

Agama Islam di Indonesia merupakan agama yang terbesar di antara agama lain, sehingga agama Islam niscaya mempunyai persoalan yang kompleks, sehingga diperlukan sebuah *teraphy* untuk mengurain personal-persoalan ini. Diantaranya adalah masalah *Extrimisme*, yang sudah menjangkit ke obyek yang cukup fatal, yakni para pemuda di Indonesia.

Khusus permasalahan Ekstrimisme ini, The Lead Institute, Universitas Paramadina membuat program 'Youth, Extremism and Social-Media'. Tujuannya adalah untuk memberi kesadaran kepada kaum muda agar hati-hati dengan bahaya ideologi dan kelompok ekstrimisme-kekerasan yang melakukan terror. Selain itu program ini juga mengajak kaum muda untuk berinternet secara sehat; memanfaatkan internet untuk hal-ha positif dan menghindari penyebaran, perekrutan ideologi dan aktivisme kelompok teroris di dunia internet (cyberspace). Modul yang ditulis ini dan juga buku saku sebagai pelengkap adalah bagian dari instrument program ini yang kami susun agar bisa menjadi panduan kaum muda terhadap hal-hal tersebut.

Module  
for Trainer

# PEMUDA, INTERNET-SEHAT, & ANTI-EKSTRIMISME

Suratno  
Zainul Maarif  
Mataharitimoer  
Tri Wahyuti  
Retno Hendrowati  
Aan Rukmana  
Emil Radhiansyah

Oleh:  
The Lead Institute  
Universitas Paramadina

  
paramadina  
TheLeadInstitute



**PEMUDA, INTERNET SEHAT  
& ANTI-EKSTRIMISME**

**BUKU  
MODUL FOR TRAINER**

**PEMUDA, INTERNET SEHAT  
& ANTI-EKSTRIMISME**

Oleh:

**The Lead Institute  
Universitas Paramadina**

**PEMUDA, INTERNET SEHAT DAN ANTI EKSTRIMISME**

©The Lead Institut Universitas Paramadina

Editor: Suratno

Sampul: M. Nadzief Subkhi

Atak: Indra Kusuma

Cetakan Pertama, 2019

Diterbitkan oleh:

**TareBooks**

(CV Taretan Sedaya International)

Jl. Jaya 25, Kenanga IV Cengkareng, Jakarta Barat 11730

tarebooks@gmail.com

www.tarebooks.com

+62811 1986 73

Bekerjasama dengan

**The Lead Institute Universitas Paramadina**

Jl. Gatot Subroto Kav. 97 Mampang Prapatan

Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12790

+6221 7918 1188

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

x + 262 hlm. -14,5 x 20 cm

ISBN: 978-602-5819-44-5

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

**KATA PENGANTAR**

Masalah terorisme di Indonesia akhir-akhir ini menjadi makin mengkhawatirkan. Terlebih lagi sejak merebaknya pengaruh ISIS (Islamic State of Iraq and Syiria) yang menganut paham ekstrimisme kekerasan. Mengkhawatirkan terutama karena 3 hal. **Pertama**, Indonesia adalah negara Muslim terbesar. Sayangnya sejak dulu, Indonesia sudah punya pengalaman serupa terkait ideologi ekstrimisme kekerasan sejak munculnya gerakan DI/TII oleh Kartosuwiryo, lalu menjadi gerakan NII/Negara Islam Indonesia, lalu ada Jama'ah Islamiyah yang merupakan sayap organisasi al-Qaeda di Asia Tenggara, dan saat ini ISIS yang awalnya di Iraq dan Syiria juga menarik hati banyak pengikutnya di Indonesia.

**Kedua**, kelompok-kelompok terorisme juga mengalami 'kemajuan' yang pesat terutama terkait perkembangan teknologi dan informasi yakni internet. Kelompok teroris memanfaatkan internet secara negative untuk kepentingan mereka. Kegiatan terorisme mulai dari penyebaran propaganda ideologi ekstrimisme-kekerasan, perekrutan anggota, komunikasi internal, penyediaan logistic, pelatihan teroris, perencanaan dan bahkan serangan terror, kini semuanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet. Implikasinya adalah bahwa kegiatan-kegiatan itu makin 'canggih', makin privat dan makin sulit di deteksi aparat pemerintah karena dunia internet (cyberspace) memiliki standard-pengaman tersendiri yang berbeda dengan dunia nyata. Contohnya akun-akun teroris yang sudah diblokir kementerian komunikasi dan informasi, dengan mudahnya dikloning dalam akun-akun lain sehingga ibarat pepatah 'diblokir (akun) satu, tumbuh (akun lain) seribu'.

**Ketiga**, kelompok-kelompok terorisme sekarang menasar kaum muda. Mereka menjadikan kaum muda sebagai target utama untuk direkrut dan bergabung dengan kelompok mereka. Ada banyak alasan kenapa hal ini terjadi seperti; kaum muda masih masa transisi (dari anak-anak ke dewasa) sehingga emosi masih

labil, masih pencarian identitas diri, suka tantangan, petualangan dan heroisme. Selain itu kaum muda juga belum punya tanggungan (masih single) sehingga menjadi celah untuk dipengaruhi agar mau bergabung dengan kelompok teroris. Kaum muda juga umumnya sangat familiar dengan internet sehingga para perekrut teroris akan 'ngorbit' didunia internet (cyberspace) untuk mencari mangsa. Kaum muda dengan pemahaman agama yang rendah menjadi lebih rentan lagi untuk direkrut kelompok-kelompok teroris.

Ketiga hal di atas yang kemudian menggerakkan The Lead Institute, Universitas Paramadina untuk membuat program 'Youth, Extrimism and Social-Media'. Tujuannya adalah untuk memberi kesadaran kepada kaum muda agar hati-hati dengan bahaya ideologi dan kelompok ekstrimisme-kekerasan yang melakukan terror. Selain itu program ini juga mengajak kaum muda untuk berinternet secara sehat; memanfaatkan internet untuk hal-ha positif dan menghindari penyebaran, perekrutan ideologi dan aktivisme kelompok teroris di dunia internet (cyberspace). Kegiatan ini sudah berlangsung sejak Tahun 2017. Pada tahun 2017-2018, kegiatan berupa workshop and public campaign difokuskan di beberapa sekolah di Jabodetabek . Tahun 2018-2019 kegiatan masih sama yakni berupa workshop dan public campaign, tetapi lebih luas tidak hanya disekolah-sekolah di Jabodetabek tapi juga di Propinsi Banten, Jawa Barat dan Jawa Tengah. Tahun 2019-2020 kegiatan akan sedikit berbeda tidak lagi berupa workshop dan public campaign, akan tetapi berupa ToT (Training of Trainer) untuk para mitra lokal dan Student-Camping (Kemah Siswa) yang akan dikelola para mitra dengan supervise dari The Lead Institute. ToT dan Student-Camping akan dilaksanakan di Medan, Madura dan Mataram.

