



SURAT TUGAS

Nomor: 560-R/UNTAR/PENELITIAN/II/2022

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **SHAKIRA NOVEL**
2. **AGUSTINA, M.Psi., Psikolog**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul	: Mari Mengasah Kemampuan Sosial
Nama Media	: Buku Saku
Penerbit	: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia
Volume/Tahun	: 2021
URL Repository	: pdki-indonesia.dgip.go.id

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

08 Februari 2022

Rektor



Prof. Dr. Ir. AGUSTINUS PURNA IRAWAN

Print Security : 58ff8f2e37e7e7f1d850a37991b163b7

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202172899, 1 Desember 2021

Pencipta

Nama : **Shakira Novel, Shafa Karina Nugraha dkk**
Alamat : Jl. Lontar Raya, No. 107-A, RT001/RW012, Tanah Abang, Jakarta Pusat, DKI JAKARTA, 10230
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara**
Alamat : Jl. Letjen. S. Parman No. 1 Grogol, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11440
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Buku Saku**
Judul Ciptaan : **Mari Mengasah Kemampuan Sosial**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 6 November 2021, di Jakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000293904

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.
NIP.197112182002121001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Shakira Novel	Jl. Lontar Raya, No. 107-A, RT001/RW012, Tanah Abang
2	Shafa Karina Nugraha	Jl. Wijaya Kusuma No. 8, RT004/RW015, Cinere
3	Anastasya Febi Wagey	KP. Lembur Kolot, RT001/RW005, Cicurug
4	Agustina, M.Psi, Psikolog	Komplek Taman Cosmos Blok G No.63B, Kebon Jeruk



MARI MENGASAH

Kemampuan Sosial!



Disusun Oleh: Shafa Karina, Shakira Novel, Anastasya Wagey, & Agustina M.Psi., Psikolog.

Konten

- 3 Perkenalan
- 6 Cara Penggunaan
- 8 Permainan "Simon Berkata"
- 10 Permainan "Tebak Emosi"
- 13 Permainan "Mari Bercerita"
- 15 Permainan "Pencarian Harta Karun"
- 18 Rangkuman

Perkenalan

Buku saku ini ditujukan untuk anak-anak berusia 5-13 tahun. Menurut Erikson salah satu tugas penting dalam perkembangan pada periode anak (5-13 tahun) adalah aspek sosial. Secara teori, usia tersebut masuk kedalam tahap Industry vs. Inferiority yang bermakna orientasi pada krisis utama terhadap rasa Percaya Diri vs. Rendah Diri. Krisis dalam usia tersebut kerap terjadi akibat fakta bahwa komunitas dan lingkungan tempat anak berkembang sudah menjadi luas dan tidak terbatas.



Perkenalan

Pada tahap usia yang disebutkan di halaman sebelumnya, anak akan cenderung untuk bersikap aktif secara fisik dan senang untuk melakukan hal kompetitif, seperti olahraga, permainan, dll. Oleh karena itu, keterampilan sosial merupakan hal yang sangat penting karena dapat membantu individu untuk berkomunikasi secara lebih efektif dan efisien dalam membangun, memelihara, dan menumbuhkan hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, lho!



Perkenalan

Berangkat dari pentingnya keterampilan sosial, buku saku ini hadir dengan tujuan untuk berkontribusi dalam memaksimalkan perkembangan keterampilan sosial pada anak. Hal ini akan dilakukan dengan kegiatan edukatif yang ringan dan menyenangkan. Buku saku ini akan memfasilitasi anak dalam mengembangkan dan mengimplementasikan keterampilan sosial pada kehidupan sehari-hari.



