggam satu bola yang ada didalam kantong/dus, tanpa melihat bila yang sedang dipegangnya

#### b. Fasilitator meminta peserta didik tersebut untuk menceritakan benda yang ada dalam genggamannya (bentuknya, permukaan bola kasar/lembut, beratnya, dll)

- c. Lakukan aktifitas ini untuk semua peserta didik di kelas secara bergantian
- d. Setelah semua peserta didik dapat giliran, Guru memberi penguatan bahwa kita sebagai individu sebaiknya punya keberanian untuk mengemukakan pendapat

## F. Aktifitas Pembelajaran/langkah-langkah penyampaian materi 2

- 1. Pengkondisian (10 menit)
  - a. Fasilitator meminta peserta didik untuk mengamati poster tentang sikap-sikap dalam berhubungan sosial.



**Agresif**



**Permisif**



**Asertif/ Tegas**

- b. Fasilitator menjelaskan maksud ketiga gambar di atas, untuk sikap asertif bisa dengan menggunakan rujukan dibawah ini:

## Asertif (Tegas)

- ▶ Adalah suatu kemampuan sikap untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain namun dengan tetap menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan pihak lain
- ▶ Orang yang bersikap tegas dapat disebutkan sebagai orang yang mempunyai kepercayaan diri, karena orang yang percaya diri selalu bersikap positif pada dirinya sendiri dan orang lain. Sikap ini akan menjadikan seseorang menjadi tegas, jujur dan terbuka, kritis, langsung dan nyaman, dan tetap mampu menghormati orang lain

- c. Gunakan Bahasa penjelasan yang mudah dimengerti anak dan poin penting dalam menjelaskan ini bahwa kita sebaiknya mempunyai sikap asertif atau tegas.

## Akomodasi

Peserta didik Disabilitas Netra, keterbatasan intelektual dan autis, bisa dibantu dengan deskripsi gambar oleh Guru.

### 2. Aktifitas Inti (60 menit)

- a. Fasilitator melanjutkan dengan cerita di bawah ini;

Adon dikenal sebagai anak yang pandai dan rajin di kelasnya, tapi belakangan ini Adon kelihatan sering murung dan bersedih, hal itu dikarenakan dia banyak mendapat nilai jelek pada PR dan tugas sekolahnya. Ternyata penyebab utama tidak selesainya tugas Adon yaitu karena dia tidak bisa menolak ketika diminta membantu menyelesaikan tugas teman-temannya, tugas teman-temannya selesai dengan baik berkat bantuan Adon, sedang tugasnya sendiri terbengkalai.

- b. Fasilitator meminta peserta didik melakukan curah pendapat terkait tayangan tersebut
- 1) Bagaimana pendapat peserta didik tentang kebiasaan Adon membantu teman-temannya?
  - 2) Apa yang seharusnya peserta didik lakukan jika menjadi Adon?
- c. Fasilitator menegaskan kepada peserta didik bahwa penyampaian pendapat harus dilakukan dengan baik
- d. Fasilitator menyimpulkan cerita dikaitkan dengan aktifitas selanjutnya yang akan membahas sikap asertif dan penerimaan masukan dari orang lain.

## G. Aktivitas 2.3 Unjuk diri

### 1. Kegiatan awal

- a. Fasilitator melakukan kegiatan selanjutnya, yaitu unjuk diri

Peserta didik mendengarkan Guru menjelaskan maksud dari kegiatan ini yaitu agar peserta didik berani mengekspresikan dirinya, mengekspresikan pendapat dan opininya, dan mau menerima saran dan komentar dari teman-temannya dengan lapang dada.

- b. Fasilitator meminta peserta didik untuk menunjukkan kemampuan yang mereka miliki di depan peserta didik yang lain, kemampuan yang ditunjukkan bisa dalam bentuk bernyanyi/ menari/ pantomime/ membaca puisi/ orasi/ menggambar/ menulis/ bermain puzzle atau kemampuan apa saja lainnya yang ingin ditampilkan peserta didik.

- c. Tidak ada perbedaan gender untuk peserta didik dalam menunjukkan kemampuan mereka, misalnya tidak ada larangan anak lelaki menampilkan tarian, lelaki memiliki keterampilan memasak, anak perempuan main bola atau pencak silat.
- d. Setelah tampil, salah satu peserta didik secara acak bergantian memberikan komentar untuk penampil. Komentar harus diberikan dengan santun dan sifatnya membangun (Guru memberikan contoh).
- e. Peserta didik mencatat komen dari guru dan temannya
- f. Peserta didik diharapkan mampu menerima pendapat yang bersifat membangun (sesuai, dapat meningkatkan hasil, mungkin untuk dikerjakan)