Modul ToT (Training of Trainer) yang ditulis ini dimaksudkan sebagai bagian dari instrument ToT agar bisa menjadi panduan bagi para mitra lokal dalam mengelola student-camping maupun

kegiatan lain terkait topik pemuda, internet sehat dan anti-ekstremisme.

Akhirnya The Lead Institute berharap semoga ikhtiar ini membawa manfaat dan berkah serta mencapai tujuan-tujuan utama seperti di tulis di atas. Kami mengucapkan terima kasih kepada tim penulis modul, kepada pihak International Exchange Alumny, kepada para mitra-lokal dan kepada sekolah-sekolah yang menjadi peserta dalam program ini. Jazakumullah ahsanal jaza'

Jakarta, Oktober 2019

Dr. phil, Suratno, M.A

Ketua The Lead Institute, Universitas Paramadina

## DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR | v**

**BAB 1: ISLAM (MENOLAK) EKSTREMISME | 1**  
Oleh: *Zainul Maarif, Lc, M.Hum*

**BAB 2: PEMUDA & KERENTANAN EKSTREMISME | 33**  
Oleh: *Dr.phil, Suratno, M.A*

**BAB 3: DUA (KALI) PERTOBATAN: KISAH MANTAN EKSTREMIS | 67**  
Oleh: *Mataharitimoer (MT)*

**BAB 4: LITERASI MEDIA & STRATEGIC-CAMPAIGN | 85**  
Oleh: *Tri Wahyuti, S.Sos, M.Si*

**BAB 5: BERINTERNET SECARA SEHAT & BIJAK | 129**  
Oleh: *Retno Hendrowati, ST, MT*

**BAB 6: PEMUDA & TRANSFORMASI SOSIAL | 183**  
Oleh: *Aan Rukmana, S.Fil, M.A*

**BAB 7: PERMAINAN YANG EDUKATIF & MENYENANGKAN | 223**  
Oleh: *Emil Radhiansyah, S.IP, M.Si*

**BIODATA PENULIS | 261**

## **BAB VII**

### **PERMAINAN YANG EDUKATIF & MENYENANGKAN**

Oleh:

**Emil Radhiansyah, S.IP, M.Si**

**BAB 7**  
**PERMAINAN (GAMES) YANG EDUKATIF DAN**  
**MENYENANGKAN<sup>1</sup>**  
**Emil Radhiansyah**

**7.1 Pendahuluan**

Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, teknologi informasi dan komunikasi yang terus mengalami kemajuan dimana masanya segala sesuatu yang terkait digitalisasi dan gawai semakin di minati menjadikan pemanfaatan internet mampu mengubah pola hidup dan budaya manusia dalam belajar, bekerja, berinteraksi, berkomunikasi, berbelanja, mencari informasi, menambah jaringan dan lain sebagainya.

Saat ini masyarakat lebih banyak menggunakan internet dalam berkomunikasi dan mencari informasi, serta menggunakan jejaring sosial yang di anggap lebih efektif dan efisien. Di Indonesia sendiri pengguna internet di dominasi oleh kalangan generasi muda usia 15-30 tahun yang sekarang ini lebih di kenal dengan istilah "Netizen". Mereka saling berkomunikasi di dunia maya seperti mereka berkomunikasi di dunia nyata.

---

<sup>1</sup>Oleh Emil Radhiansyah, Dosen Pengajar pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Falsafah dan Peradaban, Universitas Paramadina, Jakarta. Dibuat untuk program Pemuda, Internet Sehat dan Anti-Ekstrimisme, The Lead Institute Universitas Paramadina.

Segala kemudahan dalam menggunakan internet juga memudahkan kalangan muda dalam mencari informasi dan mengakses informasi, secara otomatis informasi yang di dapat juga semakin terbuka baik informasi atau konten yang positif maupun yang negatif. Pengaruh konten negatif yang di dapat kalangan muda saat mengakses internet seperti pemuatan radikalisme, ekstrimisme, kekerasan, gambar porno, pencemaran nama baik, berita bohong, dan lain sebagainya jelas akan memberi dampak negatif kepada kalangan muda. Terkait masalah terorisme yang akhir-akhir ini semakin mengkhawatirkan di Indonesia, kelompok-kelompok teroris juga dengan mudah menyebarkan ajaran radikalisme dan ekstrimisme melalui internet.

Kelompok-kelompok teroris ini dalam menyebarkan ajarannya memiliki target sendiri. Kalangan muda adalah kelompok yang paling mudah untuk di jadikan target untuk bergabung bersama mereka. Karena itu untuk menangkal kejahatan di dunia maya harus di tekankan prinsip dasar yang harus di ketahui dalam menggunakan internet. Penggunaan internet secara sehat, aman dan beretika perlu di tanamkan sejak dini melalui pembelajaran dan permainan yang edukatif dan menyenangkan, agar pesan yang ingin di sampaikan bisa di terima, dimengerti dan di terapkan secara efektif dan berkelanjutan.

Di harapkan melalui games yang edukatif, kalangan muda lebih memahami akan pentingnya berinternet secara sehat, sehingga mereka bisa membentengi diri dari hal negatif dan bahkan di harapkan mereka bisa menjadi duta internet sehat yang mengajak kepada yang lain untuk menyebarkan hal positif.

## 7.2 Pengertian Games

Kata *game* berasal dari Bahasa Inggris yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia bermakna permainan yang bermacam jenisnya. Menurut Dananjaya dalam pengajaran kepada siswa, permainan merupakan salah satu media yang melibatkan para siswa untuk memiliki pengalaman dan penghayatan, dan berpikir kreatif (Suwarno 2017). Dengan tujuan untuk mengenal toleransi dan kerjasama, semakin menumbuhkan rasa cinta tanah air, menghindari kekerasan, mampu mengenali bakat diri, terdorong untuk berpikir secara kreatif dan inovatif, mampu mempengaruhi orang lain serta game yang berbasis internet.

Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli (Marlianti 2015):

1. John C Beck & Mitchell Wade, Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
2. Samuel Henry, Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari

rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

3. John Naisbitt, Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.
4. Andik Susilo, Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

Dananjaya seperti yang dikutip oleh Suwarno menyatakan bahwa permainan merupakan fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan; pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri (Suwarno 2017). Pengertian edukasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah "pendidikan" (Kemdikbud n.d.). Pendidikan berasal dari kata dasar didik, didik yaitu "pelihara dan latih", sedangkan pendidikan adalah "proses, cara, perbuatan mendidik" (Suwarno 2017).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi merupakan sebuah media yang dapat dipakai dalam pembelajaran dengan mengajak siswa atau peserta didik turut berpartisipasi di dalamnya dalam rangka memberikan pengalaman dan mengajak peserta didik berpikir kreatif.

sehingga nilai-nilai pengajaran yang hendak disampaikan dapat diserap dan dipahami.