Cara Penggunaan

Bagi Peserta

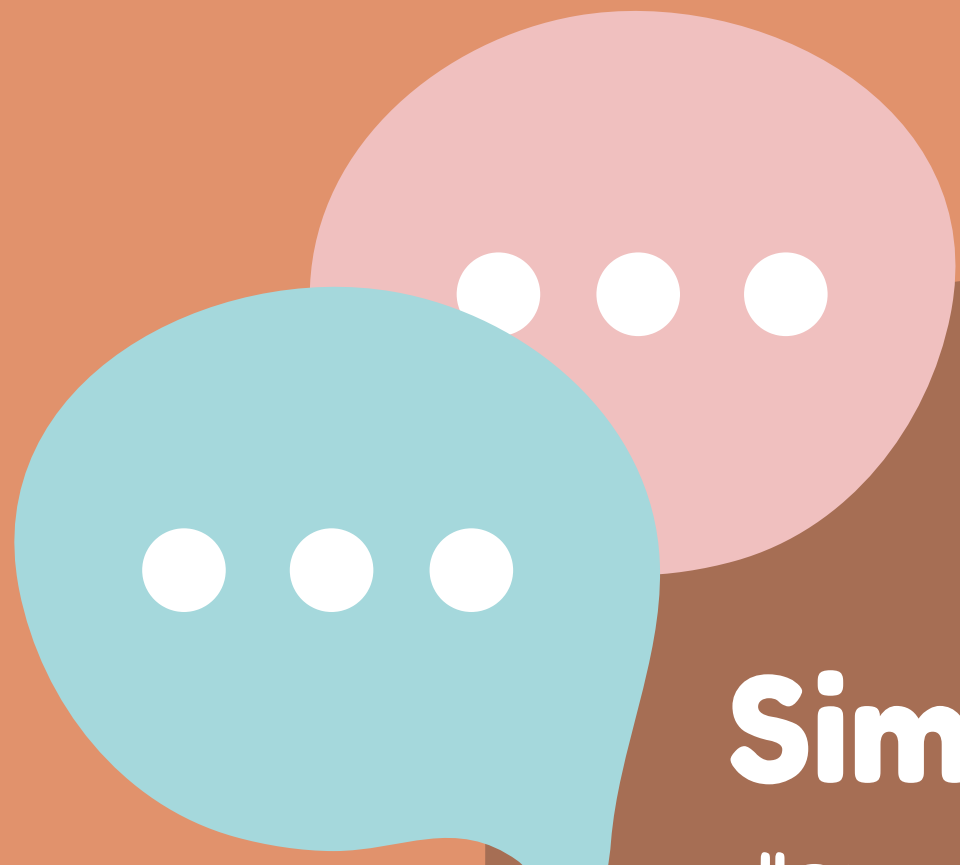
- Bacalah dan pahami dengan seksama uraian-uraian kegiatan yang ada pada tiap permainan. Bila ada materi yang kurang jelas, peserta dapat bertanya pada instruktur yang mengampu bagian dari kegiatan tersebut.
- Peserta diminta untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan untuk mendapatkan manfaat dan hasil secara maksimal.

Bagi Instruktur

- Membantu dan membimbing peserta dalam mengikuti petunjuk kegiatan.
- Membantu peserta dalam memahami konsep, praktik, dan menjawab pertanyaan peserta mengenai proses kegiatan.



**Mari Kita Lakukan
Bersama!**



Simon Berkata

"Simon Berkata" merupakan permainan dalam meniru gerakan. Dimana ada peserta yang akan mencontohkan beberapa gerakan, lalu dilanjutkan dengan peserta lainnya untuk menyalin gerakan tersebut.

Tujuan Aktivitas

Tujuan dari permainan "Simon Berkata" ini adalah membantu peserta untuk membangun keterampilan sosial dalam kontrol diri, impuls, fokus perhatian, dan menghargai perilaku saat menyalin gerakan tersebut. Dengan permainan ini, peserta juga berlatih dengan berbagai jenis komunikasi.

Indikator Pencapaian

Peserta dapat menjaga perilaku dengan mengontrol diri, mengasah kepekaan, dan menjaga fokus dalam memperhatikan sesuatu.

Petunjuk Bermain

1. Instruktur berperan sebagai 'Simon', sedangkan yang lain merupakan peserta.
2. Instruktur berdiri di depan semua peserta, lalu instruktur memberi tahu peserta terkait apa yang harus dilakukan. Namun, peserta hanya harus mematuhi perintah yang dimulai dengan kata-kata "Simon".
3. Contoh, jika Simon berkata, 'Simon bilang sentuh hidungmu,' maka peserta harus menyentuh hidung mereka. Tetapi, jika Simon hanya mengatakan, 'lompat', tanpa terlebih dahulu mengatakan 'Kata Simon', peserta tidak boleh melompat. Peserta yang melompat berarti keluar dari permainan.
4. Peserta diminta untuk fokus dan mengikuti petunjuk. Peserta terakhir yang bertahan dihitung sebagai pemenang dalam permainan ini.





