

Smart School Online

AKU NETIZEN UNGGUL UNTUK
ANAK DAN REMAJA

Panduan bagi Para Fasilitator
Oleh: Tim SEJIWA



DAFTAR ISI

- 1 Daftar Isi
- 2 Pendahuluan

3

Modul Aku Netizen
Unggul untuk Remaja

5

Bagian 1
Uraian Panduan
Modul Aku Netizen
Unggul

19

Bagian 2
Uraian Panduan
Modul Aku Netizen
Unggul

25

Bagian 3
Uraian Panduan
Modul Aku Netizen
Unggul

PENDAHULUAN

Teman-teman fasilitator,

Dengan hadirnya internet dalam kehidupan kita semua, kita telah menikmati berbagai manfaat dan kemudahan darinya, misalnya ketika kita mencari berbagai macam informasi, berbelanja online, menyapa teman-teman kita lewat media sosial, mempersiapkan presentasi, maupun penyimpanan data yang aman dan ramah lingkungan karena ‘paperless’. Diantara berbagai manfaat internet tersebut di atas, ternyata terdapat berbagai tantangan yang hadir, khususnya bagi anak dan remaja yang dapat merugikan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, kami menyiapkan Modul Smart School Online “Aku Netizen Unggul” sebagai media kampanye, informasi sekaligus pembelajaran bagi anak dan remaja. Modul ini disiapkan untuk membantu para fasilitator mempersiapkan diri dalam menyajikan “Smart School Online” dengan efektif, sehingga mampu menguatkan teman-teman peserta agar mampu menjadi

seorang netizen remaja yang unggul. Modul ini merupakan bagian dari 3 Modul dalam program “Smart School Online”, dimana ketiganya saling melengkapi.

Melalui modul ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan bagi seluruh peserta. Dengan kemampuan yang baik mengenai apa yang harus dilakukan dalam melindungi diri di dunia online, maka kita dapat berkembang dan memanfaatkan internet untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal bagi kehidupan, kini dan di masa depan. Semoga para fasilitator mampu menyajikan “Smart School Online” dengan baik, sehingga mampu menginspirasi anak dan remaja Indonesia yang sudah menjadi pengguna aktif internet agar menjadi manusia yang unggul di masa depan.

Salam Kreatif,

Yayasan SEJIWA untuk “Smart School Online”

MODUL

AKU NETIZEN UNGGUL UNTUK REMAJA



TUJUAN

Workshop “Aku Netizen Unggul” untuk remaja bertujuan untuk :

- Membangun karakter positif remaja untuk menjadi seorang netizen yang unggul dan bijak dalam ber dunia online.
- Membangun kebiasaan positif remaja dalam memanfaatkan dunia internet dan gawai yang dimilikinya.
- Meningkatkan pentingnya komunikasi positif dalam berkomunikasi di dunia online dan offline.



AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Dalam penyampaian materi tentang “Aku Netizen Unggul” ini diharapkan kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- Diskusi kelompok. Diskusi kelompok ini dapat berasal dari studi kasus atau film pendek sesuai topik yang didiskusikan bersama.
- Bermain peran. Kegiatan ini untuk melatih komunikasi positif dan peserta dapat merasakan perbedaan efektivitas dari agresif, asertif dan pasif.
- Berpikir reflektif secara personal dari gambar yang dilihat atau video yang ditonton. Ceramah, penyampaian materi yang dibawakan oleh pelatih.



URUTAN KEGIATAN

Kegiatan ini akan berlangsung selama 180 menit (termasuk istirahat)

Bagian 1 : Nilai-Nilai Positif

- ◆ Perkenalan 15 menit
 - › Menjalin Keakraban
 - › Menyatakan Tujuan Program

- Pengantar Materi Dengan Diskusi Platform Aku Netizen Unggul 15 menit
- Bagian 1 : Nilai-Nilai Positif 30 menit
 - Diskusi dan Presentasi dalam Kelompok
- Istirahat 10 menit

Bagian 2 : Kebiasaan Positif

- Energizer Sebelum Memulai Sesi 5 menit
- Pengantar Sesi 2 – Komponen Penting dalam Aku Netizen Unggul 5 menit
- Bagian 2 : Kebiasaan Positif 30 menit
 - Diskusi Film dan Presentasi dalam Kelompok
- Istirahat 10 menit

Bagian 3 : Komunikasi Positif

- Energizer Sebelum Memulai Sesi 5 menit
- Pengantar Sesi 3 – Komponen Penting dalam Aku Netizen Unggul 5 menit
- Bagian 3 : Komunikasi Positif 30 menit
 - Diskusi dan Bermain Peran Tentang Komunikasi
- Refleksi dan Kesimpulan 20 menit

Bagian 1

URAIAN PANDUAN MODUL AKU NETIZEN UNGGUL

BAGIAN 1

● Perkenalan	15 menit
> Menjalin Keakraban	
> Menyatakan Tujuan Program	
● Pengantar Materi Dengan Diskusi Bagan Aku Netizen Unggul	15 menit
● Bagian 1 : Nilai-Nilai Positif	30 menit
> Diskusi dan Presentasi dalam Kelompok	
● Istirahat	10 menit

Perkenalan Diri

Sebelum memasuki pembahasan materi, para fasilitator dapat mengawali program yang bertujuan untuk :

- › Memahami tujuan pelatihan dan mengapa mereka mengikutinya
- › Berkenalan dengan anggota kelompok lainnya

* Menjalin Keakraban

Sambut peserta, perkenalkan diri sebagai fasilitator Smart School Online. Berikan uraian singkat tentang program ini. Tekankan pentingnya membangun suasana belajar dengan rasa aman, yang merupakan langkah awal untuk mengenal satu sama lain. Persilahkan peserta untuk memberikan “presentasi maks 15 detik” tentang diri mereka, mencakup hal-hal sebagai berikut:

- › Nama
- › Asal Sekolah
- › Hal spesial tentang diri mereka: hobi unik atau sesuatu yang menarik yang orang lain belum tahu dari mereka

Catatan Fasilitator : Peserta dapat menjadi enggan untuk berbicara dalam kelompok. Metode perkenalan diri digunakan untuk membantu peserta agar terbiasa mengekspresikan diri mereka di dalam kelompok. Jika telah jelas bahwa kelompok tersebut tidak mempunyai keengganan seperti itu, metode “interview dan memperkenalkan orang lain” dapat dilakukan.