Menurut Edward bahwa *game* merupakan sebuah *tools* untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pengajaran dan Teknik intruksional yang efektif dalam penguatan level-level yang sulit. Sementara menurut Boyle "*points out that game can produce engagement and delight in learning; they thus offer a powerful format for educational environments...*" yang bermakna bahwa dalam edukasi, penggunaan permainan merupakan suatu pengantar yang kuat dalam rangka mendekati siswa didik dengan proses pembelajaran itu sendiri. Menurut Wahono, permainan sebagai sebuah aktifitas baik bersifat terstruktur ataupun terstruktur sebagian (*partial/semi*) yang bertujuan untuk menghibur dan dapat pula digunakan sebagai sarana pendidikan. (Famula 2015).

### 7.3 Jenis-jenis games edukasi dalam training

#### "PEMUDA, INTERNET SEHAT DAN ANTI-EKSTRIMISME"

##### Permainan 1 (Games toleransi dan kerjasama)

Nilai-nilai karakter toleransi dan kerjasama penting untuk dimiliki oleh setiap warga negara terutama kalangan muda, sebab kalangan muda sebagai generasi penerus bangsa harus menghargai dan menghormati perbedaan yang ada di tengah keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia. Pengenalan, pemberian materi dan penerapan secara internalisasi tentang

karakter toleransi dan kerjasama dapat dilakukan dengan permainan tradisional, meski saat ini gawai tetap lebih dominan menjadi pilihan utama dengan terbuka dan mudahnya akses internet, permainan tradisional bisa mengajarkan dan memberi hal kepada kalangan muda untuk bersikap dan berpikir positif, lebih menghargai diri sendiri dan orang lain, kegembiraan, kebersamaan serta kerja sama tim tanpa harus memandang dengan siapa ia bermain saat mereka bermain permainan tradisional. Selain itu dengan mengenalkan dan mengajak kalangan muda bermain permainan tradisional juga bisa untuk melestarikan budaya serta menguatkan karakter toleransi dan kerjasama di kalangan muda.

Nama Permainan	Gobak Sodor
Jumlah Pemain	5-8 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Tidak ada
Lama Permainan	10-20 menit
Tempat	Luar Ruangan

#### Cara Permainan

- a. Buat garis penjagaan dengan kapur atau dapat menggunakan rafia seperti pada lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap.
- b. Bagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 5-8 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim

akan menjadi tim "jaga" dan tim yang lain akan menjadi tim "lawan".

- c. Anggota tim yang mendapat giliran "jaga" akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- d. Sedangkan tim yang menjadi "lawan", harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.

#### Tujuan Permainan

- a. Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kebersamaan dan kontrol diri, terutama tim yang bertahan.
- b. Satu sama lain harus kompak agar tim penyerang tidak sampai lolos dari penjagaan mereka.
- c. Menguatkan kerjasama antar anggota tim.

- d. Menumbuhkan toleransi sesama anggota tim dan rekan sepermainan karena dalam permainan ini bisa dimainkan oleh siapapun meski berbeda agama, budaya dan suku.

Nama Permainan	Hompimpa-Hompimpa
Jumlah Pemain	3-5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Tidak ada
Lama Permainan	3-5 menit
Tempat	Dalam Ruangan

#### Cara Permainan

- Letakan telapak tangan peserta yang akan bermain minimal tiga orang.
- Kemudian ayunkan tangan kekanan dan kekiri sambil mengucapkan "hom pim pa alaihum gambreng". Setelah mengucapkan kalimat hom pim pa tersebut, telapak tangan bebas memilih ingin menghadap ke atas atau ke bawah.

#### Tujuan Permainan

- Makna dari permainan tersebut adalah kita diajarkan untuk menerima setiap hasil akhir dari permainan yang harus dipatuhi oleh setiap orang.
- Kita juga diajarkan untuk menerima perbedaan yang ada dalam setiap diri individu dan kelompok.

Nama Permainan	Kapal Titanic
Jumlah Pemain	Satutim 3-5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Kain
Lama Permainan	5-10 menit
Tempat	Dalam Ruangan

#### Cara permainan

- Semua anggota tim diminta untuk berdiri di atas kain, seakan akan mereka berada dia atas sebuah kapal yang akan tenggelam.
- Tidak ada bagian dari kaki berdiri diluar kain. Setelah mereka berhasil berdiri, maka menghitung satu sampai lima hitungan. Apabila berhasil, kain dilipat menjadi lebih kecil.
- Kemudian dilakukan kembali proses seperti semula. Kelompok yang mampu berdiri di atas kain yang terkecil adalah pemenangnya.

#### Tujuan Permainan

- Membangun kerjasama dan kebersamaan
- Menumbuhkan rasa toleransi
- Menunjukkan untuk kesuksesan tim diperlukan pengorbanan
- Perlunya anggotatim untuk menyatudengankelompok

## Permainan 2 (Games cinta tanah air)

Rasa cinta tanah air harus di tanamkan sejak dini. Kalangan muda sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki rasa cinta tanah air, karena di tangan kalangan muda sebagai generasi pembaharu, dititipkan kelangsungan hidup bangsa dan negara. Rasa kebanggaan, rasa memiliki, rasa menghargai, rasa menghormati dan loyalitas yang dimiliki oleh setiap individu pada negara tempat ia tinggal adalah bentuk rasa cinta tanah air dengan rela membela tanah airnya, menjaga dan melindungi tanah airnya, rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negaranya serta mencintai adat istiadat, budaya serta melestarikannya.

Kalangan muda, sebagai seorang pelajar tetap dapat menunjukkan sikap cinta tanah air dengan berbagai cara, diantaranya :

1. Belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh
2. Siap dengan segala perubahan
3. Menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan internet secara sehat dan cerdas
4. Menjaga diri dari hal-hal negatif dengan tidak mengikuti kegiatan yang bersifat ekstrim dan radikal
5. Tidak memilih-milih teman berdasarkan SARA
6. Berbakti kepada orang tua
7. Berbakti kepada Bangsa dan Negara

Untuk menanamkan rasa cinta tanah air, bisa diperkenalkan dengan games edukatif yang menyenangkan dan menghibur tetapi tetap sarat makna.

Nama Permainan	Menebak Judul Lagu Wajib dan Lagu Daerah
Jumlah Pemain	Satutim 4-5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kertas Petunjuk (Lagu Wajib atau Lagu Daerah)</li><li>• Kertas berisi judul Lagu</li></ul>
Lama Permainan	5-10 menit
Tempat	

### Cara Permainan

- a. Dalam permainan menebak Judul lagu Indonesia dibutuhkan kecepatan dalam berpikir dan ketepatan untuk mendeskripsikan lagu kepada anggota pemain lainnya. Pemain juga diuji dalam kemampuan menguasai lagu wajib dan lagu daerah yang ada di Indonesia.
- b. 1 orang dari kelompok menjadi peraga gerak
- c. Peraga gerak mengambil kertas clue dan kertas judul lagu.
- d. Peraga gerak menunjukkan melalui gerakan tanpa kata-kata yang mendeskripsikan lagu yang sudah dipilih.
- e. Anggota lainnya dalam kelompok menebak lagu.

- f. Jika anggota berhasil menjawab, peraga gerak digantikan dengan anggota lainnya.

