

Permainan Peran

Integritas

KEBAIKAN DI LUAR KELAS™
KELOMPOK SELURUH • OPSI 3 • INTEGRITAS

Jangka Waktu Pelajaran
25-30 menit

Bahan

- ☐ Kartu Skenario (lihat halaman berikut)
- ☐ Integritas poster (opsional)



Membagikan

Definisikan integritas: INTEGRITAS BERTINDAK DENGAN CARA YANG ANDA KETAHUI BENAR DAN BAIK DALAM SEMUA SITUASI. (Tunjukkan poster Integritas jika diinginkan.) Diskusikan pentingnya bersikap jujur bahkan ketika Anda sendiri atau tidak berpikir Anda akan ketahuan berbohong atau membuat pilihan yang tidak jujur. Ketika Anda membuat pilihan yang jujur dalam situasi yang mudah, Anda akan lebih mampu memilih integritas dalam situasi yang lebih sulit.

Brainstorm situasi yang mungkin menggoda Anda berbohong atau tidak jujur. Bertujuan untuk 2-3 sukarelawan dari berbagai usia.



Mengilhami

Gagasan yang baru saja kami kemukakan adalah situasi asli yang bisa sangat menggoda. Memilih untuk jujur dan bertindak dengan integritas tidak selalu mudah! Namun, jika kita memilih apa yang benar dan baik secara konsisten, kita akan menjadikannya kebiasaan dan pilihan itu tidak akan terlalu sulit saat kita harus membuatnya lagi.



Memberdayakan

Dengan menggunakan kartu skenario di bawah, bagilah grup Anda menjadi beberapa tim yang terdiri dari 4-6 orang. Berikan setiap tim kartu skenario. Tugas mereka adalah memerankan adegan itu sementara anggota kelompok lainnya menebak apa yang salah. Kemudian, sebagai kelompok, diskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Bagaimana kelompok itu tidak menunjukkan integritas?
- Bagaimana mereka menunjukkan ketidakjujuran?

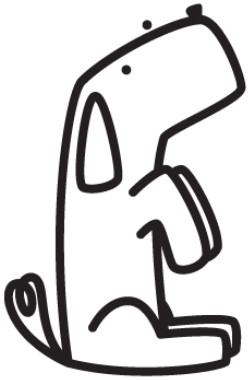
Izinkan setiap kelompok untuk memerankan adegan mereka.



Mencerminkan

Memandu diskusi seputar INTEGRITAS dan godaan.

- Apa artinya dicobai?
- Bagaimana kita dapat menolak godaan dan memilih integritas?
- Bagaimana bersikap jujur dan memilih integritas membantu Anda dalam hidup?



SKENARIO 1



Anda masuk ke toko yang ramai dan menemukan uang \$20 di lantai saat Anda mengantri untuk check out.

SKENARIO 2



Anda pergi ke taman bermain dengan sekelompok teman dan menyadari seseorang meninggalkan sepedanya di sana. Anda memutuskan untuk mencoba sebentar saja.

SKENARIO 3



Anda bermain empat persegi dengan teman-teman Anda dan mereka lupa menghitung poin terakhir mereka. Anda menang karena kesalahan mereka, tetapi tidak mengatakan apa-apa.

SKENARIO 4



Anda bekerja dalam kelompok untuk sains. Anda tidak melakukan apa pun pada proyek dan memilih untuk tetap mendapat nilai A dari guru.

SKENARIO 5



Anda lupa uang makan siang Anda di rumah, tetapi berbohong kepada guru dan mengatakan Anda tidak punya cukup uang untuk makan. Mereka memberi Anda banyak tiket makan siang gratis yang Anda bagikan dengan teman-teman Anda.