

MODUL KEGIATAN ASESMEN AWAL

Area Self esteem	Aspek Self Esteem	Tujuan	Kegiatan	Teknik	Materi	Waktu	Alat penunjang	Penataan Ruang
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Personal Interest</i> - <i>School</i> - <i>Peer</i> - <i>Parent</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Power</i> - <i>Significance</i> - <i>Virtue</i> - <i>Competence</i> 	Melakukan asesmen awal untuk mengetahui gambaran <i>self esteem</i> pada subjek dan mendapatkan data awal yang sesuai dengan karakteristik partisipan penelitian	Pengukuran menggunakan kuesioner <i>self esteem</i> sebagai <i>pre test</i> . Alat ukur <i>self esteem inventory</i> (Coopersmith)	<i>Interview</i>	Subjek diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah diberikan. Cara pengisiannya akan dibantu dengan cara dibacakan.	45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Kuesioner - Alat tulis - Papan dada - Kursi 	-
			Tanya jawab dengan anak terkait gambaran <i>self esteem</i> yang rendah	<i>Interview</i>	Subjek diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti	15 menit		

MODUL KEGIATAN SESI 1 (AREA SCHOOL/ ACADEMIC)

Area Self esteem	Aspek Self Esteem	Tujuan	Tahapan Kegiatan	Teknik	Materi	Waktu (durasi)	Alat Penunjang	Penataan Ruang	
- <i>School</i>	- <i>Power</i> Kemampuan individu untuk membuat orang lain melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan individu - <i>Significance</i> Adanya kepedulian, afeksi serta rasa suka baik dari diri individu itu sendiri maupun dari orang lain - <i>Virtue</i> Individu dapat mengikuti aturan moral dan agama dengan melakukan hal-hal yang dianggap baik	- Menumbuhkan kemampuan anak untuk dapat berbicara mengungkapkan dirinya di dalam kelompok (<i>competence</i>) - Anak mengenal satu sama lain, membuat pola yang terbuka dengan anggota lain - Mencairkan suasana agar lebih nyaman untuk anak.	Lingkaran Pembuka	<i>Ice breaking</i>	Anak diminta untuk memperkenalkan dirinya dengan cara yang tidak biasa. Anak harus membuat satu gaya yang unik dan bebas untuk memperkenalkan dirinya. Anak diminta memperlihatkan gaya nya sambil menyebutkan identitasnya.	10 menit	Label nama, alat tulis, kamera, <i>voice recorder</i>	U shape	
					Anak diminta untuk menunjuk temannya berkenalan terlebih dahulu dengan cara (<i>hand on shoulder</i>)				
					Anak diminta untuk menunjuk temannya berkenalan terlebih dahulu dengan cara (<i>Hmpimpah</i>)				
					Anak diminta untuk berbaris sesuai dengan tinggi badan sambil bertanya mengenai identitas teman			Barbaris	
		Hal ini dilakukan dengan tujuan tetap memberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan. Memberikan waktu yang lebih kepada anak karena berada dalam	Catatan : Jika sedari awal ada anak yang mogok (tidak mau ikut dalam kegiatan), anak tetap diajak dengan diberikan penawaran untuk ikut secara berkala dan biarkan anak berada di dalam ruangan walupun tidak terlibat secara langsung.						

	<p>dan menjauhi sesuatu yang tidak diperbolehkan</p> <p>- <i>Competence</i> Kemampuan individu untuk mengerjakan berbagai macam tugas dengan baik dan berusaha mengatasi permasalahan yang dihadapinya</p>	<p>situasi yang baru. Serta membuat anak merasa aman karena bisa melihat kegiatan secara langsung.</p>						
		<p>- Menumbuhkan kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>)</p> <p>- Menumbuhkan kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat (<i>competence</i>)</p> <p>- Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya (<i>significance</i>)</p> <p>- Mencairkan suasana anak sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya</p>	<i>Warming Up</i>	<i>Sculpture</i>	<p>Anak diminta untuk membuat bentuk meja dengan tubuhnya sendiri, kemudian membuat dengan berpasangan. Kemudian anak diminta untuk membuat sebuah pohon sendiri, 3 orang dan seluruhnya secara bergantian. Kemudian anak diminta membuat situasi rumah dan sekolah bersama seluruh anak.</p>	10 menit	Kain berwarna, Kertas emosi, Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape saat diberikan instruksi, saat kegiatan menyesuaikan.
<p>- Mencairkan suasana anak sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya</p> <p>- Menumbuhkan keberanian pada anak untuk menampilkan dirinya di dalam kelompok (<i>competence</i>)</p> <p>- Mengenalkan anak emosi dasar</p> <p>- Melatih anak dalam mengekspresikan apa yang</p>	Titik emosi	<p>Anak akan dikenalkan dengan emosi dasar (marah, senang, malu, sedih, takut, jijik). Anak mencoba mempraktekkan emosi dasar berdasarkan pengalamannya sendiri dan diberikan contoh oleh sutradara agar memperkaya latar belakang yang menjadi dasar munculnya emosi. Anak akan berjalan dari satu</p>			15 menit	Kain berwarna, kertas emosi Kamera, <i>voice recorder</i>		

		dirasakan		<p>titik emosi ke titik emosi yang lain (sesuai dengan titik yang sudah ditentukan menggunakan kain berwarna dan kertas emosi), kemudian anak akan memperagakan ekspresi emosinya.</p> <p>Catatan : Jika anak masih malu dan tidak mau melakukannya sendiri-sendiri, pada tahapan awal ini anak bisa melakukan dengan cara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan.</p> <p>Jika situasi anak sudah lebih mencair satu sama lain, anak diminta untuk mencoba memilih titik emosi yang diinginkan dan mencoba mengekspresikan emosinya masing-masing. Setelah itu anak yang berani akan diberikan hadiah (<i>snack</i>). Hal ini dilakukan juga jika ada anak yang mogok. Hal ini dilakukan untuk menjaring anak yang mogok untuk mau terlibat dalam kegiatan.</p> <p>Catatan : Jika diperlukan, anak diperbolehkan untuk</p>			
--	--	-----------	--	---	--	--	--