* Menyatakan Tujuan Program

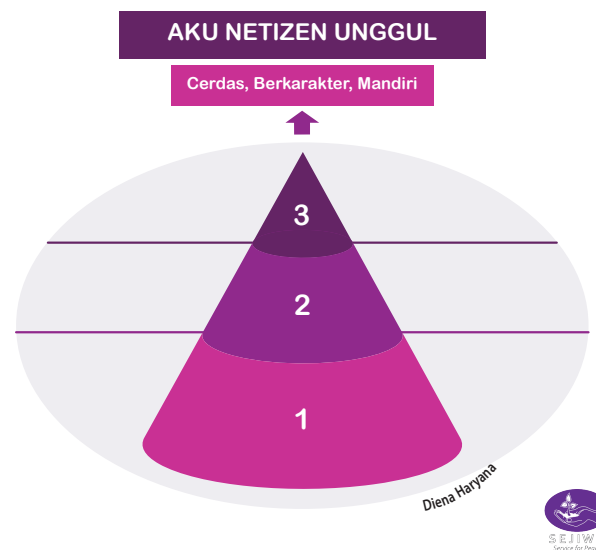
- › Jelaskan bagaimana dan mengapa Smart School Online datang untuk menyelenggarakan workshop ini. Seperti, “Smart School Online hadir untuk mengkampanyekan tentang nilai positif yang ingin dibangun sebagai seorang netizen. Apalagi banyaknya realitas buruk yang terjadi saat ini dan dapat membahayakan anak-anak di Indonesia, seperti *cyberbullying*, *cybercrime*, atau *cyberpornography*. Untuk itu, meningkatkan kesadaran remaja sebagai seorang netizen sangat penting sekali mengenai apa saja tantangan yang dapat mereka hadapi dan bagaimana mengatasinya”.
- › Perlihatkan slide yang ada dan minta peserta untuk membaca setiap tujuan satu per satu, periksa bahwa mereka memahami arti setiap tujuan.
- › Jelaskan berapa lama, bagaimana program ini akan dilaksanakan dan apa peran mereka selanjutnya.
- › Ajak peserta untuk berpikir tentang “aturan dasar” (aturan yang akan membantu mereka merasa nyaman berinteraksi dengan kelompok, menunjukkan hormat pada

➤ orang lain, dan membantu lingkungan kelas menjadi kondusif untuk belajar) akan penting bagi mereka dalam kelompok ini; yang akan membantunya menjadi lebih terbuka untuk belajar. Fasilitator dapat mencatatnya di flipchart, yang akan dipasang selama program berlangsung dipasang dalam setiap sesi. Silahkan menambah atau mengurangi hal-hal berikut ini jika peserta tidak menyebutkannya

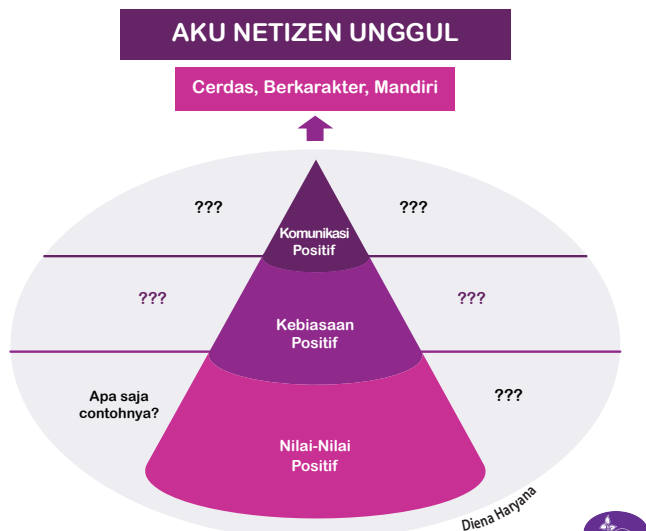
- Tidak menggunakan gadget selama kegiatan
- Selalu izin jika akan keluar kelas
- Silahkan untuk berbicara secara terbuka tentang hal-hal yang mengganggu mereka
- Ajukan pertanyaan jika apa yang disampaikan trainer kurang jelas
- Dengarkan dengan rasa hormat satu sama lain

* Pengantar Materi Platform Aku Netizen Unggul

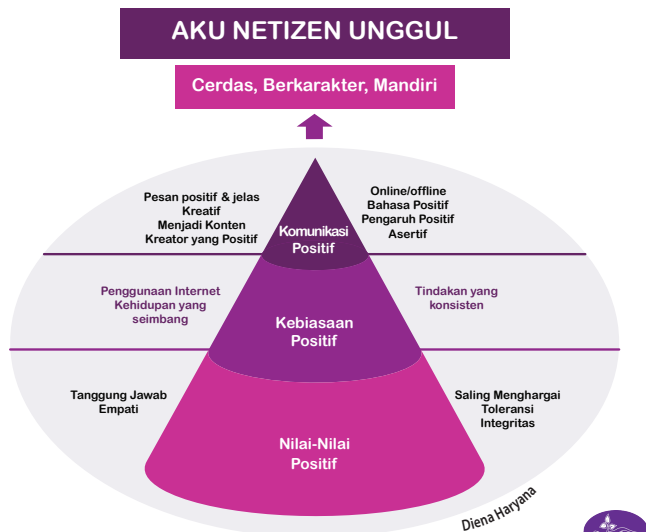
Langkah 1 : Fasilitator akan mengajak peserta berdiskusi di awal mengenai “Komponen apa saja yang penting dimiliki untuk menjadi netizen yang unggul? Silahkan diisi kolom 1, 2, 3 pada gambar di bawah ini” Diskusi ini dilakukan dalam kelompok besar dengan menampilkan grafis seperti disamping ini. Berikan 2 menit untuk para peserta berdiskusi dengan peserta yang duduk bersebelahan. Setelah selesai, mintalah para peserta berbagi, dan tuliskanlah pada kertas flipchart atau papan tulis jawaban-jawaban mereka. Berilah apresiasi terhadap upaya peserta.




Langkah 2 : Setelah mengumpulkan ide dari masing-masing peserta, tampilkan grafis yang berisikan komponen yang benar. Lalu, meminta peserta menyampaikan ide untuk contoh dari setiap komponen. “Apa saja contoh dari setiap komponen yang ada?” Peserta diminta berpikir dan mendiskusikan dengan teman disebelahnya selama 3 menit. Lalu, meminta peserta menyampaikan jawaban mereka dan memberikan apresiasi.




