

## FORM VALIDATOR AHLI

Nama Validator : Ibnu Athaillah, S.Kom., M.T

Bidang : Game dan Permainan

*Ceklist (v) pada pilihan sesuai atau tidak sesuai!*

| NO | Aspek   | Tidak Sesuai | Sesuai |
|----|---|--------------|--------|
| 1  | <i>Goals</i> : tujuan / hasil yang akan diperoleh peserta didik dalam aktivitas permainan.                                |              |        |
| 2  | <i>Rules</i> ; batasan mengenai cara permainan dapat mencapai tujuan pembelajaran.  |              |        |
| 3  | <i>Feedback System</i> ; kedekatan peserta permainan dengan tujuan yang ingin diraih.                                     |              |        |
| 4  | <i>Voluntary Participation</i> ; keterlibatan dan penerimaan peserta permainan tentang goals, rules, dan feedback system. |              |        |

Catatan Validator:

Rekomendasi Validator:

Validator Ahli

Ibnu Athaillah, S.Kom., M.T

**GAME 1:**  
**SOSIOMETRI KEPRIBADIAN**

**Garis Besar**

Permainan sosiometri kepribadian dilakukan dengan memberikan peserta kesempatan untuk mengingat-ingat kebaikan orang lain di dalam sebuah kelas. Pada akhir permainan akan didapatkan peserta yang memiliki kebaikan paling banyak.

**Tujuan**

1. Mendorong partisipasi peserta didik.
2. Membuat peserta didik mengevaluasi diri tentang kepribadian masing-masing.
3. Menumbuhkan semangat dan antusiasme peserta dalam mengikuti kelas.
4. Memfokuskan peserta ke dalam materi tentang konsep kepribadian.

**Waktu yang dibutuhkan**

5-10 menit untuk mengingat, menuliskan, dan menemukan peserta terbaik ditambah 5 menit untuk sesi diskusi (brainstorming).

**Jumlah Peserta**

Tidak dibatasi, tetapi perlu dibentuk sub kelompok jika jumlah peserta lebih dari 20 orang.

**Media yang dibutuhkan**

Kertas HVS / Sticy Note, ATK, Papan Tulis

**Prosedur**

1. Peserta diberikan kertas HVS yang dibagi menjadi 4 bagian / sticy note ukuran sedang.
2. Peserta diminta menuliskan nama masing-masing di pojok kanan atas, dan nama salah satu orang yang dianggap pernah melakukan kebaikan kepadanya pada bagian pojok kiri atas.
3. Peserta diminta untuk menuliskan 3 kebaikan yang pernah dilakukan oleh temannya (yang dipojok kiri atas) kepada peserta dalam waktu 2 menit.
4. Setelah dipastikan semuanya selesai menuliskan, dosen menghitung 1-10 dan meminta peserta untuk melipat dan menyerahkan tulisannya kepada temannya (yang dipojok kiri atas).
5. Dosen menanyakan kepada semua peserta, 1) siapakah yang tidak mendapatkan kertas, 2) siapakah yang mendapatkan 1 kertas, 2 kertas, 3 kertas, dan seterusnya; dan 3) siapakah yang mendapatkan kertas paling banyak.
6. Mintalah salah satu peserta yang mendapatkan kertas paling banyak ke depan kelas untuk membacakan tulisan temannya.
7. Berikan apresiasi kepada peserta yang maju didepan dengan tepuk tangan/hadiah/ucapan, dll.

### **Poin Diskusi**

1. Mengapa teman di depan mendapatkan kertas paling banyak? Mengapa teman-teman yang lain mengingat kebaikannya?
2. Pada saat peserta menjawab, giring ke arah kesimpulan awal bahwa sekecilpun kebaikan orang akan diingat orang lain, begitu pula kebaikannya. Apa hikmah yang didapatkan dari permainan ini?
3. Apa kaitan permainan simulasi ini dengan materi tentang kepribadian muslim?

### **Variasi**

Jika waktu masih memungkinkan, bisa diminta maju kepada salah satu peserta yang tidak mendapatkan kertas.

### **Catatan:**

- Antusiasme dan semangat peserta
- Partisipasi peserta

**Game 2:**  
**BOLA TENIS**

**Garis Besar**

Permainan untuk latihan singkat yang membuat peserta berfikir.

**Tujuan**

1. Membangkitkan semangat dan antusiasme peserta.
2. Membuat peserta membuktikan bahwa ia mampu berfikir.
3. Melihat siap diantara peserta yang memegang peranan penting dalam tim.