					diberikan waktu istirahat selama 5-15 menit terlebih dahulu agar anak bisa lebih menyesuaikan dengan lingkungan yang barunya.			
		<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan gambaran keberhasilan pencapaian anak dalam berbagai bidang (<i>competence</i>) - Mengajak anak untuk dapat menghargai pilihan masing-masing individu (<i>significance</i>) 		Sosiometri - Lokogram	Anak akan dihadapkan dengan beberapa pilihan. Anak akan diminta berkelompok sesuai dengan pilihannya masing-masing. (kesenian, olah raga, ilmu pengetahuan). Setelah memilih anak diminta untuk menjelaskan mengenai alasan memilih pilihan tersebut.	5 menit		
		Menadapatkan gambaran penilaian diri di situasi sekolah (<i>significance</i>)		Sosiometri - Spektogram	Anak dirahkan untuk memilih urutan "seberapa nyaman kamu di sekolah" dari 1 – 100 dengan cara berbaris. Setelah itu anak diminta untuk menjelaskan mengenai alasan terkait pilihannya tersebut.	5 menit	Kain berwarna, Kamera, <i>voice recorder</i>	Berbaris
		<ul style="list-style-type: none"> - Menumbuhkan rasa kepercayaan dan penerimaan dari lingkungan sekitar (<i>significance</i>) 	<i>Action</i>	<i>Hand on shoulder</i>	Sutradara memberikan penawaran kepada anak yang secara sukarela untuk bersedia menjadi <i>protagonist</i> . Jika tidak ada yang mau, penentuan <i>protagonis</i> dipilih berdasarkan kesepakatan semua anak serta anak yang dipilih memiliki kesediaan	150 menit	Kain berwarna, Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape

				untuk menjadi <i>protagonis</i> dengan cara memegang pundak teman yang akan dipilih untuk menjadi <i>protagonis</i> .			
		<ul style="list-style-type: none"> - Menumbuhkan kemampuan anak untuk mengarahkan orang lain sesuai dengan keinginannya dalam area sekolah (<i>power</i>) - Menumbuhkan kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>) - Mengenali rasa dan makna dari setiap kejadian yang ditampilkan di area sekolah (<i>significance</i>) - Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya (<i>significance</i>) - Mendapatkan sudut pandang yang berbeda terhadap kejadian yang ditampilkan dalam area sekolah (<i>virtue</i>) - Menumbuhkan nilai baru kepada anak terkait 		<ul style="list-style-type: none"> - Anak akan memainkan peran mengenai cerita tentang dirinya di area sekolah, contoh ceritanya yaitu keberhasilan diri mengerjakan tugas di sekolah, melanggar aturan di sekolah (berkelahi, membuang sampah sembarangan), ketika ada hal yang tidak dimengerti dan harus bertanya kepada guru atau teman. Cerita yang ditampilkan boleh dari pengalaman kejadian yang pernah dialami sebelumnya atau harapan peristiwa yang belum menjadi kenyataan. <i>Protagonis</i> boleh menentukan pilihannya sendiri. Kegiatan ini dilakukan secara berulang dengan anak dan cerita yang berbeda. 			
				<i>Protagonis</i> memilih anak lain untuk memerankan peran yang menggambarkan			

		<p>kejadian dalam area sekolah (<i>virtue</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melatih kemampuan anak untuk menampilkan diri di dalam kelompok dalam area sekolah (<i>competence</i>) - Menumbuhkan kesadaran anak atas kemampuan yang dimilikinya dalam area sekolah (<i>competence</i>) - Menumbuhkan kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat (<i>competence</i>) 			<p>situasi di dalam cerita. Peran yang akan dimainkan termasuk orang yang terlibat di dalamnya ataupun benda-benda yang ada dalam situasi itu.</p> <p><i>Protagonis</i> memberikan perannya kepada teman dengan menyerahkan kain berwarna sambil menyebutkan peran apa yang akan dimainkan oleh temannya.</p>			
				<p><i>Sculpture</i> dan <i>Role</i> <i>play</i></p>	<p>Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain menentukan peran secara detail situasi adegan yang akan dimainkan, <i>protagonis</i> dan semua anak diminta untuk memainkan secara langsung adegan yang sudah dijelaskan oleh <i>protagonis</i> sebelumnya. Cerita dimainkan dengan cara mematung dan bergerak. Anak boleh menggunakan kain berwarna yang lain untuk dijadikan benda yang ada di dalam cerita untuk menunjang cerita.</p>			

		Hal ini dilakukan agar anak kembali menjadi dirinya yang sedang menjalani kehidupannya di dunia nyata.		<i>De-rolling</i>	Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain memainkan perannya, secara bergantian, satu per satu melepaskan peran yang sudah dimainkan kepada orang yang sesungguhnya dengan cara menyerahkan selendang (barang yang digunakan) sambil mengatakan bahwa dirinya bukan sebagai peran yang tadi sudah dimainkan kepada <i>protagonis</i> . Setelah itu kembali dilakukan pemilihan protagonis dan cerita yang baru yang akan dimainkan oleh anak yang lain.			
		Istirahat diberikan untuk mengurangi kelelahan pada anak. Diharapkan setelah istirahat anak memiliki energi baru lagi dan siap mengikuti kegiatan kembali.	Istirahat		Kegiatan dilakukan dengan memperbolehkan anak dan semua tim yang terlibat untuk minum dan makan <i>snack</i> yang sudah dibagikan sambil berbincang satu sama lain. Catatan : Kegiatan istirahat bisa dilakukan di tengah tahapan <i>action</i> . Setelah beristirahat anak kembali diminta melanjutkan kegiatan.	15 menit	Air minum dan <i>snack</i>	U shape
		Menadapatkan gambaran penilaian diri sebagai	Integrasi	Sosiometri - Spektogram	Anak dirahkan untuk memilih urutan "seberapa	5 menit	Kain berwarna,	Berbaris