Tebak Emosi

"Tebak Emosi" adalah suatu permainan dimana peserta harus mencoba memerankan suatu emosi dan peserta lain harus menebak perasaan apa yang sedang digambarkan.

Tujuan Aktivitas

Emosi memainkan peran penting dalam interaksi sosial. Dengan memahami emosi dan perasaannya, peserta dapat menyesuaikan perilaku dengan konteks dan situasi. Permainan "Tebak Emosi" adalah cara untuk memotivasi peserta dalam mengenali dan mendiskusikan emosi menggunakan isyarat wajah dan tubuh.

Indikator Pencapaian

Peserta mampu untuk mendeskripsikan, memerankan, dan mengenali emosi dasar manusia.

Bahan & Alat

Potongan kertas & wadah kecil.

Petunjuk Bermain

1. Cetak dan gunting kartu tebak-tebakan emosi.
2. Buat kelompok yang terdiri dari 4-5 orang peserta.
3. Dalam kelompok, instruktur menjelaskan mengenai emosi dasar pada manusia sebagai pembekalan materi untuk aktivitas tebak emosi.
4. Jelaskan bahwa peserta akan memainkan permainan tebak-tebakan, di mana peserta akan memerankan emosi atau perasaan pada kartu.
5. Mintalah satu peserta pada setiap kelompok untuk mengambil kartu dan bertindak. Jika mau, instruktur dapat menambahkan penghitung waktu dan papan skor.



Adapun beberapa emosi dasar pada manusia yaitu:

Bahagia



Sedih



Takut



Jijik



Marah



Kaget

*Silahkan gunting tiket dibawah ini untuk dijadikan alat permainan

Tiket Emosi

Marah

Jijik

Takut

Sedih

Kaget

Bahagia



Tujuan Aktivitas

"Mari Bercerita" bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam berbagai aspek, mulai dari kognisi, emosi, dan hubungan sosial.

Indikator Pencapaian

Peserta mampu untuk bekerja sama dengan baik, kompak, melatih intonasi dan artikulasi, mengenal struktur dalam bercerita, memanipulasi dialog, percaya diri dalam menggunakan gerakan tubuh yang ekspresif, dan dapat memilih penghubung kata yang benar untuk antar kalimat.

Bahan & Alat

Beberapa kartu dengan gambar atau kartu dengan tema.

Mari Bercerita

"Mari Bercerita" adalah kegiatan permainan yang mengharuskan peserta untuk mengimprovisasi suatu cerita. Peserta akan melakukan cerita atau storytelling tanpa membuat narasi terlebih dahulu.

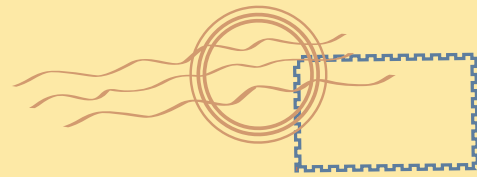
Petunjuk Bermain

1. Peserta akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 2-3 orang.
2. Setelah terbagi menjadi kelompok, nama kelompok akan dipanggil secara acak.
3. Nama kelompok yang terpanggil akan memulai permainan.
4. Peserta dalam kelompok akan diminta untuk memilih satu kartu dengan berbagai tema yang disediakan dalam keadaan terbalik.
5. Peserta diminta untuk mulai bercerita dengan tema yang terpilih tersebut, setelah instruktur mengatakan 'stop', maka alur cerita akan diteruskan oleh peserta lainnya.
6. Peserta diminta untuk menghindari pengulangan cerita dari teman-temannya yang sudah bercerita terlebih dahulu.