**Waktu yang dibutuhkan**

5 – 10 menit.

**Jumlah peserta**

Tidak dibatasi, sebaiknya dibuat kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta.

**Materi/media yang dibutuhkan**

Bolpoin/Pensil dan fotocopy media game “Lapangan Tenis”

**Prosedur**

1. Katakan kepada anggota kelompok bahwa mereka akan berpartisipasi dalam suatu kegiatan pemecahan masalah.
2. Bagilah peserta menjadi tim yang terdiri dari 5-7 orang. Beritahukan mereka bahwa mereka akan diberikan sebuah lembaran yang menunjukkan sebuah pemandangan lapangan tenis yang dilihat dari atas. Lapangan tenis itu memiliki 15 bola di atasnya. Tugas masing-masing tim adalah membagi lapangan tenis tersebut adalah menjadi 5 bagian, dimana setiap bagian terdiri dari 3 bola. Mereka hanya diperbolehkan menggunakan 3 garis lurus untuk membagi lapangan tenis itu.
3. Sekarang berikan fotocopy ‘Lapangan Tenis’ kepada masing-masing tim. Setelah seluruh tim selesai, akhiri latihan dan pimpinlah sebuah diskusi.
4. Sebagai penutup diskusikan tentang peran anggota tim bila memungkinkan.
5. Setelah diskusi, apresiasi kelompok yang berhasil memecahkan permainan pertama kali.

**Poin diskusi**

1. Tim manakah yang paling dulu menemukan solusi? Apa saja yang dilakukannya?
2. Apa peran masing-masing anggota kelompok dalam sebuah tim?
3. Giring kepada pemahaman bahwa manusia diberikan kemampuan untuk berfikir dan memecahkan masalah. Apa hikmah di balik permainan ini?
4. Apa keterkaitan permainan ini dengan materi integrasi dzikir dan fikir dalam kehidupan sehari-hari?

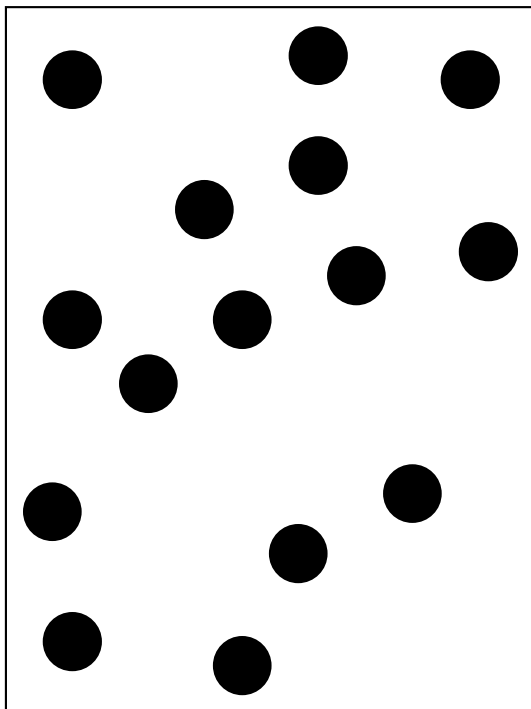
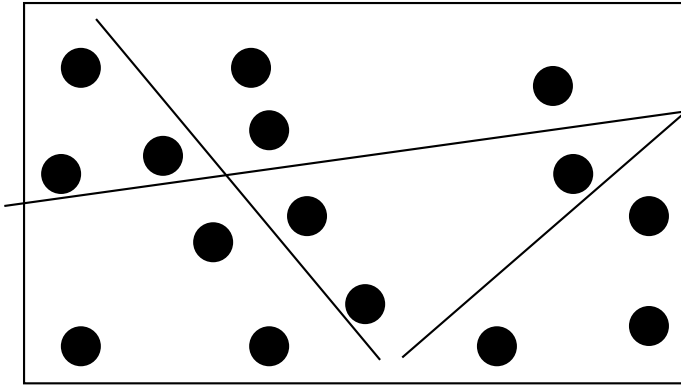
**Variasi**

Permainan dapat dilakukan secara individu, dan dikenakan batas waktu.

**Catatan**

Antusiasme Peserta

**Solusi**



## **GAME 3:**

### **TORSI PESAN**

#### **Garis Besar**

Permainan ini dirancang untuk menunjukkan bahwa bagaimana pesan/pengetahuan/ilmu bisa mengalami distorsi.

