



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

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 : EC00202154629, 13 Oktober 2021

Pencipta

Nama : **Dr. Suharsiwi, M.Pd., Ricky Jani Suhendra dkk**
Alamat : Jl. Serimpi Raya No. 8 Depok II Tengah RT. 012 RW 010 Kel. Mekarjaya
Kec. Sukmajaya , Depok , JAWA BARAT, 16400
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Suharsiwi, M.Pd., Ricky Jani Suhendra dkk**
Alamat : Jl. Serimpi Raya No. 8 Depok II Tengah RT. 012 RW 010 Kel. Mekarjaya
Kec. Sukmajaya , Depok, JAWA BARAT, 16400
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Naskah Film**
Judul Ciptaan : **Storyline Film Animasi Maritirukan Aku Bisa**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 3 September 2021, di Jakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000281635

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



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Suharsiwi, M.Pd.	Jl. Serimpi Raya No. 8 Depok II Tengah RT. 012 RW 010 Kel. Mekarjaya Kec. Sukmajaya
2	Ricky Jani Suhendra	Jl. Cipto Mangunkusumo Gg Hj Runa RT. 001 RW. 002 No. 47 Kel. Paninggilan Kec. Ciledug
3	Prof. Dr. H. Suradika, M.Pd.	Jl. Cibulan IV/I, RT. 005 RW. 006 Kel. Petogogan Kec. Kebayoran Baru

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dr. Suharsiwi, M.Pd.	Jl. Serimpi Raya No. 8 Depok II Tengah RT. 012 RW 010 Kel. Mekarjaya Kec. Sukmajaya
2	Ricky Jani Suhendra	Jl. Cipto Mangunkusumo Gg Hj Runa RT. 001 RW. 002 No. 47 Kel. Paninggilan Kec. Ciledug
3	Prof. Dr. H. Suradika, M.Pd.	Jl. Cibulan IV/I, RT. 005 RW. 006 Kel. Petogogan Kec. Kebayoran Baru



STORYLINE FILM MARI TIRUKAN AKU BISA



Mari Tirukan
Aku Bisa

PEMBELAJARAN KETERAMPILAN SOSIAL

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Berbicara dengan teman
 - b. Menengok jika dipanggil teman
 - c. Memanggil nama teman
 - d. Berbicara dengan Ayah dan Ibu
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MENATAP SAAT DI AJAK BERBICARA

Faza dan teman-teman sedang memainkan permainan balok di area taman

Dodi : (masuk ke ruangan) Faza... (dipanggil oleh Dodi), Faza membalikkan badan dan menengok ke arah Dodi

Faza : "Hai Dodi" (memandang Dodi).....

Dodi : Kamu lagi ngapain Zaa ?

Faza : Bermain balok, yukkk ikutan main (sambil berdiri dan menarik tangan Dodi)

MENATAP SAAT DI AJAK BERBICARA

Ibu : Nadhia ... (dipanggil oleh Ibu),

Nadhia berlari dari dalam rumah menuju ke teras mendekati ayah dan ibu. Nadhia mendekati ibu, kemudian di sambut oleh ibu dengan merangkul dan saling memandang.

Nadhia : "ya mama" (memandang ke arah ibu).....

Ibu : ini kue kesukaan kamu, (tersenyum dan saling memandang)

Nadhia : "terima kasih, mama" (sambil memegang kue.. dengan ceria...)

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Berbicara dengan teman
 - b. Menengok jika dipanggil teman
 - c. Membantu teman
 - d. Mau mencari solusi
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

Membantu Teman

Faza dan teman-teman sedang asyik main dirumah faza, saat ibu faza sedang menyiapkan makanan untuk disantap bersama temanya.

Ibu : Faza....Faza...kesini nak...(terdengar suara ibu dari dalam dapur)

Faza : Baik bu...(sambil memegang mainan)

Ibu : bawakan teman – teman mu makanan ini di dapur?

Faza : Iyah bu...

Dodi : Asyik kita makan, pasti makananya enak sekali. Aku sudah lapar

Nadhia : Hus... dodi, bantuin faza dong bawakan makan. Jangan mikirin makan terus (sambil memasang muka sinis dan cemberut kearah dodi)

Dodi : emmm..eh.. iya faza, ayuk aku bantu...(dengan muka bersalah)

Faza : Boleh dodi, kamu bawakan yang ini yahh..