Langkah 3 : Setelah mengumpulkan semua ide, fasilitator dapat menampilkan grafis yang utuh. Fasilitator menyimpulkan bahwa untuk menjadi seorang remaja, dalam kaitannya dengan menjadi netizen yang unggul diperlukan tiga komponen penting yaitu Nilai-Nilai Positif, Kebiasaan Positif dan Komunikasi Positif. Untuk selanjutnya, setiap komponen akan dibahas secara lebih terperinci. Untuk pembahasan pertama akan dimulai dengan membahas Komponen Nilai-Nilai Positif”




Bagian 1 : Nilai-Nilai Positif

a.  Fasilitator dapat membuka pembahasan Komponen Pertama ini dengan membuat kelompok diskusi yang berisi maksimal 7 - 8 orang peserta per kelompok. Dalam kelompok mereka akan mendiskusikan pertanyaan di bawah ini selama 5 menit :

1. Apa itu nilai positif?
2. Apa saja contoh dari nilai-nilai positif?
3. Pentingkah nilai positif dalam kehidupan?
4. Bagaimana kaitannya “Nilai Positif” dengan “Netizen Unggul”?

b.  Peserta diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. Waktu presentasi masing-masing 3 menit per kelompok. Misalnya saja ada 6 kelompok, maka ada 2 kelompok yang membahas pertanyaan 1 dan 2, 2 kelompok membahas pertanyaan 2 dan 3, dan 2 kelompok selanjutnya membahas pertanyaan 3 dan 4. Jika ada kelompok lain yang ingin menambahkan jawaban dapat dipersilahkan setelah masing-masing kelompok presentasi. Fasilitator dapat mencatat jawaban mereka di papan tulis.

c.  Fasilitator menarik kesimpulan dari jawaban setiap kelompok. Sebagai panduan, berikut contoh jawaban yang menjawab pertanyaan diatas :

1. Nilai positif adalah sesuatu yang sangat penting, berharga, bermakna dalam kehidupan, yang dapat menjadi standar seseorang berperilaku dan berhubungan dengan lingkungan sosialnya
2. Contoh dari nilai-nilai positif seperti tanggung jawab, empati, integritas, toleransi dan saling menghargai
3. Nilai positif sangat penting dalam kehidupan untuk menjadi landasan hidup yang bermakna, berharga dan memandu seseorang dalam berhubungan dengan lingkungan sosialnya dan menjalani kehidupannya Nilai yang kita miliki

dapat dijadikan prinsip hidup

4. “Nilai Positif” dengan “Netizen Unggul” sangat berkaitan. Untuk menjadi seorang netizen yang unggul, sangat penting memiliki nilai positif yang akan berdampak bagaimana seorang netizen menyikapi segala hal yang terjadi di dunia online maupun lingkungan realitasnya

d. Fasilitator dapat mulai menampilkan slide selanjutnya yang merupakan rincian dari contoh komponen “Nilai-nilai Positif” ini. Untuk memandu diskusi selanjutnya, fasilitator dapat meminta setiap kelompok bertanggung jawab untuk menjelaskan masing-masing contoh nilai positif yang akan dibahas.

* Tanggung Jawab



a. Sebelum menjelaskan mengenai tanggung jawab, fasilitator menampilkan pertanyaan yang dapat didiskusikan sebagai pengantar materi. Alternatif lain, fasilitator sudah menyiapkan kelompok yang akan bertanggung jawab menjelaskan bagian nilai tanggung jawab ini. Berikut ini pertanyaannya :

1. Bagaimana bertanggung jawab dalam menggunakan internet secara aman?
2. Apa konsekuensi ketika kita bertanggung jawab?

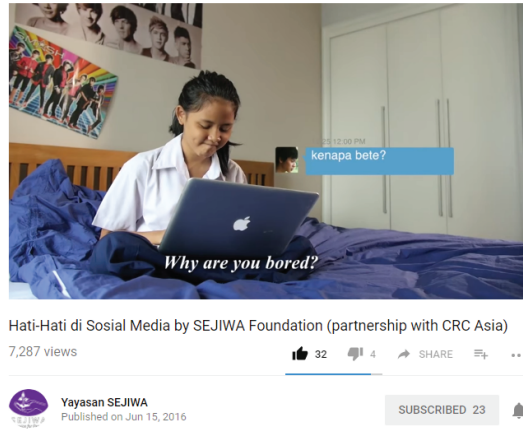
3. Apa konsekuensi ketika kita tidak bertanggung jawab dalam menggunakan internet?

Fasilitator memberikan waktu peserta berpikir sekitar 3 menit. Kemudian meminta jawaban berdasarkan pandangan dan ide mereka, dan ditulis di papan tulis atau flipchart.

b. Setelah diskusi fasilitator menampilkan jawaban yang benar, sebagai berikut:

1. **Tanggung Jawab:** Tidak melakukan sesuatu yang berbahaya, seperti komen kebecian kepada orang lain, *cyberbullying*, membuka konten pornografi atau situs yang dilarang.
2. **Konsekuensi jika bertanggung jawab:** Kita dapat melihat konten yang aman dan tidak berinteraksi dengan orang-orang yang “membahayakan”. Kita pun akan dipercaya orangtua dan guru dalam menggunakan internet.
3. **Konsekuensi jika kita tidak bertanggung jawab:** Melihat hal-hal yang tidak pantas dilihat hingga berinteraksi dengan orang yang bisa saja menyakiti kita. Orangtua dan guru dapat mencabut kebebasan kita berinternet. Jika hal ini terjadi, kamu justru menyalahkan orang lain.

c. Fasilitator dapat menayangkan film “Hati-hati di Social Media”, dengan link youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WQwGVuRJCTg> Kemudian, mengajak peserta berdiskusi bersama dan mengaitkannya dengan tanggung jawab sebagai netizen.



d.