		evaluasi dari kegiatan.			senang mengikuti kegiatan hari ini” dari 1 – 100 dengan cara berbaris.		Kamera, <i>voice recorder</i>	
		Mendapatkan gambaran kemungkinan anak untuk mengikuti kegiatan di hari selanjutnya		Sosiometri - Lokogram	Anak akan dihadapkan dengan 3 pilihan. Anak akan diminta berkelompok sesuai dengan pilihannya masing-masing. (tidak mau ikut lagi, ragu-ragu, mau ikut lagi).			U shape
		Anak diharapkan mendapatkan umpan balik dari teman maupun Sutradara untuk dapat menyalurkan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu, hal apa saja yang bisa dipelajari satu sama lain terkait dengan pemikiran, rasa serta nilai yang dapat diterapkan dalam keseharian. Diharapkan anak mampu mengenali dirinya lebih dalam, anak mampu lebih menghargai penacapaian yang telah di capai, anak juga memiliki kemampuan menjalin relasi komunikasi yang lebih baik di sekolah.		<i>Debrief</i>	Kegiatan ini dilakukan dengan cara <i>sharing</i> . Bertukar pemikiran, bertukar rasa dan mengambil nilai-nilai positif yang bisa dibawa untuk kehidupan nyata Catatan : Jika kondisi anak sudah terlihat kelelahan, sutradara memperbolehkan anak berdiskusi sambil makan <i>snack</i> yang masih dimiliki masing-masing	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape
		Anak dilatih untuk dapat mengevaluasi dirinya sendiri selama kegiatan berlangsung serta mendapatkan pemahaman baru dari	Lingkaran Penutup	- Diskusi	Anak diminta berbicara untuk menyampaikan hal-hal apa saja yang dirasa sudah dicapai pada setiap kegiatan yang dilakukan, kemudian	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape

		kegiatan yang sudah dilakukan.			anak dan sutradara saling mengucapkan terimakasih, sambil mengingatkan mengenai hal positif yang bisa dilakukan dalam kehidupan selanjutnya			
--	--	--------------------------------	--	--	---	--	--	--

MODUL KEGIATAN SESI 2 (Peer)

Area Self esteem	Aspek Self Esteem	Tujuan	Kegiatan	Teknik	Materi	Waktu (durasi)	Alat penunjang	Penataan Ruang
- <i>Peer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Power</i> Kemampuan individu untuk membuat orang lain melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan individu - <i>Significance</i> Adanya kepedulian, afeksi serta rasa suka baik dari diri individu itu sendiri maupun dari orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> - Menumbuhkan kemampuan anak untuk dapat berbicara mengungkapkan dirinya di dalam kelompok (<i>competence</i>) - Mencairkan suasana agar lebih nyaman untuk anak. - Menyampaikan tujuan yang jelas agar anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik 	Lingkaran Pembuka	<i>Review-diskusi</i>	Anak diajak untuk mengingat kembali kegiatan yang sebelumnya sudah dilakukan dan menyampaikan aturan dan tujuan yang akan dilakukan pada hari ini.	5 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape
		<ul style="list-style-type: none"> - Mencairkan suasana anak sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya - Menumbuhkan keinginan untuk melibatkan diri dalam situasi pertemanan (<i>significance</i>) - Menumbuhkan keberanian pada anak untuk menampilkan dirinya di dalam kelompok (<i>competence</i>) - Menumbuhkan kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>) 	<i>Warming Up</i>	Senam muka dan olah tubuh	Anak diminta menggerakkan ke berbagai arah bagian mata, hidung, mulut, kepala, tangan, kaki, pundak, punggung dan seluruh badan. Anak juga diminta untuk mengeskpresikan macam-macam emosi yang sudah dipelajari sebelumnya. Kemudian anak juga diminta untuk bergerak membuat gaya bebas seperti gaya yang ada di olah raga silat dan bergaya seperti super hero.	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i> , Kain berwarna Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape
			<i>Sculpture</i>	Anak diminta untuk menampilkan situasi yang diberikan oleh Sutradara	30 menit			

	<p>dan menjauhi sesuatu yang tidak diperbolehkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Competence</i> Kemampuan individu untuk mengerjakan berbagai macam tugas dengan baik dan berusaha mengatasi permasalahan yang dihadapinya 	<ul style="list-style-type: none"> - Menumbuhkan kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat (<i>competence</i>) - Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya (<i>significance</i>) 			<p>bersama-sama. Situasinya adalah bermain bersama teman (contoh :petak umpet), berkunjung ke rumah teman, bermain saat istirahat. Kegiatan ini dilakukan berulang sampai anak-anak sudah terlihat nyaman dan lebih siap untuk mengikuti tahapan selanjutnya.</p> <p>Catatan : Saat pengulangan boleh dilakukan penambahan cerita oleh sutradara untuk memperkaya cerita yang dibuat oleh anak.</p>			
					<p>Anak diminta untuk membuat patung pohon seperti yang sudah dilakukan sebelumnya.</p> <p>Catatan : Pengulangan kegiatan yang pernah dilakukan boleh dilakukan agar anak-anak memiliki proses belajar dan merasa senang ketika ada hal yang berhasil di coba kembali</p>			