Dodi : Baik....

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - e. Menyebut nama teman
 - f. Mandiri dalam melakukan hal dasar
 - g. Menengok jika dipanggil teman
 - h. Mengakui kesalahan
 - i. Mau menerima nasihat
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MEMINTA MAAF

Dodi dan Faza Bermain di ruang tamu, Tiba-tiba secara tidak sengaja dodi menabrak vas bunga milik ibunya

Dodi : Aduh, aku memecahkan vas punya ibuku... waduh gawat!! Apa yang akan aku lakukan,
Pasti ibu sangat Marah

(Kemudian ibu dodi, mendengar suara pecahan vas bunga)

Ibu : Dodi, ada apa!!!

Dodi : Gak ada Apa-apa ko bu

Ibu : Siapa yang pecahkan vas bunga kesayangan milik ibu

Dodi : Tadi,, Tadi,, Aku...Aku...

Faza : Ibu dodi, Tadi dodi tidak sengaja menenggol vas bunga ibu, dia tidak tahu kalau ada vas bunga disitu

Dodi : Maafkan aku ibu, aku tidak sengaja memecahkan vas bunga milik ibu

Ibu : Lain kali hati – hati ya, ibu senang kamu berkata jujur

MEMINTA MAAF

Di halaman taman dodi dan faza sedang bermain main, berlarian kesana kemari. Kemudian dodi secara tidak sengaja menabrak tubuh faza

Faza : Aduh,,, Sakit...Sakit...

Dodi : Faza, Kamu kenapa??? Maafkan aku faza, aku tidak sengaja

Faza : Tidak apa-apa ko dodi, lain kali hati – hati ya dodi

Dodi : Iiii...iya Faza.. (sambil tertunduk menyesal)

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Berani mengungkapkan pendapat
 - b. Mau mengantri
 - c. Mencari jalan keluar masalah
 - d. Jujur dalam mengakui kesalahan
 - e. Meminta maaf
 - f. Menatap mata saat diajak berbicara
 - g. Memberikan pengertian
 - h. Mau mengutarakan pendapat
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

ANTRI MENUNGGU GILIRAN

Di halaman nadhia, faza dan dodi sedang bermain, Kemudian ada penjual es datang mendekati mereka

Faza : Es ada yang jual eskrim

Dodi : Kita Kesana yuk

Nadhia : Ayuk.. Bang.. eskrim..

Kemudia penjual eskrim berhenti di hadapan mereka

Penjual eskrim : Siapa yang mau beli

Dodi : Aku..aku duluan bang..

Nadhia : Aku dulu, aku yang panggil abang ke sini

Faza : Sudah.. sudah.. kita antri saja

Dodi : Baiklah...

ANTRI MENUNGGU GILIRAN

Pagi hari Dodi dan Faza sedang bermain mobil – mobilan bersama di taman, Tiba-tiba datang Faiz datang

Dodi : Ngeng...ngeng... (dodi sambil memegang mainan mobil – mobilan

Faza : Habis ini aku yah main mobil mobilanya yah..

Faiz datang tiba- tiba dari belakang mengambil mainan dodi

Faiz : Aku.. main...yah....mobil – mobilanya (Faza dan Dodi melongo sambil terheran)

Faza : Faiz.. jangan seperti itu, kamu harus antri main mobilanya

Dodi : Iya neh main rebut aja mobil-mobilanya

Faiz : Tapi kan aku pingin.. aku..suka...(sambil memegang mobil, mobilanya)

Faza : Nah, faiz kamu harus antri yah.. dan jangan mengambil mainan yang sedang dimainkan

Faiz : Iyah.. maaf...maaf...maafkan aku dodi..

Dodi : Iya tidak apa-apa..yukk kita main bersama

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Berani mengungkapkan pendapat
 - b. Siswa dapat berdoa
 - c. Mau berbagi makanan dengan teman
 - d. Berani mengungkapkan pendapat
 - e. Berterima kasih setelah mendapat sesuatu dari teman
 - f. Mandiri dalam melakukan hal dasar
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MENCUCI TANGAN SEBELUM MAKAN

Saat bermain di taman Faza dan dodi sedang asyik bermain, Nadia kemudian datang membawakan makanan kue donat..