**Tujuan Permainan:**

- a. Dengan permainan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air terutama dalam lagu-lagu kebangsaan Indonesia dan mengembangkan kreativitas melalui gerakan.
- b. Permainan ini juga untuk menumbuhkan rasa untuk melestarikan kekayaan budaya

**Permainan 3 ( Games anti - kekerasan )**

Sebagai dampak dari perkembangan arus globalisasi dan modernisasi, serta perubahan fase perkembangan masyarakat dari masyarakat petani ke masyarakat industri dan masyarakat industri ke masyarakat informasi, aksi kekerasan yang dilakukan manusia diberbagai belahan dunia sangat jelas terlihat. Terlebih dengan semakin majunya teknologi dan kemudahan mengakses berbagai informasi melalui internet telah menjadi sumber inspirasi baru dalam pengembangan masyarakat. Proses perubahan fase ini harus disikapi dengan bijak. Pendidikan anti-kekerasan harus dikenalkan dan di tanamkan di berbagai lintas generasi. Karena dengan kemudahan mengakses informasi melalui internet jika tanpa di saring akan menimbulkan pemahaman yang sempit. Apalagi Radikalisme agama dan

ekstrimisme yang seringkali menggunakan kekerasan sebagai alat untuk mencapai tujuannya seperti teror bom, pembakaran, dan perekrutan khususnya kepada kalangan muda, Karena itu pendidikan anti-kekerasan perlu disosialisasikan melalui media pembelajaran, modul, pelatihan dan permainan yang edukasi dan menyenangkan. Agar kalangan muda bisa menangkai berbagai paham dan ajaran yang ekstrimisme dan radikalisme.

Nama Permainan	Merangkai dan Membuat Bunga
Jumlah Pemain	Satu tim 5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumpit 15-20 buah</li> <li>• Kertas krep warnawarni</li> <li>• Lem Kertas</li> <li>• Gunting</li> <li>• Botol untuk vas bunga</li> </ul>
Lama Permainan	5-10 menit
Tempat	Dalam ruangan

**Cara Permainan**

- a. Membuat dan merangkai bunga dari lima warna.
- b. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok. Kelompok pertama membuat dan merangkai bunga dengan satu warna, kelompok 2 dengan dua warna seterusnya sampai kelompok 5 dengan lima warna.

### Tujuan Permainan

Semakin banyak warna dalam satu rangkaian bunga maka akan terlihat dan dirasakan lebih indah dari pada rangkaian itu hanya dalam satu warna saja. Oleh karena itu pluralitas dan perbedaan sebenarnya menunjukkan keindahan. Jika selama ini berbagai macam perbedaan dan keragaman masih sering menimbulkan konflik dan kekerasan, hal ini hanya karena belum bisa merangkai keragaman itu dalam sebuah harmoni.

### Permainan 4 ( Games mengenali bakat diri )

Setiap individu terlahir unik. Potensi yang dimiliki tidak pernah sama antara yang satu dengan yang lainnya. Berbagai potensi diri inilah yang akan membantu kita memiliki kemampuan yang baik dalam berbagai hal, juga untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan kita.

Tetapi tidak semua orang bisa dengan mudah mengenali potensi dan bakat diri sendiri. Ketika seseorang tidak mampu mengenali potensi dan bakat diri, kemungkinan orang itu tidak akan bisa berkembang dengan maksimal dan mencapai titik terbaik dalam hidupnya, selain itu mudah untuk dipengaruhi paham-paham yang ekstrim dan radikal. Apalagi kalangan muda yang sering merasa galau dengan dirinya sendiri Hal inilah yang

menjadi dasar mengapa perlu pembelajaran mengenai proses mengenal potensi dan baka diri.

Ada beberapa tips agar kita dengan mudah mengenali potensi dan bakat diri,diantaranya :

1. Memperluas pergaulan dan pertemanan
2. Tetap membuka diri terhadap hal-hal baru
3. Ikuti rasa ingin tahu dengan kecerdasan moral
4. Pilih-pilih dan buat prioritas
5. Tetap berkomitmen untuk terus mengasah kemampuan

Selain tips di atas, agar proses pembelajaran dalam mengenal potensi dan bakat diri bisa diterapkan melalui games yang bersifat edukatif dan menyenangkan.

Nama Permainan	Tes 7 Menit
Jumlah Pemain	Disesuaikan dengan jumlah peserta
Alat Peraga	• Lembar Soal
Lama Permainan	7 menit
Tempat	Dalam ruangan

### Cara Permainan

Instruksi bagi instruktur

Membagikan lembar soal kepada siswa dan meminta siswa untuk mengerjakan dengan baik dan seksama seluruh pertanyaan yang ada pada lembar soal dengan waktu untuk

mengerjakan soal 7 menit. Peserta yang paling cepat dan benar dalam menjawab akan mendapatkan penghargaan. Jawaban dituliskan di balik lembar soal.

#### Instruksi pada lembar soal

Baca dengan baik dan seksama seluruh pertanyaan di bawah ini SEBELUM mulai menjawab, waktu mengerjakan soal adalah 7 menit. Peserta yang paling cepat dan benar dalam menjawab akan mendapatkan penghargaan. Tuliskan jawaban di balik lembar soal.

Soal sebagai berikut:

1. Tuliskan nama kamu di bagian kanan atas.
2. Tuliskan tanggal lahir di sebelah kiri atas dan beri lingkaran.
3. Tuliskan alamat rumah di bagian kanan bawah kertas, tulis dengan HURUF BESAR.
4. Tuliskan 2 nama orang yang dapat menyimpan rahasia kamu.
5. Tuliskan makanan favorit kamu.
6. Jika punya HP, tuliskan nomor HP, jika tidak tuliskan no telepon rumah kamu.
7. Tuliskan 3 benda pribadi kesukaan kamu.

8. Bagaimana cara menyelesaikan kasus tawuran antar pelajar yang menjadi sorotan saat ini? Cukup uraikan dengan 2 – 3 kalimat saja.
9. Majulah ke depan kelas, teriakan dengan suara lantang : “AKU MAU JADI ORANG SUKSES”.
10. Bacalah do’a mau makan dengan suara lantang di tempat kamu duduk.
11. Jika sudah selesai mengerjakan nomor 10, tuliskan cita-cita Anda di pojok kiri bawah.
12. Segera berdiri dan tepuk bahu kanan teman terdekat anda lalu berikan senyuman terbaik!
13. Katakan : “Teman, saya sudah selesai, mengapa kamu begitu lambat, ada yang bisa saya bantu?”.
14. Sambil kembali ke tempat duduk teriakan dengan lantang: “Yes-yes-yes”, akulah manusia tercepat !
15. Buatlah tanda tangan sebagus mungkin di kertas pada posisi yang kamu sukai dan kumpulkan kertas jawabannya serta kembali ke tempat duduk dengan tenang.
16. Teriakkan : SAYA SIGAP MENERJAKAN SEGALA HAL!
17. Tepuk tangan 5 kali sebagai tanda telah menyelesaikan soal
18. Kerjakan hanya soal nomor 12.
19. Tuliskan 4 nama teman akrab.