Fasilitator mengajak peserta menyampaikan ide mengenai kaitan tanggung jawab dengan menjadi netizen unggul. Sebagai Netizen Unggul, tanggung jawab digambarkan dengan:

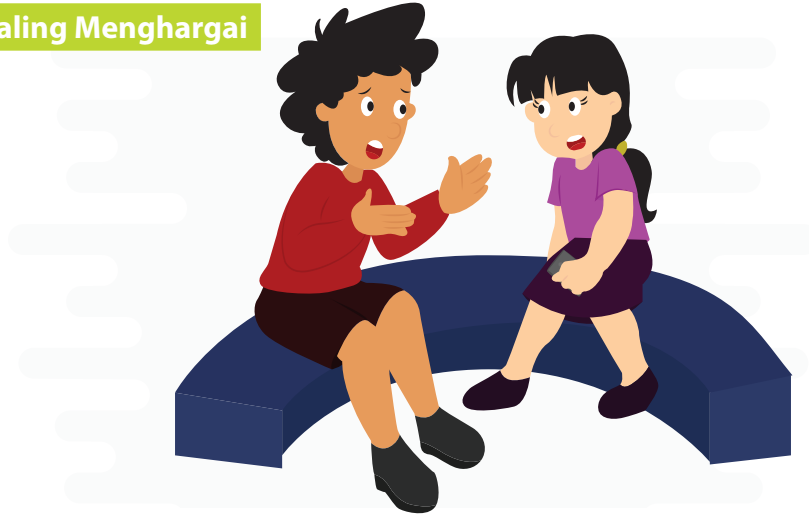
1. Memuat konten-konten positif di media online
2. Menjaga nama baik dengan bahasa yang baik di media sosial
3. Tidak menerima begitu saja orang yang ingin berteman di media sosial, yang belum dikenal di dunia nyata. Cek dulu siapa orang tersebut dan tidak sembarangan memberikan identitas detail kita
4. Cek dulu berita dengan seksama sebelum menyebarkannya ke orang lain

e.

Kesimpulan Materi Tentang Tanggung Jawab

Bertanggung jawab berarti ketika seseorang melakukan sesuatu yang diharapkan untuk melakukan hal tersebut dan seseorang harus menerima konsekuensi dari tindakannya. Orang yang bertanggung jawab tidak akan melimpahkan kesalahan kepada orang lain. Tanggung jawab sangat penting karena kita akan mendapatkan konsekuensi positif, begitupun sebaliknya. Menjadi orang yang bertanggung jawab membuat kita dipercaya dan mendapat kepercayaan karena orang lain dapat mengandalkan kita untuk melakukan hal yang diharapkan.

* Respek – Saling Menghargai



a. Sebelum menjelaskan mengenai respek, fasilitator menampilkan pertanyaan yang dapat didiskusikan sebagai pengantar materi. Berikut ini pertanyaannya :

1. Bagaimana dengan respek?
2. Apa itu respek?
3. Seperti apa respek dalam dunia online?

Fasilitator memberikan waktu peserta berpikir selama 3 menit. Kemudian meminta jawaban berdasarkan pandangan dan ide mereka dan ditulis di papan tulis atau flipchart.

b. Setelah diskusi fasilitator menampilkan jawaban yang benar, sebagai berikut :

1. Definisi dari respek meliputi :
 - Bagaimana kita merasa tentang seseorang - Artinya : Kita berpikir hal yang baik tentang siapa atau bagaimana orang tersebut.
 - Bagaimana kita memperlakukan seseorang - Artinya : Kita berperilaku dengan menunjukkan bahwa kita peduli dengan perasaan dan kesejahteraan mereka. Respek adalah bagian dari toleransi.

- › Respek tidak hanya untuk orang lain tapi juga respek terhadap diri sendiri. Jadi respek adalah berpikir dan bertindak secara positif kepada orang lain.

2. Tampilkan slide Contoh Respek. Contoh respek di dunia online misalnya :

- › Tidak asyik main gadget sendiri saat teman bercerita karena kamu peduli dan menghargai kebutuhan temanmu untuk didengarkan
- › Tidak posting komentar negatif di media sosial karena kamu menghargai kesejahteraan orang lain
- › Tidak mengancam orang lain atas perbedaan dia karena kamu menghargai hak orang lain untuk hidup bebas tanpa kekerasan
- › Penggunaan bahasa yang santun di dunia nyata dan di internet
- › Menghargai diri dengan tidak berpakaian yang tak senonoh
- › Tidak berlebihan menggunakan media sosial karena ia menghargai waktu dan orang-orang yang disayangnya



C. Kesimpulan Materi Tentang Respek

Respek adalah menghargai, bagaimana kita berpikir dan memperlakukan diri kita sendiri dan orang lain, yang menunjukkan bahwa kita peduli dengan perasaan dan kesejahteraan diri sendiri dan orang lain.

* Empati



a. Sebelum menjelaskan mengenai empati, fasilitator menampilkan pertanyaan yang dapat didiskusikan dalam kelas besar sebagai pengantar materi. Berikut ini pertanyaannya :

1. Apa itu empati?
2. Apa kaitan empati dengan menjadi serang Netizen yang Unggul?

Fasilitator memberikan waktu peserta berpikir selama 3 menit. Kemudian meminta jawaban berdasarkan pandangan dan ide mereka dan ditulis di papan tulis atau flipchart.

b. Setelah diskusi fasilitator menampilkan jawaban yang benar yang sudah ada di slide, sebagai berikut :



● Uraian Materi Tentang Empati



Empati adalah kemampuan untuk “put yourself in someone else’s shoes” dan memahami situasi yang membuat mereka merasakan demikian. Dalam empati melibatkan pikiran, perasaan dan harapan orang lain. Definisi umum empati terdiri dari dua.

- **Pertama**, berbagi emosi dengan seseorang, atau merasakan apa yang mereka rasakan, meskipun kita tidak disituasi yang sama.
- **Kedua**, kemampuan memahami cara orang lain melihat situasi, meskipun kita melihat dengan cara yang berbeda. Empati adalah ketika kamu dapat “mundur” dari cara kita melihat situasi dan berpikir bagaimana orang lain merasa dari cara pandang dia. Ciri-cirinya antara lain :

1. Bersedia membuka diri dan menunjukkan antusiasme untuk menerima keluhan kesah orang lain.
2. Peka terhadap apa yang dirasakan orang lain
3. Mengekspresikan perasaan dan kepedulian kita terhadap orang lain

Empati adalah akar dari hubungan yang sehat dan membuat kita memiliki komunikasi yang lancar dengan orang lain.

● Empati dan Netizen Unggul

Netizen yang unggul harus memiliki empati agar tidak mudah melakukan tindakan yang buruk di dunia online seperti cyberbullying atau cybercrime. Netizen unggul juga tidak mudah terprovokasi ikut memposting komen negatif karena akan memikirkan perasaan orang lain. Sebagai Netizen Unggul, sikap empati disampaikan lewat:

1. Mendukung korban cyber-bullying dengan menghiburnya di medsos
2. Memuji teman-teman yang berprestasi, baik langsung maupun di medsos

▲ c. Kesimpulan Materi Tentang Empati

Kemampuan merasakan perasaan, pikiran dan harapan orang lain dalam melihat situasi, meskipun kita tidak berada di situasi yang sama atau tidak melihat dengan cara pandang yang sama.

