

# Menyeberangi Rawa Beracun: Kerja Tim

Dalam pelajaran ini, siswa akan belajar tentang inklusivitas melalui kacamata kerja sama tim. Mereka akan melihat kisah persahabatan yang unik di mana, meskipun kedua sahabat memiliki keterbatasan fisik yang unik, mereka tetap dapat melakukan hal-hal hebat bersama. Ini berubah menjadi permainan di mana siswa harus bekerja sama untuk berpindah dari satu ujung kelas ke ujung lainnya sebagai sebuah tim. Pada akhirnya, pelajaran tersebut menunjukkan kepada siswa bahwa setiap orang membawa nilai bagi tim dan bahwa tim tidak dapat mengalami kesuksesan tanpa kontribusi dan partisipasi setiap orang.

## Sub-Konsep Inklusif

Kebaikan

## Jangka Waktu Pelajaran

45 menit

## Bahan yang Dibutuhkan

- ❑ Papan untuk permainan rawa beracun; bisa berupa piring kertas atau potongan kertas konstruksi

## Peta Standar

Pelajaran ini selaras dengan Kompetensi CASEL, Standar Pendidikan Kesehatan Nasional, dan Standar Negara Inti Umum. Silakan merujuk ke [Peta Standar](#) untuk informasi lebih lanjut.



DITUNJUK OLEH CASEL  
SEBAGAI PROGRAM YANG  
DIREKOMENDASIKAN  
UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN  
EMOSIONAL.

Lihat halaman terakhir untuk detailnya.

## Tujuan Pelajaran

Siswa akan:

- Ketahuilah bahwa kerja tim membutuhkan inklusivitas.
- Latih kerja sama tim melalui situasi permainan.

## Koneksi Guru / Perawatan Diri

Keterampilan bekerja sama dalam tim adalah salah satu yang digunakan sepanjang kehidupan dewasa kita. Mitra pengajar Anda, kelompok pengajaran khusus kelas Anda, sekolah Anda, dan bahkan distrik Anda semuanya dijalankan oleh tim terstruktur yang harus menemukan titik temu untuk mencapai tujuan bersama. Namun, tim yang Anda tugaskan belum tentu berkorelasi dengan tim yang Anda inginkan. Keterampilan yang Anda gunakan di kelas setiap hari dapat dan harus diterapkan ke berbagai tim, komite, dan dewan tempat Anda duduk baik di sekolah maupun di luar. Jangan berharap menjadi sempurna. Kita semua memiliki kesalahan kita. Lebih mudah untuk melihat ke luar daripada merenung secara pribadi. Sebelum Anda mulai mengeluh atau bergumul dengan kelompok Anda, tanyakan pada diri Anda tiga pertanyaan ini: Apa yang bisa saya bantu? Bagaimana saya bisa menjadi masalah bagi orang lain? Bagaimana saya bisa membantu semuanya berjalan dengan benar? Kita semua memiliki kekuatan dan kelemahan. Bersikap terbuka tentang mereka dapat membantu Anda dalam situasi tim apa pun. Terus terang tentang apa yang dapat Anda tawarkan dan di mana Anda mungkin kesulitan!

## Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Siswa yang secara fisik tidak mampu bermain dalam permainan masih dapat dimasukkan sebagai ahli strategi; mereka dapat menarik atau menjelaskan kepada tim mereka cara terbaik untuk menyampaikan

kepada semua orang. Tim juga dapat bekerja untuk membantu siswa yang memiliki keterbatasan fisik untuk tetap mematuhi peraturan permainan (jika opsi ini aman untuk siswa).