20. Tuliskan 3 tokoh idola kamu baik dari luar atau dalam negeri.

Tujuan Permainan:

- a. Mengasah otak dan mengenali bakat diri dalam berfikir, bertindak, mencerna dan menelaah setiap informasi dan pertanyaan yang didapat atau diberikan.
- b. Kecepatan tanpa kehati-hatian, ketepatan dan ketelitian akan membawa kerugian.

### Permainan 5 ( Games menjadi kreatif-inovatif )

Kreatif dan inovatif adalah suatu sifat yang harus dimiliki dalam diri setiap individu. Kreatif artinya selalu mempunyai ide-ide baru untuk perkembangan diri dan ilmunya. Sedangkan inovatif adalah sifat untuk memecahkan masalah. Dengan semakin berkembangnya teknologi dan kemajuan dalam globalisasi dan modernisasi, tidak ada lagi alasan untuk tidak menjadi kreatif dan inovatif. Karena saat ini berbagai informasi apapun bisa dengan mudah didapatkan di internet, ingin belajar apapun hampir semua bisa dipelajari secara otodidak melalui video-video youtube.

Sebagai generasi muda dan pelajar, lima poin penting ini bisa digunakan agar kamu menjadi kreatif dan inovatif :

1. Terus bergerak mencari inovasi
2. Mencintai pekerjaan dan tanggung jawab

3. Jadikan hidup agar berarti
4. Mencari inspirasi dengan travelling dan mengikuti pelatihan
5. Menciptakan produk yang berbeda dan bisa berguna

Melalui permainan yang menyenangkan dan mendidik juga bisa menggali dan mengasah kreatifitas dan inovatif.

Nama Permainan	<i>Folding Carpet</i>
Jumlah Pemain	Satu Tim terdiri dari 3-5 orang disesuaikan dengan jumlah peserta
Alat Peraga	Kertas Koran
Lama Permainan	5 - 15 menit
Tempat	

Cara Permainan

- a. Satu kelompok mendapatkan 1 lembar kertas koran dengan lebar yang sama
- b. Semua pemain berdiri di atas karpet/kertas koran.
- c. Semua pemain harus berpikir untuk membalik karpet/kertas koran tersebut tanpa kaki menyentuh tanah atau keluar dari karpet/kertas koran.
- d. Jika salah satu pemain menyentuh tanah atau keluar maka akan dianggap gagal.

### Tujuan Permainan

Dengan permainan ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas dan inovatif dalam memecahkan masalah yang ada, mengatur kerja sama dalam tim dan kekompakan antar tim.

Nama Permainan	Tebak Gaya
Jumlah Pemain	5-8 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Gambar Hewan
Lama Permainan	5 - 15 menit
Tempat	Dalam ruangan

### Cara Permainan

1. Peserta membentuk tim atau kelompok yang terdiri dari 5-8 orang
2. Masing-masing tim atau kelompok lalu berbaris lurus
3. Setiap peserta membelakangi mentor kecuali peserta terdepan
4. Peserta terdepan menghadap mentor dan mengambil sebuah gambar hewan yang kemudian harus diperagakan agar bisa ditebak oleh peserta lainnya dalam kelompok itu.
5. Setelah menghafal gambar dan menentukan gerakan, peserta terdepan menepuk pundak peserta kedua lalu memeragakan gerakan objek gambar

6. Lalu peserta kedua lanjut menepuk pundak peserta ketiga hingga seterusnya
7. Peserta terakhir bertugas menebak gambar yang sebenarnya
8. Pastikan jarak antar peserta lumayan jauh sampai tidak terdengar suara.

### Tujuan Permainan

Pada permainan ini peserta bisa menjadi kreatif dan inovatif, sehingga maksud dan tujuan yang ingin di capai bisa terwujud.

### Permainan 6 (Games mempengaruhi orang lain)

Kemampuan dalam mempengaruhi orang lain erat kaitannya dengan kepemimpinan yang baik. Karena kepemimpinan adalah seni bagaimana mempengaruhi orang lain untuk alasan yang bermanfaat.

Mempengaruhi orang lain sebenarnya bisa dilakukan oleh setiap orang tetapi tentu saja tergantung dari cara dan prinsip yang dimiliki. Cara untuk mempengaruhi orang lain bisa dengan mudah dilakukan melalui kemudahan mendapatkan informasi melalui internet, menyebarluaskan informasi yang didapat. Tetapi dalam seni mempengaruhi orang lain harus tetap diimbangi dengan kecerdasan. Agar selain kita bisa mempengaruhi orang lain, kita tidak terpengaruh oleh hal-hal buruk terutama dengan paham radikalisme dan ekstrimisme.

Dengan berbagai permainan yang menyenangkan dan mengedukasi, diharapkan cara-cara untuk mempengaruhi orang lain bisa di pelajari dan di mengerti dengan baik sehingga bisa di terapkan.

Nama Permainan	Budi berkata (nama dapat diganti sesuai kebutuhan)
Jumlah Pemain	Tidak terbatas / Disesuaikan dengan jumlah peserta Disesuaikan dengan jumlah peserta
Alat Peraga	Tidak ada
Lama Permainan	5-15 Menit
Tempat	

#### Cara Permainan

- a. Peserta berkumpul berdiri membuat lingkaran yang besar dan seorang instruktur berdiri ditengah.
- b. Instruktur bertugas memberi perintah yaitu dengan mengucapkan contoh kalimat seperti berikut "Budi berkata tutup mata sebelah kanan" atau "Budi berkata angkat kaki sebelah kiri".
- c. Setiap akan memberikan sebuah perintah instruktur harus mengucapkan kata "Budi berkata ....." terlebih dahulu dan semua pemain wajib mengikuti perintah tersebut, jika tidak melakukan perintah atau salah dalam melakukan maka akan terkena hukuman.

- d. Bila instruktur tidak mengucapkan kata "Budi berkata ....." di awal kalimat maka pemain tidak boleh menuruti perintah tersebut karena bukan Budi yang berkata.
- e. Jika pemain bergerak mengikuti perintah tersebut maka dia akan menerima hukuman. Hukumannya adalah menggantikan posisi instruktur dalam memberi perintah.

#### Tujuan Permainan

- a. Dalam permainan ini mengajarkan untuk menghormati orang lain , mengasah kemampuan dalam mempengaruhi orang lain.
- b. kemampuan untuk mempengaruhi orang lain bisa di mulai dengan cara memberikan instruksi yang baik dan benar sehingga dapat di pahami dengan mudah oleh orang lain.