* Integritas

- ▲ a. Sebelum menjelaskan mengenai integritas, fasilitator menampilkan gambar yang dapat didiskusikan dalam kelompok sebagai pengantar materi. Berikut ini tampilannya :

Apakah gambar disamping sudah menunjukkan orang yang berintegritas?



Fasilitator memberikan waktu peserta berpikir. Kemudian meminta jawaban berdasarkan pandangan dan ide mereka. Fasilitator dapat terus menggali jawaban peserta untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai integritas.

- b. Setelah diskusi, fasilitator menyampaikan jawaban yang benar bahwa integritas bukanlah sekedar kata-kata saja, tetapi diiringi oleh tindakan dan sikap yang konsisten.

● **Uraian Materi Tentang Integritas**

Integritas adalah konsistensi. Ketika suatu nilai yang kamu yakini, sama dengan apa yang kamu katakan, rasakan dan yang kamu lakukan. Contohnya : Kamu menjunjung tinggi kejujuran, maka nilai inilah yang kamu lakukan dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten. Seorang Netizen Unggul, harus memiliki sikap dan perilaku yang konsisten dalam melakukan praktik baik di internet, apalagi menyangkut nilai-nilai positif yang dia yakini. Sebagai Netizen Unggul, sikap konsisten ditampilkan melalui :

1. Konsisten dalam mengisi konten-konten positif di internet
2. Konsisten dalam 'keseimbangan antara pengelolaan waktu offline dan online'
3. Konsisten untuk tidak mudah terpengaruh berita-berita bohong

- c. Setelah menyampaikan seluruh materi di bagian 1, fasilitator dapat menutup sesi pertama ini dengan menarik kesimpulan bersama peserta.

- d. Fasilitator kembali menekankan kesimpulan tentang integritas bahwa integritas adalah konsistensi terhadap nilai-nilai yang kita yakini dan ucapkan dengan perilaku yang kita lakukan dalam keseharian.

Catatan : Dalam proses diskusi, jika peserta tampak sulit menyampaikan ide atau enggan karena takut salah, fasilitator dapat menunjuk peserta yang terlihat percaya diri atau mau berbicara mengenai ide mereka. Selain itu, fasilitator juga dapat memancing dengan memberikan sebuah kata kunci untuk menjadi ide atau jawaban peserta.

URAIAN PANDUAN MODUL
AKU NETIZEN UNGGUL

BAGIAN 2

🟡 Games/Energizer Sebelum Memulai Sesi	5 menit
🟡 Pengantar Sesi 2 – Komponen Penting dalam Aku Netizen Unggul	5 menit
Bagian 2 : Kebiasaan Positif	30 menit
Diskusi dan Presentasi dalam Kelompok	
🟡 Istirahat	10 menit

Games/Energizer Sebelum Sesi

Setelah memberikan waktu kepada peserta untuk istirahat, fasilitator dapat memberikan energizer untuk mengembalikan semangat peserta. Energizer yang dapat diberikan, misalnya saja games-games yang tidak memakan waktu seperti :

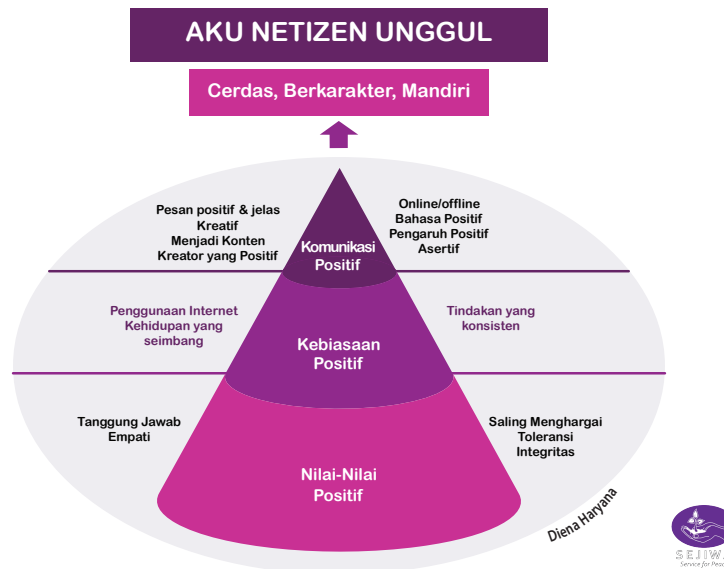
1. Simon Says untuk menguji konsentrasi peserta. Fasilitator akan meminta peserta memegang bagian tubuh tertentu mengikuti ucapan dari fasilitator. Fasilitator akan mengecoh dengan memegang bagian tubuh lain sambil mengucapkan bagian tubuh tersebut.
2. *Jump In, Jump Out*. Fasilitator akan meminta peserta lompat ke kanan, kiri, depan dan belakang sesuai dengan arahan fasilitator. Kemudian, untuk level yang lebih sulit fasilitator meminta peserta untuk melakukan hal yang berlawanan dengan yang diucapkan, misalnya saja:

"Jika saya bilang, lompat ke depan, kalian akan lompat ke depan sambil bilang "Lompat Kedepan". (Untuk level yang lebih sulit), jika saya bilang lompat ke depan, kalian akan bilang hal yang sama (Lompat ke Depan), tetapi harus melakukan hal yang berlawanan (Lompat ke Belakang). Contohnya, jika saya bilang "Lompat Ke Kanan", kalian akan bilang "Lompat ke Kanan", tetapi kalian akan lompat ke kiri"


3. Menari bersama dengan sebuah lagu yang menyenangkan. Atau *games* lainnya yang dapat dilakukan bersama fasilitator dan peserta.

Pengantar Sesi – Komponen Aku Netizen Unggul

Fasilitator dapat melanjutkan sesi ini dengan menampilkan platform segitiga untuk membahas komponen kedua yaitu "Kebiasaan Positif". Hal ini bertujuan untuk mengingatkan peserta platform komponen penting untuk menjadi netizen unggul.




Bagian 2 : Kebiasaan Positif

a.  Fasilitator akan meminta peserta kembali berdiskusi dalam kelompok mengenai pertanyaan berikut ini selama 7 menit :

1. Apa itu kebiasaan atau habit?
2. Apa pentingnya membangun kebiasaan yang positif bagi kehidupan kita?
3. Seperti apa kebiasaan positif dalam kaitannya dengan gadget dan internet?
4. Apa saja kebiasaan positif mu?