		Menadapatkan gambaran keberartian anak di lingkungan pertemanan (<i>significance</i>)		Sosiometri - Spektogram	Anak dirahkan untuk memilih urutan "seberapa kamu terkenal diantara teman-temanmu" dari 1 – 100 dengan cara berbaris. Setelah itu anak diminta untuk mengemukakan alasannya.	5 menit	Kamera, <i>voice recorder</i> , Kain berwarna	Berbaris
		Menumbuhkan rasa kepercayaan dan penerimaan dari lingkungan sekitar (<i>significance</i>)	<i>Action</i>	<i>Hand and shoulder</i>	Sutradara memberikan penawaran kepada anak yang secara sukarela untuk bersedia menjadi <i>protagonist</i> . Jika tidak ada yang mau, penentuan <i>protagonis</i> dipilih berdasarkan kesepakatan semua anak serta anak yang dipilih memiliki kesediaan untuk menjadi <i>protagonis</i> dengan cara memegang pundak teman yang akan dipilih untuk menjadi <i>protagonis</i> .	150 menit	Kamera, <i>voice recorder</i> , Kain berwarna	U shape
		<ul style="list-style-type: none"> - Melatih kemampuan anak untuk mengarahkan orang lain sesuai dengan keinginannya dalam area pertemanan (<i>power</i>) - Melatih kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>) - Melatih anak mengenali 		-	Anak akan memainkan peran mengenai cerita tentang situasi menyenangkan bersama teman dan situasi tidak menyenangkan bersama teman (contohnya tidak dikenal oleh teman di sekolah, di ejek oleh teman) . Cerita yang ditampilkan boleh dari			

		<p>rasa dan makna dari setiap kejadian yang ditampilkan di area pertemanan (<i>significance</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melatih kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat (<i>competence</i>) - Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya dalam area pertemanan (<i>significance</i>) - Mendapatkan sudut pandang yang berbeda terhadap kejadian yang ditampilkan dalam area pertemanan (<i>virtue</i>) - Menumbuhkan nilai baru kepada anak terkait kejadian dalam area pertemanan (<i>virtue</i>) - Melatih kemampuan anak untuk berani menampilkan diri dan melibatkan diri di dalam kelompok dalam area pertemanan (<i>competence</i>) - Menumbuhkan kesadaran anak atas kemampuan yang dimilikinya dalam area pertemanan (<i>competence</i>) 		<p>pengalaman kejadian yang pernah dialami sebelumnya atau harapan peristiwa yang belum menjadi kenyataan. <i>Protagonis</i> boleh menentukan pilihannya sendiri. Kegiatan ini dilakukan secara berulang dengan anak dan cerita yang berbeda.</p> <p><i>Protagonis</i> memilih anak lain untuk memerankan peran yang menggambarkan situasi di dalam cerita. Peran yang akan dimainkan termasuk orang yang terlibat di dalamnya ataupun benda-benda yang ada dalam situasi itu. <i>Protagonis</i> memberikan perannya kepada teman dengan menyerahkan kain berwarna sambil menyebutkan peran apa yang akan dimainkan oleh temannya.</p>			
			<p><i>Sculpture</i> dan <i>Role play</i></p>	<p>Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain menentukan peran secara detail situasi adegan yang akan dimainkan, <i>protagonis</i> dan semua anak diminta untuk memainkan secara langsung adegan yang sudah dijelaskan oleh <i>protagonis</i></p>			

		<p>- Menumbuhkan keberanian anak untuk menentukan peran dalam situasi sosial (<i>competence</i>)</p>			<p>sebelumnya. Cerita dimainkan dengan cara mematung dan bergerak. Anak boleh menggunakan kain berwarna yang lain untuk dijadikan benda yang ada di dalam cerita untuk menunjang cerita.</p>			
		<p>Hal ini dilakukan agar anak kembali menjadi dirinya yang sedang menjalani kehidupannya di dunia nyata.</p>		<p><i>De-rolling</i></p>	<p>Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain memainkan perannya, secara bergantian, satu per satu melepaskan peran yang sudah dimainkan kepada orang yang sesungguhnya dengan cara menyerahkan selendang (barang yang digunakan) sambil mengatakan bahwa dirinya bukan sebagai peran yang tadi sudah dimainkan kepada <i>protagonis</i>. Setelah itu kembali dilakukan pemilihan <i>protagonis</i> dan cerita yang baru yang akan dimainkan oleh anak yang lain.</p>			
		<p>Istirahat diberikan untuk mengurangi kelelahan pada anak. Diharapkan setelah istirahat anak memiliki energi baru lagi dan siap mengikuti kegiatan kembali.</p>	<p>Istirahat</p>		<p>Kegiatan dilakukan dengan memperbolehkan anak dan semua tim yang terlibat untuk minum dan makan <i>snack</i> yang sudah dibagikan sambil berbincang satu sama lain.</p>	<p>15 menit</p>	<p>Air minum dan <i>snack</i></p>	<p>U shape</p>

				Catatan : Kegiatan istirahat bisa dilakukan di tengah tahapan <i>action</i> . Setelah beristirahat anak kembali diminta melanjutkan kegiatan.				
		Anak diharapkan mendapatkan umpan balik dari teman maupun Sutradara untuk dapat menyalurkan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu, hal apa saja yang bisa dipelajari satu sama lain terkait dengan pemikiran, rasa serta nilai yang dapat diterapkan dalam keseharian. Diharapkan anak mampu mengurangi adanya keinginan untuk menjadi seperti orang lain, anak diharapkan memiliki cara untuk dapat disukai temannya, anak mampu untuk lebih berani menyampaikan keberhasilan yang telah dicapai terhadap temannya, dan anak mampu dapat lebih memahami teman.	Integrasi	<i>Debrief</i>	Kegiatan ini dilakukan dengan cara <i>sharing</i> . Bertukar pemikiran, bertukar rasa dan mengambil nilai-nilai positif yang bisa dibawa untuk kehidupan nyata	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape
				<i>Sculpture</i>	Anak diminta untuk menampilkan situasi yang diberikan oleh Sutradara bersama-sama. Situasinya adalah cita-cita. Hal ini dilakukan untuk evaluasi terkait pengembangan kemampuan anak dan data digunakan sebagai bahan pertemuan selanjutnya.			
		Tujuannya adalah agar anak dapat mengevaluasi dirinya sendiri selama kegiatan berlangsung serta	Lingkaran Penutup	- diskusi	Anak diminta untuk berbicara satu per satu dengan bergantian. Anak akan menyampaikan hal-hal	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape

		mendapatkan pemahaman baru dari kegiatan yang sudah dilakukan.			apa saja yang dirasa sudah dicapai pada setiap kegiatan yang dilakukan, kemudian anak mengucapkan terimakasih, serta mengatakan hal apa yang akan dilakukan setelah kegiatan itu selesai.			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