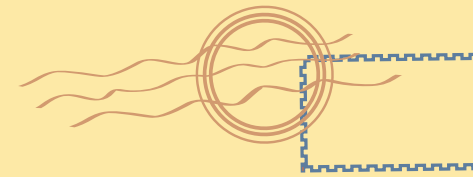


*Silahkan gunting kartu ini untuk dijadikan sebagai alat permainan

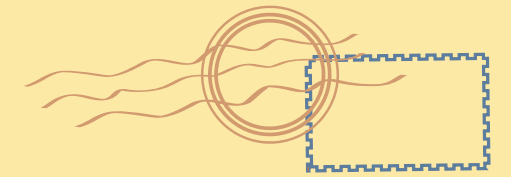
Kartu Tema



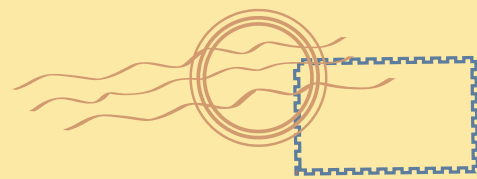
Hutan yang gelap



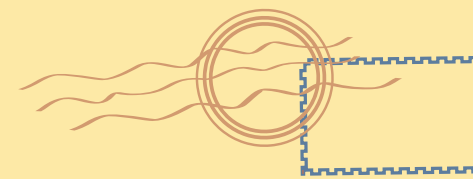
Balon merahku



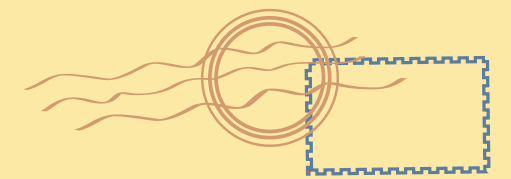
Sekolahku



Pelangi setelah
hujan



Sahabat baruku



Aku suka hujan

Tujuan Aktivitas

"Pencarian Harta Karun" memiliki tujuan untuk membantu peserta dalam membangun keterampilan sosial, meliputi kerja sama, fokus, dan komunikasi. Selain itu, peserta juga diajarkan untuk membangun relasi positif antar teman sekelompok dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi.

Indikator Pencapaian

Peserta mampu untuk berdiskusi, bekerja sama, berkomunikasi antar peserta dalam kelompok, serta fokus terhadap barang/item yang dicari.

Alat & Bahan

Selemba kertas petunjuk & item/barang.

Pencarian Harta Karun



"Pencarian Harta Karun" adalah permainan perburuan. Dimana instruktur akan menyiapkan daftar yang mendefinisikan item/barang tertentu, dan peserta akan berusaha untuk mengumpulkan atau menyelesaikan semua item/barang dalam daftar.

Petunjuk Bermain

1. Buat selembar kertas berisikan daftar yang mendefinisikan item/barang tertentu.
2. Tentukan perimeter pencarian.
3. Buat kelompok yang terdiri dari 4-5 orang peserta.
4. Berikan selembar kertas berisikan daftar tersebut kepada masing-masing kelompok, berikan waktu bagi kelompok untuk berdiskusi terkait lokasi.
5. Dalam kelompok, instruktur menjelaskan terkait batas waktu yang diberikan untuk menemukan item/barang tersebut, kelompok yang menemukan barang/item paling banyak dalam batas waktu yang ditentukan akan dianggap menang.



Contoh

Barang:



Termukan barang ini!

Silahkan diskusikan dengan teman sekelompok ya!

- Berisi banyak tulisan
- Berbentuk persegi panjang
- Berwarna hijau
- Terdiri dari sekumpulan kertas

Ciri-ciri barang

Barang ini berada di..

- Tempat beristirahat
- Terdapat barang yang empuk untuk kepala
- Terdapat lemari untuk menyimpan pakaian

Ciri-ciri lokasi persembunyian barang

Rangkuman:



"Simon Berkata"
membantu membangun
keterampilan sosial anak
dalam kontrol diri, kontrol
impuls, menjaga perhatian



"Tebak Emosi"
membantu anak dalam
memahami emosi dan
perasaannya agar dapat
menyesuaikan perilaku dengan
konteks dan situasi



"Mari Bercerita"
membantu anak dalam bekerja
sama dengan baik, melatih
kekompakan, serta melatih
intonasi dan artikulasi.



"Pencarian Harta Karun"
membantu anak dalam
membangun keterampilan
sosial, meliputi kerja sama,
fokus, dan komunikasi.



TERIMA KASIH

telah membaca & berpartisipasi!

Sampai jumpa!