Fasilitator memberikan waktu diskusi dan meminta masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang berbeda. Kelompok lain dapat menambahkan jawaban, jika memang ada. Fasilitator dapat mencatat semua ide dan jawaban tersebut di papan tulis atau flipchart.

b.  Fasilitator akan menyampaikan kesimpulan mengenai kebiasaan positif. Kebiasaan adalah suatu tindakan yang dilakukan berulang-ulang. Kebiasaan positif sangat bermanfaat bagi kehidupan kita misalnya saja:

1. Mengendalikan kehidupanmu
2. Membuat keputusan yang lebih cerdas
3. Berhubungan baik dengan orangtua, teman dan guru
4. Mengatasi segala macam kecanduan dan kebiasaan merusak diri sendiri
5. Menentukan nilai-nilai hidupmu dan apa yang paling berarti bagi kamu
6. Menyelesaikan lebih banyak dalam waktu yang lebih singkat
7. Meningkatkan rasa percaya diri
8. Lebih berbahagia
9. Temukan keseimbangan antara sekolah, pekerjaan, teman, kencan, dan segalanya

Bagian 2 : Kebiasaan Positif

1. Kebiasaan baik, seperti: berolahraga secara teratur dan disiplin waktu belajar, bermain termasuk menggunakan gadget.
2. Kebiasaan yang buruk misalnya saja selalu mengejek orang lain, menonton video porno atau main games seharian tanpa ada batasan waktu.
3. Dalam kaitannya dengan kebiasaan bermain internet dan gawai, kebiasaan yang buruk bisa menjadikan seseorang adiksi atau kecanduan internet.



- c. Fasilitator meminta peserta menyampaikan kebiasaan mereka dalam bermain gadget, misalnya saja; selalu bermain gadget dimanapun dan kapanpun atau bermain gadget saat berjalan kaki di tempat umum, mudah berkenalan dengan siapapun di media sosial. Jika memang ada kebiasaan positif, semua itu dapat dicatat fasilitator di papan tulis, misalnya mematikan gadget saat jam belajar.

- d. Fasilitator meminta peserta menyampaikan refleksi pribadi dari gambar di bawah ini. Kemudian mencatat semua respon yang diberikan.



- e. Fasilitator menayangkan film dari Child Right Coalition Asia mengenai adiksi gadget, sebuah film dari Philipine bersama CRC Asia, dengan link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=xbcxnJAQ568&t=1s>



Setelah menonton film tersebut, fasilitator kembali menanyakan kepada peserta tanggapan dan hasil refleksi mereka. Kemudian mengkonfirmasi kembali kebiasaan dan waktu yang digunakan peserta dalam bermain gadget. Lalu, fasilitator juga menanyakan waktu yang ideal untuk menggunakan gadget dan berselancar di internet

f. Fasilitator menampilkan slide bahwa Peneliti dari University of Oxford, Andrew Przybylski, durasi ideal untuk melakukan aktivitas online adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Setelah itu, fasilitator kembali menanyakan tanggapan peserta.


$$\begin{array}{l} \text{Aktivitas Online} \\ 247 \text{ Menit/Hari} \\ = \\ 4 \text{ jam } 17 \text{ menit} \end{array}$$

g. Penutup

Fasilitator menutup sesi Bagian 2 ini dengan menekankan pentingnya untuk menyeimbangkan hidup di dunia online dan dunia offline/nyata. Sebagai Netizen Unggul harus tetap berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan melakukan banyak hal positif secara langsung. Hal ini bukan berarti berselancar di dunia maya adalah hal terlarang. Remaja 'kekinian' tetap boleh menggunakan gadget untuk bersosialisasi secara positif di dunia online serta memanfaatkan internet secara positif. Yang harus diingat; Netizen Unggul adalah netizen yang cerdas dan bijak dalam menggunakan waktunya.

URAIAN PANDUAN MODUL AKU NETIZEN UNGGUL

BAGIAN 3

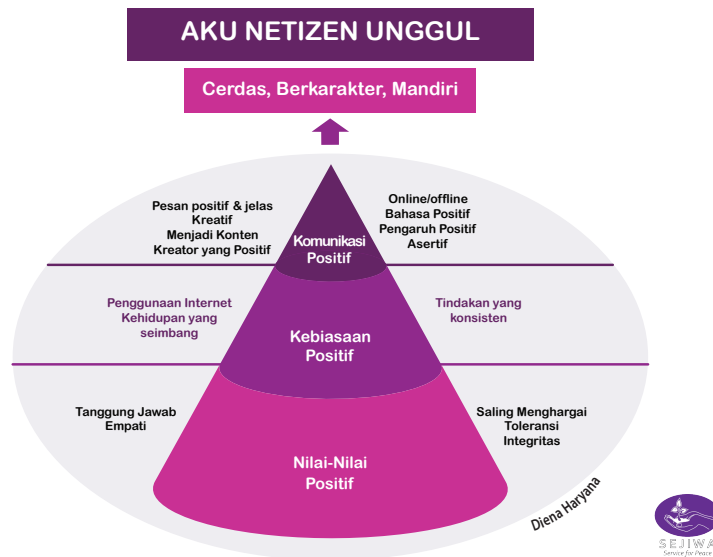
🟡 Games/Energizer Sebelum Memulai Sesi	5 menit
🟡 Pengantar Sesi 3 – Komponen Penting dalam Aku Netizen Unggul	5 menit
Bagian 3 : Komunikasi Positif	30 menit
Diskusi dan Bermain Peran Tentang Komunikasi	
🟡 Refleksi dan Kesimpulan	20 menit

Games/Energizer Sebelum Sesi

Setelah memberikan waktu kepada peserta untuk istirahat, fasilitator dapat memberikan energizer untuk mengembalikan semangat peserta. Energizer yang dapat diberikan, misalnya saja *games-games* yang tidak memakan waktu banyak (contoh dapat dilihat di bagian 2).

Pengantar Sesi - Komponen Aku Netizen Unggul

Fasilitator dapat melanjutkan sesi ini dengan menampilkan platform segita untuk membahas komponen ketiga yaitu “Komunikasi Positif”. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan peserta platform komponen penting untuk menjadi netizen unggul.