MODUL KEGIATAN SESI 3 (*Parent*)

Area Self esteem	Aspek Self Esteem	Tujuan	Kegiatan	Teknik	Materi	Waktu (durasi)	Alat penunjang	Penataan Ruang
- <i>Parent</i>	- <i>Power</i> Kemampuan individu untuk membuat orang lain melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan individu	- Menumbuhkan kemampuan anak untuk dapat berbicara mengungkapkan dirinya di dalam kelompok (<i>competence</i>) - Mencairkan suasana agar lebih nyaman untuk anak. - Menyampaikan tujuan yang jelas agar anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik	Lingkaran Pembuka	<i>Review</i>	Anak diajak untuk mengingat kembali kegiatan yang sebelumnya sudah dilakukan dan menyampaikan aturan dan tujuan yang akan dilakukan pada hari ini.	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape
	- <i>Significance</i> Adanya kepedulian, afeksi serta rasa suka baik dari diri individu itu sendiri maupun dari orang lain	- Melatih anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri dengan melatih <i>vocal</i> sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya (<i>competence</i>) - Mencairkan suasana anak sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya	<i>Warming Up</i>	<i>Olah vocal</i>	Sutradara mengarahkan anak untuk melakukan olah <i>vocal</i> dengan cara : - A I U E O - A - Z - Menggumam Sutradara juga meminta anak untuk bernyanyi lagu anak-anak yang disukai secara bergantian menggunakan alat music yang disediakan.	20 menit	Kamera, <i>voice recorder</i> , mainan alat musik anak (tamborin dan marakesh)	U shape
	- <i>Virtue</i> Individu dapat mengikuti aturan moral dan agama dengan melakukan hal-hal yang dianggap baik	- Menumbuhkan kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>) - Menumbuhkan kemampuan anak untuk		<i>Sculpture</i>	Anak diberikan kartu secara acak. Kemudian anak diminta untuk membuat bentuk memotong yang sesuai dengan gambar yang ada di dalam kartu secara			

<p>dan menjauhi sesuatu yang tidak diperbolehkan</p> <p>- <i>Competence</i></p> <p>Kemampuan individu untuk mengerjakan berbagai macam tugas dengan baik dan berusaha mengatasi permasalahan yang dihadapinya</p>	<p>menyampaikan pendapat (<i>competence</i>)</p> <p>- Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya (<i>significance</i>)</p>			<p>bergantian. Kemudian teman yang lain diminta untuk menebak kegiatan dan ekspresi apa yang sedang diperagakan.</p>			
	<p>- Mendapatkan gambaran mengenai kedekatan relasi anak dengan orang tua</p> <p>- Menumbuhkan nilai baru pada anak untuk dapat lebih menghargai keberadaan orang tua dan kebermaknaan (<i>virtue</i>)</p>		<p>Sosiometri</p> <p>- Lokogram</p>	<p>Anak akan dihadapkan dengan beberapa pilihan. Anak akan diminta berkelompok sesuai dengan pilihannya masing-masing (ayah, ibu, keduanya). Setelah itu anak diminta untuk menjelaskan mengenai alasan terkait pilihannya tersebut.</p>	5 menit	<p>Kamera,</p> <p><i>voice recorder</i>,</p> <p>Kain berwarna</p>	U shape
	<p>Menadapatkan gambaran pola relasi anak dengan orang tua</p>		<p>Sosiometri</p> <p>- Spektogram</p>	<p>Anak dirahkan untuk memilih urutan "seberapa bangga orang tuamu kepada dirimu" dari 1 – 100 dengan cara berbaris. Setelah itu anak diminta untuk menjelaskan mengenai alasan terkait pilihannya tersebut.</p>	5 menit	<p>Kamera,</p> <p><i>voice recorder</i>,</p> <p>Kain berwarna</p>	Berbaris
	<p>Melatih rasa kepercayaan dan penerimaan dari lingkungan sekitar (<i>significance</i>)</p>	Action	<p><i>Hand and shoulder</i></p>	<p>Sutradara memberikan penawaran kepada anak yang secara sukarela untuk bersedia menjadi <i>protagonist</i>. Jika tidak ada yang mau, penentuan <i>protagonis</i> dipilih berdasarkan kesepakatan semua anak serta anak yang</p>	150 menit	<p>Kamera,</p> <p><i>voice recorder</i>,</p> <p>Kain berwarna,</p> <p>Kostum orang tua,</p> <p>Boneka</p>	U shape

					dipilih memiliki kesediaan untuk menjadi <i>protagonis</i> dengan cara memegang pundak teman yang akan dipilih untuk menjadi <i>protagonis</i> .			
		<ul style="list-style-type: none"> - Melatih kemampuan anak untuk mengarahkan orang lain sesuai dengan keinginannya dalam area keluarga (<i>power</i>) - Melatih kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>) - Melatih anak mengenali rasa dan makna dari setiap kejadian yang ditampilkan di area keluarga (<i>significance</i>) - Melatih kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat di area keluarga (<i>competence</i>) - Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya dalam area keluarga (<i>significance</i>) - Mendapatkan sudut pandang yang berbeda terhadap kejadian yang 		-	<p>Anak akan memainkan peran mengenai cerita tentang pengalaman yang paling berkesan bersama orang tua atau keluarga dan pengalaman yang tidak menyenangkan bersama orang tua atau keluarga. Cerita yang ditampilkan boleh dari pengalaman kejadian yang pernah dialami sebelumnya atau harapan peristiwa yang belum menjadi kenyataan. <i>Protagonis</i> boleh menentukan pilihannya sendiri. Kegiatan ini dilakukan secara berulang dengan anak dan cerita yang berbeda.</p> <p><i>Protagonis</i> memilih anak lain untuk memerankan peran yang menggambarkan situasi di dalam cerita. Peran yang akan dimainkan termasuk orang yang terlibat di dalamnya ataupun benda-</p>			