Nadhia : Faza... Dodi... Aku punya makanan nihh...!!! kesini ...

Dodi : Wahhh...mau..mau...

Faza dan dodi datang ke Nadhia, sambil menjulurkan tanganya

Nadhia : Ihh... kalian kotor sekali.. banyak kumanya tau...

Faza : Dodi, Kita cuci tangan dulu.. biar bersih dan terhindar dari penyakit

Dodi : Ayu...!!!

Nadhia : Nah gitu donk sudah bersih...

Faza dan Dodi : terima kasih nadhia donatnya....(sambil memasang wajah gembira)

BERDOA SEBELUM MAKAN

Saat bermain di taman Faza dan dodi sedang asyik bermain, Nadia kemudian datang membawakan makanan kue donat..

Nadhia : Faza... Dodi... Aku punya makanan nihh...!!! kesini ...

Dodi : Wahhh...mau..mau...

Faza dan dodi datang ke Nadhia, sambil menjulurkan tanganya

Nadhia : Ihh... kalian kotor sekali.. banyak kumanya tau...

Faza : Dodi, Kita cuci tangan dulu.. biar bersih dan terhindar dari penyakit

Dodi : Ayu...

Nadhia : Nah gitu donk sudah bersih...

Faza dan Dodi : terima kasih nadhia donatnya....

Nadhia : Jangan lupa berdoa yah, sebelum makan...

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Berani mengungkapkan pendapat
 - b. Siswa dapat berdoa
 - c. Mau berbagi makanan dengan teman
 - d. Berani mengungkapkan pendapat
 - e. Berterima kasih setelah mendapat sesuatu dari teman
 - f. Mandiri dalam melakukan hal dasar
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA

Saat bermain di taman Faza, Dodi dan Nadhia sedang makan – makanan cemilan.

Faza : Keripik yang tadi kita beli di warung enak sekali yah..

Nadhia : Iyah, kue yang aku beli juga enak..

Dodi : Untung aku membeli minuman, supaya kita tidak kehausan setelah makan..

Setelah mereka memakan semua makanan, nadhia dan dodi mau bermain lagi

Nadhia : sehabis makan kita main lagi yuk teman – teman..

Dodi : ayuk...(sambil menatap nadhia)

Faza : Hey nanti dulu, ini sampah makanan yang kita makan jangan lupa kita buang di tempat sampah, supaya tidak mengotori taman ini.

Dodi : ehh...iya..yah.. hampir lupa.. ayu kita buang sampah dahulu...(sambil menunjuk tempat sampah itu)

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Mau meminta maaf
 - b. Menyebutkan nama teman
 - c. Menengok jika dipanggil teman
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

BERSALAMAN

Faza, Dodi sedang bermain perosotan di taman, tiba-tiba dodi meluncur dari ayunan terlalu cepat sehingga menabrak Nadhia yang juga sedang bermain di taman

Dodi : Aduhhh...maaf ya

Nadhia : Oh iya... tidak apa apa ko.

Faza : Ko aku baru melihat,, kamu namanya siapa??

Nadhia : Aku Nadhia.. (sambil bersalaman dengan faza) aku baru pindah di tempat ini

Faza : Aku Faza, senang berkenalan..

Dodi : A..aku..Dodi.. salam kenal... Kita main perosotan bersama yukkk nadhia!!

Nadhia : Ayukkk...!!

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Mandiri dalam melakukan hal dasar
 - b. Mau menerima nasihat
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MAKAN SENDIRI TANPA DI BANTU

Dodi sedang bermain di taman dengan Faza, kemudian ibu dodi datang dan menawarkan makanan untuk di suapi

Ibu Dodi : Dodi.. Dodi.. Sini nak makan dlu...

Dodi : Iya bu...

Ibu Dodi : Sini ibu saupin yah...

Faza : (tersenyum melihat dodi)

Dodi : Tidak Bu, aku kan sudah besar.. tidak usah disuapin bu... aku makan sendiri..