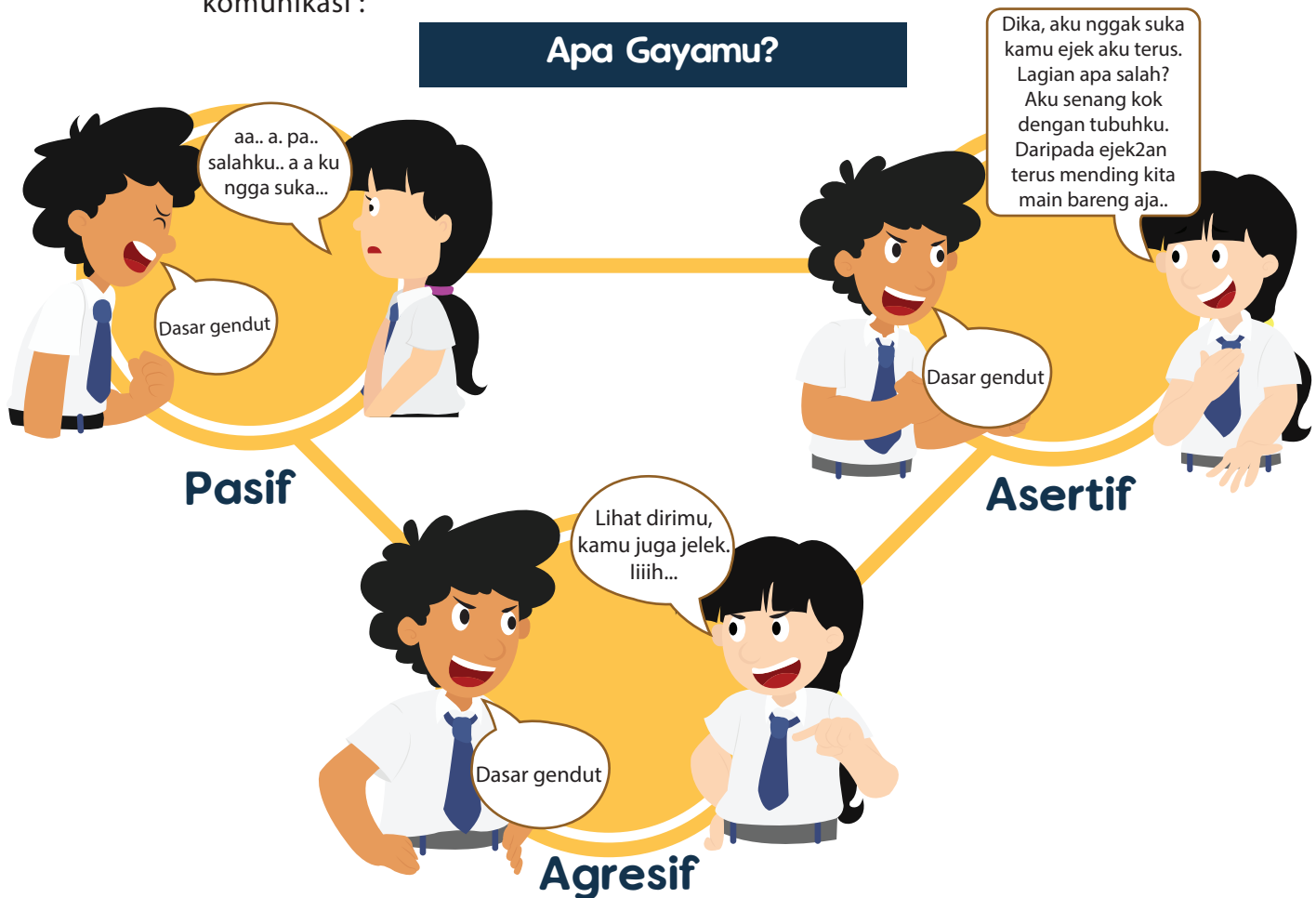


Bagian 3 : Komunikasi Positif

- a. Fasilitator akan meminta peserta kembali berdiskusi dalam kelompok dan bermain peran dari tugas dan pertanyaan berikut ini :
1. Apa itu komunikasi positif dan seperti apa cirinya?
 2. Bagaimana komunikasi positif seorang netizen di dunia online?
 3. Jika ada seorang temanmu yang mengajakmu untuk menonton video porno di internet, apa yang akan kamu lakukan? Bagaimana mengkomunikasikannya?
 4. Jika ada seseorang yang melakukan *cyberbullying* kepadamu, apa yang akan kamu lakukan? Bagaimana mengkomunikasikannya?

Fasilitator memberikan waktu diskusi sekitar 5 menit dan meminta masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang berbeda. Presentasi kelompok ini dilakukan selama 10 menit. Kelompok yang mendapat pertanyaan 3 dan 4, diminta untuk menampilkannya dalam bentuk bermain peran. Fasilitator dapat mencatat semua ide dan jawaban tersebut di papan tulis atau flipchart.

- b. Setelah 2 kelompok bermain peran, fasilitator meminta pendapat peserta lain, apakah komunikasi yang disampaikan efektif atau tidak serta alasannya.
- c. Fasilitator menjelaskan bahwa ada tiga macam gaya komunikasi yaitu agresif, pasif dan asertif. Sebelum menjelaskan, fasilitator mengingatkan kepada seluruh peserta untuk menentukan golongan manakah gaya komunikasi temannya yang bermain peran untuk kasus nomor 3 dan 4. Berikut keterangan dari 3 gaya komunikasi :



1. Agresif adalah gaya komunikasi yang kurang baik, dimana seseorang berpedapat tanpa memikirkan perasaan atau pandangan orang lain, satu arah, biasanya terdapat serangan dengan kata-kata atau tindakan kasar.
2. Pasif adalah gaya komunikasi dimana seseorang tidak menyampaikan pendapatnya sama sekali, memilih diam, atau menuruti lawan bicara karena ingin menghindari konflik.
3. Asertif adalah komunikasi dimana seseorang menyampaikan pendapat, pikiran, perasaannya dengan menghargai hak orang lain, berusaha mencari solusi yang sama-sama menguntungkan (win win solution) dan adanya rasa menghargai dalam interaksi keduanya.

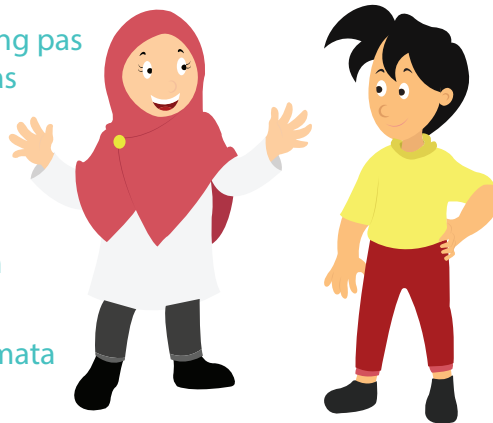
Yang membedakan tiga komunikasi tersebut adalah kontak mata, bahasa tubuh, intonasi suara, pemilihan bahasa, cara penyelesaian masalah dan cara berbicara, bertanya serta mendengarkan. Di dalam komunikasi di dunia online, salah satu hal yang bisa mencerminkan gaya komunikasi tersebut adalah konten dari yang ditulis, pemilihan kata dan bahasa (apakah bahasa yang positif atau mengandung kata-kata kasar), serta penggunaan *emoticon*.