#### Permainan 7 (Games berbasis internet)

Maju dan semakin berkembangnya teknologi, membawa banyak manfaat dalam kehidupan. Perubahan fase masyarakat yang telah berkembang dari fase masyarakat petani, masyarakat industri dan masyarakat informasi teknologi adalah akibat dari berkembang dan majunya peran teknologi informasi yang ada saat ini. Kemudahan untuk mengakses informasi, menyebarkan informasi, menampilkan informasi dan bahkan untuk bermain game bisa dilakukan melalui internet. Selama ini,

game selalu disamakan dengan adanya unsur kekerasan. Padahal tidak semua game seperti itu. Jika ada kejadian tindak kekerasan yang berhubungan dengan anak muda dan kebetulan ia adalah seorang gamer, game yang ia mainkan akan disalahkan.

Terlepas bahwa game tidak langsung dapat berpengaruh dan mempengaruhi pada tindakan seseorang, ada beberapa game yang aman dimainkan oleh usia berapapun. Bukan hanya konten permainannya yang aman, tapi latar beberapa game ini sangatlah nyaman karena begitu indah. Dilansir dari [businessinsider.co.id](http://businessinsider.co.id), berikut adalah 11 game yang seru dimainkan tanpa melibatkan bunuh-membunuh, anti-kekerasan, anti radikalisme dan ekstrimisme.

#### 1. Broken

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux, PS4, Android, iOS, PS Vita

Game ini adalah jenis permainan petualangan klasik yang menggunakan sistem tunjuk dan klik, serupa dengan game "Myst" atau "Monkey Island". Bedanya, Broken Age memiliki grafik ala cerita bergambar dengan pengisi-pengisi suara ternama seperti Elijah Wood dan Jack Black.

Padagame ini memainkan dua karakter berbeda gender dari dunia yang juga berbeda, namun kedua cerita tersebut akan terhubung sesuai dengan skenario game yang kamu ambil.

#### 2. Oxenfree

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux, PS4, Xbox One

Bisa dipastikan game ini adalah yang paling berbeda dari semua game yang masuk di daftar ini. Bukan terfokus pada keseruan aksi atau ledakan untuk membuat jadi seru, tapi cenderung menekankan pada jalan cerita menegangkan ala sains-fiksi horor. Alex, seorang gadis muda, adalah karakter utamanya yang bertamasya ke tempat wisata menenangkan di sebuah pulau yang pernah menjadi fasilitas militer rahasia. Sepanjang game ini kamu akan membantu Alex mengungkap cerita di balik pulau tersebut.

#### 3. Abzu

Dapat dimainkan di: PS4 dan PC/Mac/Linux

Hal yang menyenangkan dalam game ini adalah kamu akan menjelajahi keindahan bawah laut. Abzu adalah salah satu game langka yang mampu membuatmu merasa lebih rileks setelah memainkannya, dengan efek seperti habis bersantai di pantai. Dihiasi dengan musik orkestra yang asik dan pemandangan bawah laut yang menarik, kamu akan dibawa dalam cerita menyentuh yang tanpa melibatkan kata-kata.

#### 4. Bound

Dapat dimainkan di: PS4

Padagame ini memainkan merasa seperti menjelajah karya seni modern sambil menggerakkan karaktermu. Rasanya mungkin akan sama seperti jika kamu memainkan "Super Mario 64" dulu. Bedanya, kamu tidak perlu mengencet musuh, karaktermu akan bergerak seperti penari balet yang membentuk bola pelindung di sekelilingnya. Bola pelindung ini akan menangkis semua benda yang dilempar kepadanya. Keindahan pemandangan mengikuti gerak karaktermu akan membuatmu merasa nyaman.

#### 5. Inside

Dapat dimainkan di: PC, PS4, Xbox One

Di antara semua game dalam daftar ini, mungkin inilah game yang terseram. Dalam dunianya, kamu akan memainkan anak laki-laki yang berusaha bertahan dari lingkungan yang dipenuhi zombie, hewan liar, mesin cerdas dan eksperimen-eksperimen sains yang mengerikan. Satu sentuhan pada karaktermu akan membuatnya kehilangan nyawa. Kamu hanya perlu berusaha menghindar atau menggunakan alat di sekelilingmu untuk terhindar dari semua ancaman.

#### 6. No Man's Sky

Dapat dimainkan di: PC dan PS4

Walau kamu belum memainkannya, mungkin kamu pernah mendengarnya karena game ini telah menjadi

pembicaraan banyak gamer. No Man's Sky diprediksi sebagai game terbesar sepanjang sejarah. Para pengembang game membuat sistem permainannya menggunakan algoritma khusus sehingga apa yang kamu lihat di dalamnya berbeda dengan apa yang pemain lain lihat.

Game ini berkonsep penjelajahan antariksa yang nyaris tak terbatas, sehingga bisa jadi apa yang kamu temukan dalam game ini hanya kamu yang pernah melihatnya. Kamu bisa menemukan planet baru dengan spesies dan bahasa baru yang bisa kamu namai sendiri. Pemandangan antariksa dan tiap planet dinilai para gamer sangat menakjubkan.

#### 7. Octodad: Dadliest Catch

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux, Android, iOS, PS4, Xbox One, Wii U

Bukan hanya tanpa kekerasan, game ini sangat seru dan lucu untuk dimainkan. Kamu akan memainkan karakter seorang ayah dalam keluarga manusia normal. Hanya saja karakter ayah yang kamu mainkan adalah setengah gurita-setengah manusia. Sepanjang game, kamu hanya akan menjalani kegiatan sehari-hari seperti orang pada umumnya, seperti belanja ke pasar atau membersihkan rumah. Semua tugas dalam game ini bertujuan untuk satu hal, yaitu meyakinkan anggota keluarga yang lain bahwa

ayah gurita itu hanya seorang "manusia" normal dan tidak perlu ditakuti.

#### 8. Firewatch

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux dan PS4

Game ini dinilai sebagai salah satu game dengan seni grafis yang terbaik. Kamu akan memainkan seorang karakter bernama Henry yang bekerja sebagai pengawas pemacu kebakaran di Hutan Nasional Shoshone. Selama jalan cerita berlangsung, kamu akan ditemani rekan kerja bernama Delilah yang terus menghubungimu lewat walkie-talkie. Waktu penjelajahanmu di dalam hutan yang indah akan sangat menenangkanmu, plus jalan cerita yang sangat menyentuh walau game ini bisa ditamatkan hanya dalam beberapa jam saja.

#### 9. That Dragon, Cancer

Dapat dimainkan di: PC dan Mac

Peringatan sebelum memainkannya, siapkan tisu yang cukup! Game ini diangkat dari kisah nyata tentang cerita yang dialami langsung oleh dua orang pengembangnya, Ryan dan Amy Green. Anak laki-laki mereka meninggal pada usia 4 tahun karena kanker dan itulah yang menjadi inspirasi jalan ceritanya.

Dalam game ini, pemain diharap dapat meringankan rasa sakit pada anak laki-laki tersebut yang makin lama makin menjadi. Banyak gamer berpendapat

memainkan tidak mudah, bukan karena permainannya sulit, tapi karena sangat membawa emosi seiring ceritanya berlanjut.