- Siswa mungkin mengalami kesulitan mengikuti subtitle dalam klip video; pertimbangkan untuk membaca ini dengan lantang untuk kepentingan semua orang.
- Tunjukkan daerah Cina di mana kedua teman itu berasal untuk membantu memberi siswa konteks budaya tambahan. (video di bawah)



## Membagikan

3-5 menit

*Mari kita mulai dengan meninjau beberapa gagasan utama dari unit ini. Kita berbicara tentang inklusivitas dalam unit ini. Bagaimana kita melihat inklusivitas dalam pelajaran pertama kita tentang Dante dan Soung?*

*Bagaimana Anda mengalami inklusivitas sejak pelajaran terakhir kita?*

*Apakah ada di antara Anda yang mengalami tidak termasuk dalam sesuatu?*

*Hari ini kita akan berbicara tentang apa artinya dimasukkan ke dalam tim dan bagaimana tim bekerja sama untuk mencapai tujuan.*



## Mengilhami

7-10 menit

*Berapa banyak dari Anda yang pernah menjadi anggota tim sebelumnya?*

Undang tanggapan siswa.

*Apa saja kualitas yang membuat tim menjadi baik dan sukses?*

Undang tanggapan siswa.

*Apakah Anda pernah memutuskan, sebelum memberi seseorang kesempatan, bahwa dia tidak akan baik dalam tim Anda? Bahwa Anda tidak ingin memasukkannya? Bagaimana mengecualikan, atau tidak mengikutsertakan, orang lain dari bergabung dengan tim dapat merugikan tim?*

*Kami akan menonton klip video pendek dari dua orang teman yang tinggal di China; salah satu pria tidak dapat melihat dan yang lainnya tidak memiliki lengan. Namun, bersama-sama, mereka telah menanam lebih dari 10.000 pohon di sekitar desa mereka. Bagaimana mereka melakukannya? Kerja tim!*

Jam tangan: [https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA\\_zsKY](https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA_zsKY)



## Memberdayakan

25 menit

*Apa yang Anda pelajari tentang kerja tim dan inklusivitas dari klip video yang baru saja kita tonton?*

Undang tanggapan siswa.

*Kami akan memainkan permainan sekarang yang membutuhkan kerja sama tim. Gim ini disebut, "Menyeberangi Rawa Beracun".*

Luangkan waktu untuk meminta siswa menyiapkan ruangan dengan memindahkan meja, kursi, dan meja (jika Anda belum menyiapkan ruangan). Tempatkan siswa dalam kelompok dan jelaskan aturan mainnya sebagai berikut. Jangan beri tahu mereka cara menyeberang, meskipun strateginya tercantum di bawah ini; biarkan mereka menyusun strategi mereka sendiri.

Bagilah siswa menjadi tim yang terdiri dari 7 sampai 10. Setelah semua pemain ditugaskan ke dalam satu tim, mintalah tim tersebut berdiri di salah satu ujung rawa dan jelaskan bahwa tujuan permainan ini adalah untuk menyeberangi "Rawa Beracun" sebagai sebuah tim.

Jelaskan aturan berikut:

*Setiap tim akan diberikan "Papan Rawa Beracun". Setiap tim harus menerima papan untuk setiap pemain, dikurangi satu. Misalnya, jika ada delapan orang dalam satu tim, maka mereka harus menerima tujuh papan. Ini adalah satu-satunya papan yang akan didapatkan tim. Jika mereka kalah selama pertandingan, mereka tidak mendapatkan papan lagi.*

*"Papan Rawa Beracun" menjaga pemain tetap aman dari rawa hanya jika pemain menyentuhnya dengan tangan, kaki, jari kaki, atau jari. Jika tidak ada yang menyentuh papan, papan akan larut ke dalam rawa (yaitu, guru akan mengambilnya).*

*Jika seorang pemain melangkah keluar dari batas rawa maka seluruh tim harus kembali ke awal dan memulai dari awal.*

*Seluruh tim harus menyeberangi rawa dan tidak boleh ada yang tertinggal. Jika satu orang tertinggal atau terlantar, seluruh tim harus kembali ke awal dan memulai dari awal. Namun, siswa dapat bergerak secara berkelompok. Tanyakan apakah pemain memiliki pertanyaan. Kemudian beri mereka papan rawa mereka dan beri waktu dua menit untuk berbicara bersama dan menyusun strategi untuk menyeberangi Rawa Beracun.*