Volume bicara yang pas
(Tidak terlalu keras
atau pelan)

Mengucapkan
kata dengan jelas

Bergantian dalam
bicara

Menjaga kontak mata



Melihat pembicara

Menggunakan kecepatan
bicara yang pas (tidak terlalu
cepat atau lambat)

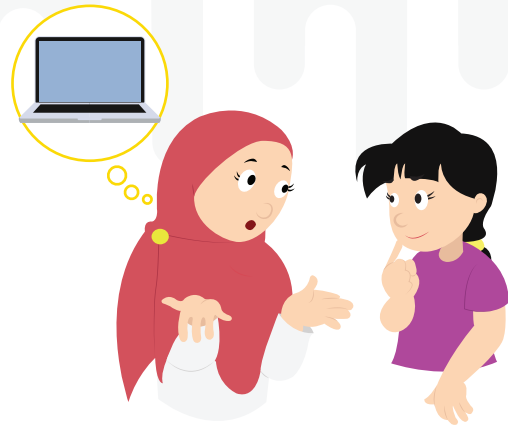
Fokus mendengarkan

Mengajukan pertanyaan

Catatan : Fasilitator harus menjelaskan ketiga gaya komunikasi tersebut dengan contoh konkret, yaitu dengan mencontohkan kasus diatas.

* Kasus 1

"Duuh maaf yaa, aku nggak tertarik menonton film kaya gitu. Aku nggak nyaman lihatnya. Mending nonton yang lain yuk? Ada film bagus tuuh di laptopku.. Mau nggak? (dengan menjaga kontak mata, tubuh tetap tegak, tidak takut, komunikasi lancar dan penuh percaya diri, serta bersahabat"



* Kasus 2

Jika ada seseorang yang memberikan komen negatif di media sosial, misalnya A menulis di Facebook B "Dasar Jelek Kamu". Kita sebagai seseorang teman yang melihat komen tersebut dapat menuliskan kalimat positif "Nggak, B nggak jelek. Dia cantik dan keren".



- d. Setelah menjelaskan ketiga jenis komunikasi tersebut, peserta diminta menentukan golongan komunikasi yang sebelumnya sudah ditampilkan temannya dalam kegiatan bermain peran. Jika gaya komunikasinya masih agresif atau pasif, mereka diminta untuk menampilkan gaya komunikasi yang baik yaitu asertif, seperti yang telah dijelaskan oleh fasilitator. Fasilitator harus memperbaiki jika gaya komunikasi yang ditampilkan masih kurang tepat, memberi contoh dan memberikan apresiasi kepada peserta yang tampil.

- e. Fasilitator kembali menekankan bahwa gaya komunikasi di dunia online terlihat dari pemilihan bahasa, penulisan kata atau penggunaan *emoticon*.
- f. Selain komunikasi tersebut, fasilitator juga menjelaskan mengenai **Empati**. Mendengar dengan empati juga harus diterapkan ketika berkomunikasi di dunia online. Tidak hanya membaca dengan mata saja, tetapi juga dengan hati dan logika berpikir yang tepat, sehingga tidak mudah termakan oleh hoax atau berita palsu apalagi terprovokasi untuk ikut menyerang orang lain.

Refleksi dan Penutup

Tujuan dari kegiatan ini adalah :

1. Menarik kesimpulan materi yang telah disampaikan
2. Mengevaluasi kegunaan program pelatihan
3. Berbagi pendapat tentang hasil refleksi diri dan harapan di masa mendatang
4. Mengembangkan motivasi untuk menerapkan konsep-konsep dan latihan-latihan dari program.

a. Fasilitator meminta beberapa peserta menyampaikan kesimpulan yang dia pelajari dari keseluruhan sesi. Kemudian, fasilitator menyimpulkan keseluruhan materi yang telah disampaikan selama tiga jam.

“Kesimpulan dari workshop ini bahwa terdapat tiga komponen penting untuk menjadi Netizen Unggul. Pertama, hiduplah terus dengan **Nilai-Nilai Positif** yang akan mengantarkan kamu menjadi pribadi yang tumbuh dengan karakter positif. Pertahankan nilai-nilai tanggung jawab, hiduplah dengan penuh kasih sayang, empati dan respek satu sama lain dan tetaplah konsisten pada kebaikan. Kedua, ingatlah bahwa kamu adalah kebiasaanmu. Untuk itu, hiduplah dengan **Kebiasaan Positif**. Jadilah manusia milineal yang tidak hanya hidup di dunia online, tetapi juga ingat untuk menyapa lingkungan sosial dengan kebaikan. Terakhir, jangan lupa **Komunikasi Positif**, dimanapun kamu berada, di media online atau offline, berkomunikasi dengan siapapun dengan baik dan asertif.”

b. Fasilitator meminta peserta merefleksikan secara pribadi pada pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Apa saja kualitas yang sudah dimiliki oleh kamu untuk menjadi Netizen Unggul?

2. Apa yang ingin kamu tingkatkan dalam kehidupan kamu ber dunia online?
3. Siapa kamu menjadi seorang Netizen yang Unggul? Mengapa?

Setiap peserta diminta menuliskan hasil refleksi mereka dalam kertas selama 3 menit. Hal ini diharapkan menjadi “peringat” bagi diri mereka sendiri di masa mendatang. Setelah itu, beberapa peserta diminta menyampaikan hasil refleksinya.

c. Ajak kelompok ke dalam lingkaran dengan berdiri – lingkaran yang erat. Persilahkan setiap orang berbagi satu hal yang mereka ambil dari kelas yang akan membantu mereka menjadi seorang Netizen Unggul atau kesan positif yang mereka rasakan serta kesiapan mereka untuk menjadi Netizen Unggul.

d. Tutup pada catatan positif. Ucapkan terima kasih pada peserta dan partisipasi mereka dalam program ini. Ungkapan kekaguman bahwa mereka telah sangat aktif dan mau belajar bersama menjadi Netizen Unggul. Ungkapan keyakinan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk terus menerapkan semua konsep yang dipelajari dalam kehidupan mereka sehari-hari, khususnya di dunia online. Doakan keberhasilan bagi seluruh peserta. Sampaikan juga bahwa fasilitator berharap untuk bertemu dengan mereka kembali dan mendengar cerita kesuksesan mereka dalam menjadi Netizen Unggul.