#### 10. Lovers in a Dangerous Spacetime

Dapat dimainkan di: PC/Mac, PS4, Xbox One

Memang game ini melibatkan tembak-menembak laser, tapi aksi tersebut tidak menunjukkan kekerasan. Plot game ini berlangsung di ruang angkasa dan yang menjadi kunci penyelesaian tiap masalahnya adalah kerja sama tim serta kekompakan. Game ini dapat dimainkan secara multi-pemain hingga empat orang, walaupun kamu bisa memilih komputer untuk main sebagai rekanmu. Pemain diberikan beberapa masalah bersamaan seperti asteroid akan menabrak pesawat dan alien juga telah membobol masuk ke ruanganmu, jadi kamu dan anggota tim harus jeli memprioritaskan masalah. Karakter yang akan kamu mainkan adalah seorang astronot yang aksinya ditemani oleh musik-musik menyenangkan.

#### 11. The Witness

Dapat dimainkan di: PS4 dan PC

Walaupun dalam game ini terdapat pemandangan beberapa orang berlarian atau menghilang karena kehilangan nyawa, hal tersebut tidak ditampilkan dalam aspek kekerasan. Metode permainannya adalah seperti

puzzle yang harus kamu selesaikan sebagai masalah yang terdapat pada sebuah pulau yang berkesan tak berpenghuni. Kamu akan menjelajahi pulau dengan pemandangan yang menarik dan musik yang menenangkan.

Itulah beberapa game berbasis internet yang tetap seru dimainkan meski tak ada adegan kekerasan di dalamnya. Sisi positifnya, game ini juga bisa mendidik dengan cara yang menyenangkan.

## Bibliography

Famula, Guido. *jaribandel.blogspot.com*. Juni 2015.

<http://jaribandel.blogspot.com/2015/06/definisi-game-edukasi-menurut-para-ahli.html> (accessed September 20, 2019).

Kemdikbud. *kbbi.web.id*. n.d. <https://kbbi.web.id/edukasi> (accessed September 20, 2019).

Marlianti, W. "widyatama.ac.id." *repository.widyatama.ac.id*. 2015. <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle> (accessed September 20, 2019).

Suwarno. "Binus.ac.id." *pgsd.binus.ac.id*. Desember 31, 2017. <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/> (accessed September 20, 2019).

## Sumber Lainnya

[https://www.kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet\\_sehat](https://www.kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet_sehat)

<https://julismail.staff.telkomuniversity.ac.id/presentasi-internet-sehat/>

[https://www.academia.edu/26203646/100\\_PERMAINAN\\_UNTU\\_K\\_ICE\\_BREAKING](https://www.academia.edu/26203646/100_PERMAINAN_UNTU_K_ICE_BREAKING)

[http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2018/15\\_Iswati\\_dkk\\_95-100.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2018/15_Iswati_dkk_95-100.pdf)

<https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/>

[https://www.kompasiana.com/anis\\_fitria/55286e6c6ea8347d2c8b4572/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan](https://www.kompasiana.com/anis_fitria/55286e6c6ea8347d2c8b4572/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan)

<https://www.indonesiastudents.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/>

**MEDIA GAED (GAME EDUKASI) DALAM PEMBELAJARAN**  
(Impelementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak)

Posted by TRI PANJIANTO IDL 2017 - Cirebon Posted at 3 Mei 2018 12:57:27

<https://www.indonesiadigitallearning.com/content/artikel/media-gaed-game-edukasi-dalam-pembelajaran-impelementasi-game-edukasi-dalam-pembelajaran-anak->

<http://andika08095.blogspot.com/2011/05/antara-game-pendidikan-dan-hp-pdf-print.html>

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-rukiyati-mhum/pelatihan-respek-untuk-mencegah-bullying-di-sekolah-dasar.pdf>

<https://belanegarari.com/2016/03/23/pengertian-rasa-cintatanah-air/>

<https://www.kompasiana.com/nurunnihayatullatifah/566fa1925b7b61d20ffb369d/pendidikan-anti-kekerasan>

<https://rencanamu.id/post/panduan-persiapan-kuliah/persiapan-kuliah-dari-bangku-sekolah/mengenali-kepribadian-minat-dan-menggali-potensi-untuk-memilih-program-studi>

<https://www.kamiindonesia.id/detail-artikel/menju-generasi-muda-yang-kreatif-dan-inovatif>

<https://www.liputan6.com/showbiz/read/2455802/6-kiat-jitu-menjadi-pribadi-kreatif-dan-inovatif>

<https://www.kompasiana.com/lewatkiri/5c322a39bde5756739645709/menjadi-remaja-yang-kreatif-dan-inovatif?page=all>

<https://nasional.sindonews.com/read/1307043/15/pemuda-indonesia-zaman-now-harus-kreatif-dan-inovatif-1526654389>

<http://ciputrauceo.net/blog/2014/10/21/kepemimpinan-adalah-bagaimana-mempengaruhi-orang-lain-untuk-alasan-yang-bermanfaat>

<https://media.neliti.com/media/publications/72350-ID-kekuasaan-dan-taktik-mempengaruhi-orang.pdf>

<https://www.beastudiindonesia.net/kepemimpinan-seni-mempengaruhi-orang-lain/>

<https://www.idntimes.com/tech/games/bayu/11-game-ini-dijamin-aman-tetap-seru-dan-gak-akan-merusak-otakmu/full>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kontroversi\\_permainan\\_video](https://id.wikipedia.org/wiki/Kontroversi_permainan_video)

[https://kominformo.go.id/content/detail/15879/siaran-pers-no-11hmkominformo12019-tentang-klarifikasi-atas-hoaks-permainan-elektronik-mengandung-kekerasan/0/siaran\\_pers](https://kominformo.go.id/content/detail/15879/siaran-pers-no-11hmkominformo12019-tentang-klarifikasi-atas-hoaks-permainan-elektronik-mengandung-kekerasan/0/siaran_pers)

<https://azzamaviero.com/10-permainan-dalam-ruangan-untuk-semua-kalangan-ice-breaking/>

<https://made-blog.com/game-ice-breaking-lucu/>

<https://gurudigital.id/contoh-permainan-ice-breaking-dalam-pembelajaran-melatih-konsentrasi-kekompakan/>  
<https://www.slideshare.net/qibtiyyah/100-permainan-untuk-training-ice-breaking>  
<https://www.maribelajarbk.web.id/2016/06/contoh-ice-breaking-sederhana-dan-seru.html>  
[http://www.educationforpeace.com/bahasa/nonviolence\\_course\\_ba.php](http://www.educationforpeace.com/bahasa/nonviolence_course_ba.php)  
<https://jabarprov.go.id/index.php/news/29241/2018/08/07/Diskusi-Rancang-Mata-Pelajaran-Anti-Tawuran-dan-Anti-Kekerasan>  
<https://www.kompasiana.com/masgitocamp.wordpress.com/550ab212a33311a01e2e3935/toleransi-beragama-itu-kerjasama-bukan-sekedar-saling-menghormati>  
<http://www.markijar.com/2015/11/toleransi-antar-umat-beragama-lengkap.html>  
[https://www.researchgate.net/publication/324821526\\_Kerukunan\\_dan\\_Toleransi\\_Antar\\_Umat\\_Beragama\\_dalam\\_Membangun\\_Keutuhan\\_Negara\\_Kesatuan\\_Republik\\_Indonesia\\_NKRI](https://www.researchgate.net/publication/324821526_Kerukunan_dan_Toleransi_Antar_Umat_Beragama_dalam_Membangun_Keutuhan_Negara_Kesatuan_Republik_Indonesia_NKRI)  
<https://www.wantannas.go.id/2018/10/19/bela-negara-pengertian-unsur-fungsi-tujuan-dan-manfaat-bela-negara/>  
<https://www.kompasiana.com/vaniamelinda13/5a6f48a5bde5757ae772c102/bela-negara-bentuk-cinta-tanah-air?page=all>  
<https://belanegarari.com/2016/03/23/pengertian-rasa-cinta-tanah-air/>