Ada lebih dari satu cara untuk menyeberangi rawa. Meskipun tim dapat menghasilkan solusi baru dan kreatif, berikut adalah beberapa cara yang dapat dilakukan:

- Mintalah beberapa pemain menyeberang pada satu waktu untuk meletakkan sejumlah papan tertentu (menjaga kontak fisik dengan masing-masing papan), melangkah menyeberang (gaya batu pijakan), dan membawa "beberapa" ke sisi lain. Satu orang kemudian akan menyeberang kembali ke sisi lain rawa (menggunakan papan saat mereka pergi) dan mendapatkan beberapa rekan tim lagi. Kelompok baru ini akan menyeberangi rawa seperti yang dilakukan kelompok pertama. Tim dapat melanjutkan sampai semua orang melewati rawa.

- Mintalah pemain pertama dalam barisan meletakkan papan di depan mereka dan berdiri di atasnya. Tim kemudian akan memberikan papan lain kepada pemain pertama yang akan meletakkan papan baru di depan mereka (terus mempertahankan kontak dengan papan) dan mengangkangi kedua papan. Pemain berikutnya dalam barisan akan meletakkan satu kaki di papan kedua di rawa, berbagi ruang dengan pemain pertama sampai pemain pertama melepaskan kaki dari papan pertama dan berdiri di papan kedua. Pemain pertama akan terus mengambil papan, memposisikannya di sepanjang penyeberangan (papan berdiri dan mengangkangi di sepanjang jalan) sementara rekan satu tim mereka meniru gerakan batu loncatan mereka dan seluruh tim melintasi rawa.
- Jika ada tim yang berbeda, semua tim dapat memutuskan untuk berbagi papan dan membuat jalur lurus yang membentang sepanjang rawa (hati-hati untuk berdiri, mengangkangi, atau menyentuh papan). Tidak ada aturan yang melarang berbagi papan di antara tim. Guru dapat meminta tim untuk mempertimbangkan opsi ini dengan mengajukan pertanyaan, "Apakah ini perlombaan?" atau dengan menyatakan, "Dunia akan menjadi tempat yang jauh lebih baik jika orang belajar membagikan materi mereka."



## Mencerminkan

5 menit

Jika kegiatan gagal, luangkan waktu yang cukup untuk membicarakan tantangan dan masalah yang muncul. Bersiaplah untuk memberi waktu kepada pemain untuk berbicara melalui pergumulan apa pun, terutama jika ada konflik selama aktivitas.

Setelah kegiatan, diskusikan salah satu pertanyaan berikut:

- *Apakah kegiatan ini mudah atau sulit? Mengapa?* (Anda juga dapat meminta siswa untuk menilai kesulitan dalam skala dari 1-10.)
- *Apa saja hal-hal yang "beracun" atau merusak yang mungkin harus dilalui tim agar berhasil?*
- *Apakah Anda mengalami konflik dalam tim Anda dan bagaimana Anda mengatasinya?*
- *Seberapa baik Anda bekerja sebagai tim?*
- *Apakah Anda menunjukkan perhatian dan rasa hormat satu sama lain saat Anda bermain game?*
- *Bagaimana Anda bisa bekerja untuk menjadi inklusif saat bekerja dengan orang lain dalam tim?*



## Ide Ekstensi

- Mintalah anak-anak mengajarkan permainan ini kepada keluarga/teman mereka dan memainkannya di rumah!



DITUNJUK OLEH CASEL  
SEBAGAI PROGRAM YANG  
DIREKOMENDASIKAN  
UNTUK PEMBELAJARAN  
SOSIAL DAN EMOSIONAL.

Kolaborasi untuk Pembelajaran Akademik, Sosial, dan Emosional (**KASEL**) telah meninjau program SEL berbasis bukti sejak tahun 2003. Kindness in the Classroom® memenuhi Program SElect CASEL dan disertakan dalam Panduan CASEL untuk Program Pembelajaran Sosial dan Emosional yang Efektif.

Kebaikan di Kelas® memenuhi atau melampaui semua kriteria CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi. Kebaikan di Kelas® menerima sebutan tertinggi CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>