#### **Tujuan**

1. Menyadarkan peserta bahwa pesan yang disampaikan bisa benar-benar menyimpang dari pesan sebenarnya.
2. Menunjukkan kepada peserta bahwa mereka perlu selalu memperbaiki keterampilan berkomunikasi dan mendengarkan.
3. Membangun kesadaran peserta bahwa manusia perlu memiliki ilmu pengetahuan, mendalaminya, dan mengamalkannya.

#### **Waktu yang dibutuhkan**

5-10 menit.

#### **Jumlah peserta**

Tidak dibatasi, tetapi peserta perlu dipecah menjadi sub kelompok yang terdiri dari 8-10 peserta.

#### **Materi/media yang dibutuhkan**

Fotocopy cerita untuk masing-masing kelompok.

#### **Prosedur**

1. Katakan kepada peserta bahwa cerita bisa bercampur aduk apabila ketrampilan berkomunikasi dan mendengar tidak dipakai. Orang yang menyampaikan cerita tidak memiliki ilmu tentang berkomunikasi dan mendengar yang baik.
2. Bagi peserta menjadi subkelompok yang terdiri dari 8-10 peserta. Para peserta dalam subkelompok ini duduk bersebelahan tapi terpisah sejauh satu meter.
3. Orang pada baris terdepan diberikan fotocopy 'Cerita' untuk dibaca dalam hati.
4. Setelah beberapa menit (2 menit), mereka diminta untuk menyampaikan cerita itu (secara lisan, tapi berbisik agar peserta yang lain tidak dapat mendengarnya) kepada anggota subkelompok di sebelahnya.
5. Hal ini diulang oleh seluruh anggota, secara bergantian mereka menyampaikan cerita yang baru saja didengar kepada anggota subkelompok berikutnya.
6. Setelah pesan sampai ke anggota subkelompok terakhir, mereka harus memberitahukan seluruh peserta versi akhir dari apa yang telah dikatakan kepadanya.

#### **Poin diskusi**

1. Seberapa mirip versi akhir dengan cerita sebenarnya?
2. Bagaimana jika hal-hal seperti ini terjadi di lingkungan sekitar? Bagaimana sikap kita?
3. Apa hikmah dari permainan ini? Apa kaitannya permainan ini dengan materi integrasi berilmu dan beramal dalam kehidupan sehari-hari?

## **Variasi**

1. Anda dapat memberikan cerita yang berlainan kepada masing-masing subkelompok. Setelah masing-masing anggota subkelompok yang terakhir memberitahukan apa yang mereka dengar dari anggota kelompoknya, maka anggota pertama segera membacakan versi aslinya.
2. 'Cerita' yang sama dapat dipakai untuk seluruh peserta dalam membentuk rantai komunikasi.
3. Ajak seorang peserta dari masing-masing subkelompok keluar ruang pelatihan dan bacakan 'cerita' kepada mereka untuk disampaikan kepada anggota lainnya.
4. Tulislah cerita yang berbeda dan lebih relevan untuk masing-masing peserta pelatihan.
5. Anda dapat memberikan tingkatan organisasi yang berbeda kepada para peserta untuk merepresentasikan pesan (misalnya orang tua kepada anaknya yang sedang kuliah). Jika hal ini telah dilakukan, masing-masing peserta dapat memberitahukan kepada peserta pesan yang telah diterimanya dari orang terakhir kembali ke orang pertama.

## **Catatan**

- Antusiasme Peserta

## **Cerita**

### **Pesan dari Direktur kepada Mahasiswa AKN Blitar**

Besok sore sekitar pukul 7.30 malam, kembang api akan dinyalakan di sebelah timur Alun-Alun Kota Blitar. Peristiwa ini hanya berlangsung satu kali sebelumnya yaitu pada tanggal 01 Mei 2022. Sebagai tanda niat baik kita kepada mahasiswa, Saya ingin Anda menyiapkan bis untuk membawa mahasiswa ke sisi barat Alun-Alun Blitar di depan masjid Jami supaya mereka dapat melihat pemandangan spektakuler dari peristiwa tersebut. Sebelum kembang api tersebut, wakil walikota Blitar, memberikan arahan kepada panitia kembang api apa yang sedang diluncurkan. Ini akan dimulai pukul 6.30 tepat di sisi sebelah timur. Kalau-kalau hari hujan, kembang api akan dibatalkan. Jika ini terjadi, tolong atur agar para mahasiswa *ditempatkan* di dalam Blitar Square di lantai dua hingga pukul 7.15 supaya film kembang api sebelumnya dapat diputarkan sebagai gantinya.