<https://komunitasgurupkn.blogspot.com/2017/11/cinta-tanah-air-dan-bela-negara.html>  
<https://www.merdeka.com/peristiwa/bela-negara-bentuk-wni-cinta-tanah-air-berdasarkan-pancasila.html>  
<https://dosenpsikologi.com/cara-mengetahui-bakat-diri-sendiri>  
<https://lifestyle.okezone.com/read/2018/09/25/196/1955554/ketahui-bakat-terpendam-yang-anda-miliki-dengan-5-cara-ini>  
<https://carajadikaya.com/cara-mengetahui-bakat-diri-sendiri/>  
<http://blog.unnes.ac.id/ikajuli/2015/11/19/pentingnya-kreativitas-bagi-remaja/>  
<http://wildaqonita.blogspot.com/2014/04/strategi-menumbuhkan-kreativitas-remaja.html>  
<https://www.idntimes.com/science/experiment/bayu/24-cara-yang-terbukti-secara-sains-bisa-mempengaruhi-orang-lain-tanpa-berkata-kata>  
<https://borobudurtraining.com/pelatihan-the-science-of-influence-bagaimana-mempengaruhi-orang-lain-dalam-waktu-singkat-memanfaatkan-the-science-of-influence>  
<https://www.mditack.co.id/2017/02/01/influencing-skills-sebuah-kunci-untuk-kesuksesan-memimpin/>  
<https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=post/xview&id=4013>  
<https://www.bernas.id/34611-meski-hanya-offline-tapi-game-ini-layak-anda-mainkan.html>

<https://akurat.co/hiburan/id-393733-read-para-artis-deklarasikan-anti-kekerasan-gender-dan-seksual>  
<https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/18/11/27/piucev382-kementerian-pppa-setop-kekerasan-terhadap-perempuan>

## BIODATA PENULIS



**Suratno**, adalah Chairman The Lead Institute Universitas Paramadina. Memperoleh gelar doktor dalam bidang antropologi politik dan agama dari Goethe Universitas Frankfurt Jerman tahun 2016 dengan disertasi tentang antropologi taubat, deradikalisasi dan disengagement muslim ekstrimis di Indonesia.



**Aan Rukmana**, adalah dosen Dept Falsafah dan Agama Universitas Paramadina. Saat ini sedang menyelesaikan program doctoral bidang pemikiran Islam di UIN Jakarta. Aan aktif dalam berbagai kegiatan kepemudaan dan menjadi trainer motivasi bagi kaum muda.



**Zainul Maarif**, adalah alumni Universitas Al-Azhar Kairo Mesir serta menyelesaikan program master di UI. Selain menyiapkan studi doctoral di Universitas Brunei Darussalam, Zainul juga aktif mengelola banyak pengajian majlis taklim di seputaran Jabodetabek.



**Retno Hendrowati**, adalah dosen Dept Teknik Informatika Universitas Paramadina. Retno memperoleh gelar sarjana dan master dibidang teknik elektronika dari ITB Bandung. Retno terlibat dalam banyak proyek teknologi disruptive, cyberspace and network, dan proyek berbasis IT lainnya



**Emil Radhiansyah**, adalah Dosen Hubungan Internasional (HI) Universitas Paramadina. Emil memperoleh gelar Master bidang HI dari UI (Universitas Indonesia). Emil aktif menggeluti dunia kepemudaan serta terlibat dalam banyak inisiatif pemuda lintas budaya, baik lokal, nasional maupun internasional



**Tri Wahyuti**, adalah Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Paramadina. Tri memperoleh gelar Sarjana dan Master, keduanya dalam bidang Ilmu Komunikasi dari Universitas Indonesia, Jakarta. Tri terlibat dalam banyak proyek riset terkait literasi media dan mensupervisi banyak program strategic-campaign baik untuk dunia bisnis, politik, social-budaya dan sebagainya.



**Mataharitimoer (MT)**, MT lebih dari 10 tahun bergabung dengan gerakan anti NKRI atau yang terkenal dengan NII KW-9, baik sebagai pengelola bulletin pergerakan maupun sebagai perekrut yang berhasil merekrut ratusan pemuda untuk bergabung. Setelah menyaksikan banyak penyelewengan dan kekecewaan lainnya, MT menyatakan keluar dari NII. MT menulis novel biografis best-seller berjudul "Jihad Yang Terlarang" (2011, Penerbit Literati) yang menceritakan awal mula ia bergabung dengan NII, apa yang ia lakukan di sana dan mengapa akhirnya ia memutuskan keluar dari NII. Sekarang MT menjalani kehidupan sebagai blogger dan aktivis literasi serta terlibat dalam banyak program anti-ekstrimisme.

Agama Islam di Indonesia merupakan agama yang terbesar di antara agama lain, sehingga agama Islam niscaya mempunyai persoalan yang kompleks, sehingga diperlukan sebuah *teraphy* untuk mengurain personal-persoalan ini. Diantaranya adalah masalah *Extrimisme*, yang sudah menjangkit ke obyek yang cukup fatal, yakni para pemuda di Indonesia.

Khusus permasalahan Ekstrimisme ini, The Lead Institute, Universitas Paramadina membuat program 'Youth, Extrimism and Social-Media'. Tujuannya adalah untuk memberi kesadaran kepada kaum muda agar hati-hati dengan bahaya ideologi dan kelompok ekstrimisme-kekerasan yang melakukan terror. Selain itu program ini juga mengajak kaum muda untuk berinternet secara sehat; memanfaatkan internet untuk hal-ha positif dan menghindari penyebaran, perekrutan ideologi dan aktivisme kelompok teroris di dunia internet (cyberspace). Modul yang ditulis ini dan juga buku saku sebagai pelengkap adalah bagian dari instrument program ini yang kami susun agar bisa menjadi panduan kaum muda terhadap hal-hal tersebut.

## Module for Trainer

# PEMUDA, INTERNET-SEHAT, & ANTI-EKSTRIMISME

Suratno  
Zainul Maarif  
Mataharitimoer  
Tri Wahyuti  
Retno Hendrowati  
Aan Rukmana  
Emil Radhiansyah