		<p>ditampilkan dalam area keluarga (<i>virtue</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menumbuhkan nilai baru kepada anak terkait kejadian dalam area keluarga (<i>virtue</i>) - Melatih kemampuan anak untuk berani menampilkan diri dan melibatkan diri di dalam kelompok dalam area keluarga (<i>competence</i>) - Menumbuhkan kesadaran anak atas kemampuan yang dimilikinya dalam area keluarga (<i>competence</i>) - Menumbuhkan keberanian anak untuk menentukan peran di area keluarga (<i>competence</i>) 		<p>benda yang ada dalam situasi itu.</p> <p><i>Protagonis</i> memberikan perannya kepada teman dengan menyerahkan kain berwarna sambil menyebutkan peran apa yang akan dimainkan oleh temannya.</p>			
				<p><i>Sculpture dan Role play</i></p> <p>Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain menentukan peran secara detail situasi adegan yang akan dimainkan, <i>protagonis</i> dan semua anak diminta untuk memainkan secara langsung adegan yang sudah dijelaskan oleh protagonis sebelumnya. Cerita dimainkan dengan cara mematung dan bergerak. Anak boleh menggunakan kain berwarna yang lain untuk dijadikan benda yang ada di dalam cerita untuk menunjang cerita.</p>			
				<p><i>Role Play</i></p> <p>Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain menentukan peran secara detail situasi adegan yang akan dimainkan, <i>protagonis</i> dan semua anak diminta untuk memainkan secara langsung adegan yang sudah dijelaskan oleh protagonis</p>			

					sebelumnya. Cerita dimainkan dengan cara menggunakan boneka jari sambil memberikan dialog di dalamnya.			
				<i>Doubling</i>	Sutradara membantu memberikan pilihan percakapan kepada <i>protagonis</i> . Hanya keputusan untuk menggunakan dialog yang diberikan Sutradara berdasarkan kesediaan <i>protagonis</i> .			
				<i>Amplifying</i>	<i>Protagonis</i> dan anak yang memainkan cerita di masa depan dalam kondisi yang lebih besar dari sebelumnya. Semua akan kembali memainkannya secara langsung dan boleh menggunakan barang yang sudah disediakan			
		Hal ini dilakukan agar anak kembali menjadi dirinya yang sedang menjalani kehidupannya di dunia nyata.		<i>De-rolling</i>	Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain memainkan perannya, secara bergantian, satu per satu melepaskan peran yang sudah dimainkan kepada orang yang sesungguhnya dengan cara menyerahkan selendang (barang yang digunakan) sambil mengatakan bahwa dirinya bukan sebagai peran yang			

					tadi sudah dimainkan kepada <i>protagonis</i> . Setelah itu kembali dilakukan pemilihan protagonis dan cerita yang baru yang akan dimainkan oleh anak yang lain.			
		Istirahat diberikan untuk mengurangi kelelahan pada anak. Diharapkan setelah istirahat anak memiliki energi baru lagi dan siap mengikuti kegiatan kembali.	Istirahat		Kegiatan dilakukan dengan memperbolehkan anak dan semua tim yang terlibat untuk minum dan makan <i>snack</i> yang sudah dibagikan sambil berbincang satu sama lain. Catatan : Kegiatan istirahat bisa dilakukan di tengah tahapan <i>action</i> . Setelah beristirahat anak kembali diminta melanjutkan kegiatan.	15 menit	Air minum dan <i>snack</i>	U shape
		Anak diharapkan mendapatkan umpan balik dari teman maupun Sutradara untuk dapat menyalurkan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu, hal apa saja yang bisa dipelajari satu sama lain terkait dengan pemikiran, rasa serta nilai yang dapat diterapkan dalam keseharian. Anak akan memiliki pengalaman positif dengan orang tua, anak	Integrasi	<i>Debrief</i>	Kegiatan ini dilakukan dengan cara <i>sharing</i> . Bertukar pemikiran, bertukar rasa dan mengambil nilai-nilai positif yang bisa dibawa untuk kehidupan nyata	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape

		mendapatkan cara untuk menjalin komunikasi yang lebih baik dengan orang tua serta anak dapat memaknai hal positif mengenai kondisi rumahnya.						
		Tujuannya adalah agar anak dapat mengevaluasi dirinya sendiri selama kegiatan berlangsung serta mendapatkan pemahaman baru dari kegiatan yang sudah dilakukan.	Lingkaran Penutup	- diskusi	Anak diminta untuk berbicara satu per satu dengan bergantian. Anak akan menyampaikan hal-hal apa saja yang dirasa sudah dicapai pada setiap kegiatan yang dilakukan, kemudian anak mengucapkan terimakasih, serta mengatakan hal apa yang akan dilakukan setelah kegiatan itu selesai.	10 menit	Kamera, <i>voice recorder</i>	U shape

MODUL KEGIATAN SESI 4 (*Personal Interest*)

Area Self esteem	Aspek Self Esteem	Tujuan	Kegiatan	Teknik	Materi	Waktu (durasi)	Alat penunjang	Penataan Ruang
- <i>Personal Interest</i>	- <i>Power</i> Kemampuan individu untuk membuat orang lain melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan individu	- Menumbuhkan kemampuan anak untuk dapat berbicara mengungkapkan dirinya di dalam kelompok (<i>competence</i>) - Mencairkan suasana agar lebih nyaman untuk anak. - Menyampaikan tujuan yang jelas agar anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik	Lingkaran Pembuka	<i>Review</i> - diskusi	Anak diajak untuk mengingat kembali kegiatan yang sebelumnya sudah dilakukan dan menyampaikan aturan dan tujuan yang akan dilakukan pada hari ini.	10 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i>	U shape
	- <i>Significant</i> Adanya kepedulian, afeksi serta rasa suka baik dari diri individu itu sendiri maupun dari orang lain	- Melatih anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri dengan melatih mimik wajah sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya (<i>competence</i>)	<i>Warming Up</i>	Senam muka dan olah tubuh	Anak diminta menggerakkan mata, hidung, mulut, kepala, tangan, kaki, pundak, punggung dan seluruh badan. Kemudian anak diminta untuk bergerak mengikuti irama musik yang dimainkan. Setelah itu peserta diminta untuk menciptakan Gerakan dan teman yang lainnya diminta untuk mengikuti gerakan yang dibuat.	15 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i>	U shape
	- <i>Virtue</i> Individu dapat mengikuti aturan moral	- Melatih anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri dengan melatih <i>vocal</i> sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya (<i>competence</i>)		<i>Olah vocal</i>				

	<p>dan agama dengan melakukan hal-hal yang dianggap baik dan menjauhi sesuatu yang tidak diperbolehkan</p> <p>- <i>Competence</i> Kemampuan individu untuk mengerjakan berbagai macam tugas dengan baik dan berusaha mengatasi permasalahan yang dihadapinya</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencairkan suasana anak sehingga anak siap memasuki kegiatan selanjutnya - Menumbuhkan keinginan untuk melibatkan diri dalam situasi kelompok (<i>significance</i>) - Menumbuhkan keberanian pada anak untuk menampilkan dirinya di dalam kelompok (<i>competence</i>) - Menumbuhkan kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>) - Menumbuhkan kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat (<i>competence</i>) - Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya (<i>significance</i>) 		<i>Sculpture</i>	Anak diminta untuk membuat gaya dengan mematung sesuai dengan cita-cita yang dipilih secara bersama-sama	30 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i> , Kain bewarna, Mainan profesi	U shape
		<ul style="list-style-type: none"> - Melatih anak menumbuhkan hal positif yang ada di dalam diri anak. - Membantu anak dalam penggambaran secara konkrit mengenai cita-citanya. 	<i>Action</i>	<i>Imagery</i>	Sutradara memberikan instruksi kepada anak untuk menggambarkan apa yang mereka bayangkan mengenai hal yang akan terjadi di masa depan. Hal ini berkaitan cita-cita. Anak diberikan kertas gambar dan alat gambar dan	150 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i> , Alat gambar	U shape

					diminta untuk menggambarkan apa yang dibayangkan dalam sebuah kertas.			
		Menumbuhkan rasa kepercayaan yang dibangun sehingga saat memainkan peran akan lebih yakin (<i>significance</i>)		<i>Hand on Shoulder</i>	Sutradara memberikan instruksi kepada anak untuk memilih gambar yang paling bagus dan dipilih agar ceritanya bisa dimainkan pertama kali. Pemilihan ini dilakukan dengan cara memegang pundak teman yang akan dipilih untuk menjadi <i>protagonis</i> .			
		<ul style="list-style-type: none"> - Melatih anak untuk dapat menyelami mengenai dirinya sendiri (<i>significance</i>) - Menumbuhkan penilaian positif atas kemampuan yang dimiliki berdasarkan keinginan anak sendiri (<i>virtue</i>) 		<i>Future projection</i>	<p><i>Protagonis</i> akan memainkan peran mengenai cerita harapan dirinya di masa depan. Sutradara mengarahkan <i>protagonis</i> untuk menceritakan secara detail mengenai harapan dirinya di masa depan.</p> <p><i>Protagonis</i> memilih anak lain untuk memerankan peran yang menggambarkan situasi di dalam cerita. Peran yang akan dimainkan termasuk orang yang terlibat di dalamnya ataupun benda-benda yang ada dalam situasi itu. <i>Protagonis</i> memberikan perannya kepada teman dengan menyerahkan kain</p>		Kamera, <i>Voice recorder</i> , Kain berwarna, Mainan profesi, bola	

					berwarna sambil menyebutkan peran apa yang akan dimainkan oleh temannya.			
		<ul style="list-style-type: none"> - Melatih kemampuan anak untuk mengarahkan orang lain sesuai dengan keinginannya sendiri (<i>power</i>) - Melatih kemampuan anak untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku (<i>power</i>) - Melatih anak mengenali rasa dan makna dari setiap kejadian yang ditampilkan oleh diri sendiri (<i>significance</i>) - Melatih kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat (<i>competence</i>) - Melatih anak agar pendapatnya dapat diterima oleh lingkungan dengan apa adanya (<i>significance</i>) - Mendapatkan sudut pandang yang berbeda terhadap kejadian yang 		<p><i>Sculpture dan Role play</i></p> <p>Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain menentukan peran secara detail situasi adegan yang akan dimainkan, <i>protagonis</i> dan semua anak diminta untuk memainkan secara langsung adegan yang sudah dijelaskan oleh protagonis sebelumnya. Cerita dimainkan dengan cara mematung dan bergerak. Anak boleh menggunakan kain berwarna yang lain untuk dijadikan benda yang ada di dalam cerita untuk menunjang cerita.</p>				
				<p><i>Amplifying</i></p> <p><i>Protagonis</i> dan anak yang memainkan cerita di masa depan dalam kondisi yang lebih besar dari sebelumnya. Semua akan kembali memainkannya secara langsung dan boleh menggunakan barang yang sudah disediakan</p>				

		<p>ditampilkan oleh diri sendiri (<i>virtue</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menumbuhkan nilai baru kepada anak terkait kejadian dalam diri (<i>virtue</i>) - Melatih kemampuan anak untuk berani menampilkan diri dan melibatkan diri sendiri (<i>competence</i>) - Menumbuhkan kesadaran anak atas kemampuan yang dimilikinya dirinya (<i>competence</i>) - Menumbuhkan keberanian anak untuk menentukan peran (<i>competence</i>) 		<i>Doubling</i>	Sutradara membantu memberikan pilihan percakapan kepada <i>protagonis</i> . Hanya keputusan untuk menggunakan dialog yang diberikan Sutradara berdasarkan kesediaan <i>protagonis</i> .			
		<p>Anak diharapkan mendapatkan umpan balik dari teman maupun Sutradara untuk dapat menyelaraskan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu, hal apa saja yang bisa dipelajari satu sama lain terkait dengan pemikiran, rasa serta nilai yang dapat diterapkan dalam keseharian. Diharapkan anak mampu mengurangi adanya keinginan untuk menjadi seperti orang lain, anak</p>	Integrasi	<i>De brief</i>	Kegiatan ini dilakukan dengan cara <i>sharing</i> . Bertukar pemikiran, bertukar rasa dan mengambil nilai-nilai positif yang bisa dibawa untuk kehidupan nyata	10 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i>	U shape

		diharapkan memiliki cara untuk dapat menyukai dirinya sendiri, anak mampu untuk lebih berani menyampaikan pendapat, dan anak mampu dapat lebih memahami diri.						
		Hal ini dilakukan agar anak kembali menjadi dirinya yang sedang menjalani kehidupannya di dunia nyata.	<i>Action</i>	<i>De-rolling</i>	Setelah <i>protagonis</i> dan anak lain memainkan perannya, secara bergantian, satu per satu melepaskan peran yang sudah dimainkan kepada orang yang sesungguhnya dengan cara menyerahkan selendang (barang yang digunakan) sambil mengatakan bahwa dirinya bukan sebagai peran yang tadi sudah dimainkan kepada <i>protagonis</i> . Setelah itu kembali dilakukan pemilihan protagonis dan cerita yang baru yang akan dimainkan oleh anak yang lain dengan cara melempar bola.	5 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i> , Kain bewarna, Mainan profesi, bola	<i>U shape</i>
		Istirahat diberikan untuk mengurangi kelelahan pada anak. Diharapkan setelah istirahat anak memiliki energi baru lagi dan siap mengikuti kegiatan kembali.	Istirahat		Kegiatan dilakukan dengan memperbolehkan anak dan semua tim yang terlibat untuk minum dan makan <i>snack</i> yang sudah dibagikan sambil berbincang satu sama	15 menit	Air minum dan <i>snack</i>	<i>U shape</i>

					lain. Catatan : Kegiatan istirahat bisa dilakukan di tengah tahapan <i>action</i> . Setelah beristirahat anak kembali diminta melanjutkan kegiatan.			
		Menadapatkan gambaran rasa percaya diri anak	Integrasi	Sosiometri - Spektogram	Anak dirahkan untuk memilih urutan "seberapa besar rasa percaya diri kamu" dari 1 – 100 dengan cara berbaris. Setelah itu anak diminta untuk menjelaskan mengenai alasan terkait pilihannya tersebut.	10 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i> , Kain bewarna	Berbaris
		Tujuannya adalah agar anak dapat mengevaluasi dirinya sendiri selama kegiatan berlangsung serta mendapatkan pemahaman baru dari kegiatan yang sudah dilakukan.	Lingkaran Penutup	Diskusi	Anak diminta untuk berbicara satu per satu dengan bergantian. Anak akan menyampaikan hal-hal apa saja yang dirasa sudah dicapai pada setiap kegiatan yang dilakukan, kemudian anak mengucapkan terimakasih, serta mengatakan hal apa yang akan dilakukan setelah kegiatan itu selesai.	10 menit	Kamera, <i>Voice recorder</i>	U shape

MODUL KEGIATAN ASESMEN AKHIR

Area Self esteem	Aspek Self Esteem	Tujuan	Kegiatan	Teknik	Materi	Waktu	Alat penunjang	Penataan Ruang
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Personal Interest</i> - <i>School</i> - <i>Peer</i> - <i>Parent</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Power</i> - <i>Significant</i> - <i>Virtue</i> - <i>Competence</i> 	Melakukan asesmen akhir untuk mengetahui gambaran <i>self esteem</i> pada subjek dan mendapatkan data akhir perubahan setelah mengikuti kegiatan	Pengukuran menggunakan kuesioner <i>self esteem</i> sebagai <i>pre test</i> . Alat ukur <i>self esteem inventory</i> (Coopersmith)	<i>Interview</i>	Subjek diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah diberikan. Cara pengisiannya akan dibantu dengan cara dibacakan.	45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Kuesioner - Alat tulis - Papan dada - Kursi 	-
			Tanya jawab dengan anak terkait gambaran <i>self esteem</i> yang rendah	<i>Interview</i>	Subjek diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti	15 menit		
		Melakukan asesmen akhir untuk mengetahui evaluasi pada kegiatan yang sudah dilakukan kepada seluruh subjek dan tim yang terlibat	Tanya jawab dengan anak terkait evaluasi kegiatan	<i>Interview</i>	Subjek diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah diberikan. Cara pengisiannya akan dibantu dengan cara dibacakan.	15 menit		
			Pengisian kuesioner terkait evaluasi kegiatan	<i>Asesmen</i>	Tim diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah diberikan sebagai bahan evaluasi kegiatan			