Ibu Dodi : Duh.. anak ibu sudah besar yah sekarang (sambil tersenyum mengusap kepala dodi)

Faza : Nah, gitu donk dodi kamu kan sudah besar malu dengan aku..(sambil tersenyum ke arah dodi)

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Mandiri dalam melakukan hal dasar
 - b. Mengakui kesalahan
 - c. Mau menerima nasihat
 - d. Mau mengungkapkan pendapat
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MENARUH SEPATU DI RAKNYA

Faza dan faiz sedang berjalan pulang di rumah, Faza pulang ke rumah nya, setelah itu dia menaruh sembarangan sepatu nya karena terburu buru untuk mengerjakan PR nya.. ke esokan harinya dia lupa menaruh sepatu nya sehingga dia telat sampai di sekolah

Faza : Daaahhh.. Faiz aku pulang dulu yah.. sampai jumpa besok disekolah

Faiz : Sampai ketemu besok faza

Faza menaruh sepatu sembarangan, bergegas mengerjakan PR hingga tertidur keesokan paginya

Faza : Ibu..Bu.. sepatuku dimana yah...

Ibu : Sepatu yang mana za,,

Faza : Sepatu yang kemarin, akuuuu...(lupa)

Ibu : Hayooo.. kemarin kamu taruh sepatunya sembarangan yah...ibu menemukanya di luar..

Faza : emmmm.... (malu)

Ibu : Besok.. besok.. kamu taruh sepatu nya ditempatnya yah faza.. agar rapih..

Faza : Baikk. Bu.. maaf kan aku ibu..

Siang harinya sepulang sekolah faza menaruh sepatunya di rak nya..

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Mau berbagi
 - b. Mengakui kesalahan
 - c. Mau menerima nasihat
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MENCUCI TANGAN SEBELUM MAKAN & BERDOA SEBELUM MAKAN

Saat bermain di taman Faza dan dodi sedang asyik bermain, Nadia kemudian datang membawakan makanan kue donat..

Nadhia : Faza... Dodi... Aku punya makanan nihh..!!! kesini ...

Dodi : Wahhh...mau...mau...

Faza dan dodi datang ke Nadhia, sambil menjulurkan tanganya

Nadhia : Ihh... kalian kotor sekali.. banyak kumanya tau...

Faza : Dodi, Kita cuci tangan dulu.. biar bersih dan terhindar dari penyakit

Dodi : Ayu...

Nadhia : Nah gitu donk sudah bersih...

Faza dan Dodi : terima kasih nadhia donatnya....(sambil menatap ke arah nadhia)

Nadhia : Iya teman-teman (sambil tersenyum) dan jangan lupa berdoa loh sebelum makan

Faza : iya nadhia..(sambil tersenyum)

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Mandiri dalam melakukan hal dasar
 - b. Mencarikan Solusi
 - c. Mengakui kesalahan
 - d. Mau menerima nasihat
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MENJAWAB PERTANYAAN SEDERHANA

Faza dan Nadhia sedang mengerjakan PR dari sekolah, seketika itu ada Dodi untuk mengerjakan PR nya juga.

Nadhia : Wuihhh.. akhirnya selesai juga PR nya..(sambil menghela nafas) Faza kamu sudah selesai blum.

Faza : Tinggal sedikit lagi nadhia, kamu cepat sekali mengerjakan nya.

Tiba –tiba datang Dodi dengan terengah engah,

Faza : Kamu darimana saja dodi, kita sudah menunggu dari tadi. Apa kamu sudah mengerjakan PR nya.

Dodi : Justru itu aku belum sama sekali, aku bingung soaln no 3 itu. “Jika ibu memberiku uang Rp. 5000,- Lalu aku membelanjakan nya Rp. 3000. Terus ibu namambahkan lagi Rp. 2000, berapakah uang aku sekarang”

Faza : Itu sangat mudah dodi

Nadhia : Iya kamu bisa sederhanakan, jadi $5000-3000+2000 =$ jadi berapa dodi

Dodi : Oh iya yah, jadi Rp. 4000,- kan

Faza : Nah betul. Mudah bukan

Dodi : Iyah, Terima kasih ya teman – teman. (sambil muka senang dan semangat)

Nadhia : Iyah dodi, kalau kamu rajin pasti semua bisa kita kerjakan. Semangat yahhhh!!!

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - d. Mandiri dalam melakukan hal dasar
 - e. Menengok jika dipanggil teman
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MELAMBAIKAN TANGAN SAAT BERTEMU

Faza dan Dodi bermain ditaman, saat mereka sedang asyik bermain. Nadhia dengan ibunya mengendarai motor di depan mereka.

Dodi : Faza...faza... kamu lucu sekali yah...masa sama cacing saja takut..

Faza : Ihhh.. aku bukanya takut, tapi geli melihat cacing itu.

Seketika ada nadhia di bonceng bersama ibunya lewat

Nadhia : Faza...Dodi.... Kalian lagi apa (sambil melambaikan tangan ke arah mereka)

Faza : eh nadhia, hai....kamu mau kemana??

Dodi : Hai....nadhia

Nadhia : Aku mau menemani ibuku dulu kepasar,, daagghhh....

Sambil melambaikan tangan kearah mereka

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Menyebut nama teman
 - b. Menengok jika dipanggil teman
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MELAMBAIKAN TANGAN SAAT BERPISAH

Faza Dodi dan Nadia sedang bermain di taman, kemudian ibu nadia datang menjemputnya

Dodi : Seru sekali yah hari ini...

Faza : Iya Sangat seru, lain kali pasti aku yang menang.

Nadhia : Kalian selalu kalah melawan wanita yah..haa..ha..

Dari kejauhan ibu nadhia memanggil

Faza : Nadhia ada ibumu itu..ada apa yah??

Ibu : Nadhia....Nadhia...Kesini nak, ada paman kamu datang kerumah, dia ingin sekali bertemu dengan kamu.

Nadhia : Baik bu.. aku akan segera pulang kerumah...teman-teman dirumah ada pamanku datang, kita sudahan dulu yah mainya..

Dodi : Iyah nadia, wah pasti banyak oleh – oleh nya yah..

Faza : Dodi..dodi di kepala kamu itu hanya meikirkan makanan saja yah(sambil menggeleng-gelengkan kepala)

Nadhia : (Nadia sambil berlari menghampiri ibunya) Faza Dodi dadagghhh, aku pergi dulu yah...

Faza : Iyah nadia.

Kemudia faza dan dodi melanjutkan permainannya lagi

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Menyebut nama teman
 - b. Mandiri dalam melakukan hal dasar
 - c. Meminta Ijin jika meminjam barang
 - d. Mengakui kesalahan
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MEMINTA IJIN JIKA MEMINJAM MILIK TEMAN

Faza dan Dodi sedang mengerjakan tugas kelompok.

Dodi : hari ini kita akan mengerjakan tugas kelompok yah, faza dan nadhia??

Faza & Nadhia : Iya ayu kita mulai...

Dodi : Pertama tama ini buku bhs ingris ku, tempat pensil lalu, penghapus..tapi...(dodi mulai kebingungan, karena dia lupa bawa pensil nya)

Nadhia : Dodi, kamu kenapa, ko mukanya bingung gitu..

Faza : Tau nih dodie seperti ada yang kehilangan barang.

Dodi : Emm..emm..anu,,,pensil aku ko tidak ada yah, jangan-jangan tadi lupa aku masukan ke tasku..

Nadhia : Mungkin ketinggalan dirumahmu dodie

Dodi : Iyah,,maaf teman –teman aku boleh pinjam pensil gak??

Faza : Ini aku pinjamkan, jangan lupa kamu raut dulu ujung pensilnya!!

Dodi : Te..terimakasih faza, iyah aku raut dulu yah..

Nadhia : Kalau dodie yang di ingat hanya makanan saja, ya kan..

Faza & Dodi Tertawa terbahak - bahak

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Menyebut nama teman
 - b. Mandiri dalam melakukan hal dasar
 - c. Menengok jika dipanggil teman
 - d. Mau melakukan hal bersama-sama
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MENGUCAPKAN SALAM

Faza dan dodi sedang berjalan menuju masjid untuk menunaikan shalat subuh berjamaah.

Faza : Alhamdulillah.. kita bisa shalat subuh berjamaah yah dodi

Dodi : iyah, aku terkadang ketiduran.. tapi akhirnya aku bisa shalat subuh di masji

Faza : Iyah harus kita rutinkan yah dodi, shalat subuh berjamaahnya.

Dari kejauhan muncul nadia dan ibunya hendak ikut shalat berjamaah juga

Faza : Dodi itu nadia buka???

Dodi : Iyah betul, wah kebetulan kita bisa bareng ke masjidnya.

Kemudian mereka menghampiri Nadhia

Faza : Assalamualaikum Nadhia dan ibu, mau shalat subur ke masjid yah.

Nadhia : Waalaikumsalam Faza, eh kebetulan kita ketemu dsni.

Dodi : Ayu kita berangkat bersama ke masjid

Faza dan Dodi : Ayukkk...

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Menyebut nama teman
 - b. Menengok jika dipanggil teman
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

MEMANGGIL NAMA SAAT BERTEMU

Faza dan Nadhia sedang bermain di taman, mereka menunggu kedatangan teman nya dodi

Faza : Nadhia kamu tadi disekolah bertemu dengan siapa??

Nadhia : Oh itu teman ibuku, dia menitipkan makanan ke ibuku.

Faza : Ohh..

Kemudian Dodi datang

Dodi : Faza.... Nadia... Hai....kalian sudah lama yang menungguku

Faza : Hai Dodi....

Nadhia : Hadi Dodi kamu lama sekali, jam segini baru datang. Kita sudah lama tau menunggu kamu

Dodi : eh...eh... iya maaf.. tadi aku membantu ibuku dulu dirumah...Ayu kita main bersama

Faza dan Nadhia : Ayukkkkk...

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Mau menerima masukan dari teman
 - b. Mencari solusi permasalahan
 - c. Mau bersama sama melakukan hal
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

TIDAK MEMAKSAKAN KEINGINAN

Faza dodi dan Nadhia sedang mengerjakan Tugas Prakarya bersama

Faza : wah bagus sekali lukisannya, kira kira bagusnya mobil sama bunga nya warna apa yah

Nadhia : iyah bagus sekali yah, bagusnya faza mobilnya warna pink dan bunga warna ungu

Dodi : tidak ah, masa warna nya perempuan sekali, bagus mobil warna hitam dan bunga warna merah

Masing masing nadhia dan dodi saling beradu argument dengan pendapatnya masing masing

Faza : Sudah...sudah, sepertinya kalau warna biru mobilnya dan kuning untuk bunganya cocok, bukan begitu teman teman???

 (sambil melirik kedua temanya)

Nadhia : iyah ternyata cocok yah.

Dodi : baiklah, sepertinya memang sudah bagus.

Faza : iyah, nah lukisanya sudah jadi

Dodi dan Nadhia : Wahhhh...bagusnya... (sambil memasang muka gembira)

1. Tujuan dari storyline tersebut siswa mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari serta memahami aspek-aspek dalam video tersebut
2. Storyline ini mempunyai aspek pengembangan keterampilan sosial Seperti Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik
 - a. Mau menerima masukan dari teman
 - b. Mencari solusi permasalahan
 - c. Mau bersama sama melakukan hal
 - d. Mau meminta maaf
3. Dalam skenario kali ini mengambil set lokasi Latar belakang/ Background Taman,

TIDAK MELAKUKAN TINDAKAN AGRESIF

Nadhia sedang memaikan bonekanya di taman tiba tiba datang dodi merebut dan menggoda nadhia, terjadilah tarik menarik kaki dan tangan boneka tersebut robek

Nadhia : kamu sangat lucu bonekaku, aku sayang baged sama kamu

Dodi : nadhia kamu ko ngomong sama boneka, sini coba aku ajak ngomong (sambil merebut boneka nya)

Nadhia : Idihhh.. kamu dodi jangan ini bonekaku...(sambil merebut kembali)

Namun dia merebut kembali sehingga boneka nya menjadi robek

Nadhia : Tuh,,kan.. dodi.. bonekaku..(sambil menangis mau marah)

Dodi : Maaf nadia...maafkan aku...aku Cuma mau godain kamu..

Kemudian faza datang, dan menenagkan mereka berdua

Faza : Sudah, kamu dodi jangan menggoda nadhia lagi, jadi rusak kan bonekanya.

Dodi : Iyah maafin aku.. aku salah nadia, harusnya aku tidak merebut boneka kesayangan kamu..

Nadhia : Huhhpp.. yasudah aku maafkan, jangan seperti itulagi yah..

Dodi : Iyah

STORYLINE FILM
MARITIRUKAN AKU BISA



PEMBELAJARAN KETERAMPILAN SOSIAL