Sebaiknya fasilitator telah menjelaskan rencana kegiatan topik 5 ini pada kegiatan sebelumnya sehingga pada saat pembelajaran topik 5 ini peserta didik telah siap untuk menampilkan kemampuannya



## 2. Kegiatan Inti 4 (10 menit)

Fasilitator memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk penguatan keterampilan asertif sekaligus penguatan terkait issue gender

- a. Apakah pendapat kalian jika ada teman kamu seorang laki-laki menampilkan tarian, teman kamu seorang anak perempuan menunjukkan kemampuan sepak bola? Wajar atau tidak?  
(Fasilitator memberikan penguatan bahwa tidak ada masalah Ketika teman kita yang laki-laki menampilkan tarian, teman kita yang perempuan menunjukkan keterampilan sepak bola, dll)
- b. Apa yang akan kalian lakukan jika ada teman kamu Adon disoraki oleh teman-teman kamu yang lain karena Adon suka menari?, menurut kalian, apakah lelaki boleh menari? (Fasilitator memberikan penguatan bahwa sebaiknya kita berani berpendapat untuk membela Adon).

## H. Refleksi dan penguatan (20 Menit)

1. Fasilitator meminta peserta didik menjawab secara lisan pertanyaan berikut;
  - a) Materi apa yang kamu pelajari hari ini?
  - b) Bagaimana perasaanmu selama mempelajari materi ini?
  - c) Sebutkan manfaat yang kamu dapatkan setelah mempelajari materi ini?
2. Bersama peserta didik, Guru menyimpulkan pembelajaran sesi ini.

## I. Evaluasi dan Penutup (10 Menit)

Fasilitator melakukan evaluasi dengan lembar evaluasi yang disediakan (5 Menit), jika belum ada, bisa diunduh di link: [gg.gg/penilaian sesi4](https://gg.gg/penilaian sesi4)

Fasilitator menutup Pembelajaran (5 menit)

# AKTIVITAS BELAJAR DI RUMAH

## A Jumlah Aktivitas

Tugas mandiri ini memiliki 3 aktivitas atau tugas mandiri yang harus dikerjakan oleh bersama orang tua/keluarga di rumah.

## B. Tujuan

Anak menampilkan kemampuan yang dimiliki dan direkam oleh orangtua, sebaiknya kemampuan yang ditampilkan sama dengan yang ditampilkan di kelas tetapi diperbaiki berdasarkan masukan dari

teman atau gurunya, tujuannya untuk menunjukkan bahwa anak mau menerima masukan dari yang lain.

### **C. Waktu**

Waktu pengerjaan aktivitas dalam tugas mandiri ini adalah 3 hari.

### **D. Bentuk**

Rekaman audio/video penampilan kemampuan anak di rumah dan dikirimkan ke guru.

### **Akomodasi:**

Disabilitas Netra: Menggunakan bantuan pembaca layar.

### **E. Media yang perlu disiapkan**

Telepon genggam untuk merekam penampilan anak

## F. Peran Orang Tua (Bapak dan Ibu)

- a. Menyiapkan media, alat, dan bahan yang digunakan untuk aktivitas
- b. Mendampingi peserta didik mengerjakan lembar aktivitas mandiri
- c. Membantu pengiriman video ke media/jejaring sosial

Implementer program agar menemukenali adanya kemungkinan mendapat peserta yang tinggal di panti atau asrama sekolah, atau kost

## Tugas mandiri

Selesaikan tugas mandiri kalian dengan melakukan instruksi di bawah ini



Akomodasi untuk siswa Disabilitas Netra: Gunakan rekaman suara

# INSTRUMEN PENILAIAN SESI RELASI SOSIAL DAN POLA PIKIR BERTUMBUH

## A. Identitas

Nama Peserta didik :

.....

NIM/Kelas :

.....

Nama Sekolah :

.....

Hari, Tanggal :

.....

## B. Petunjuk Pengisian

1. Gunakan instrumen observasi ini ini sebelum dan setelah pembelajaran
2. Isilah dengan memberi tanda *checklist* (v) pada skor yang tersedia.
3. Gunakan formula skor di bawah ini

$$N = \frac{(TS \times 10)}{3}$$

N = Nilai

TS = Total Skor

Angka	Predikat
90 – 100	Amat Baik
50 – 74	Baik
25 – 49	Cukup
0 - 24	Kurang

### Instrumen Observasi Sebelum Pembelajaran

SIKAP	Keterampilan Hubungan Sosial									
	SKOR									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Peserta didik memahami pentingnya memiliki sikap tegas										
Peserta didik mampu mengekspresikan pendapat diri sendiri secara obyektif dan santun										
Peserta didik dapat menerima masukan dari orang lain dengan terbuka										

Skor: