

Edukasi Bahaya Grooming Ideologis sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme pada Remaja Panti Asuhan Srimujinab

Dodi Asmara ^{*1}
Della Arum Puspita ²
Ela Viola ³
Putri Alya Fahira ⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

*e-mail: dodiasmara9190@gmail.com¹, dellaarump30@gmail.com², elaviola1906@gmail.com³,
putrialyafahira@gmail.com⁴

Abstrak

Sosialisasi bahaya grooming ideologis dilaksanakan sebagai strategi preventif radikalisme sejak dini pada 45 remaja Panti Asuhan Srimujinab. Program intervensi langsung selama tiga jam ini menggunakan metode pemaparan materi, yang kemudian diikuti oleh Games Benar/Salah untuk identifikasi taktik manipulatif perekrut ideologis secara praktis. Penelitian ini bertujuan mengisi celah dengan menguji efektivitas model games-based learning dalam konteks pra-radikalisasi. Hasil observasi kualitatif menunjukkan bahwa metode game edukasi berhasil meningkatkan partisipasi dan daya tangkal remaja secara signifikan. Ini dibuktikan dengan transisi dari penerimaan pasif menjadi kemampuan analisis kritis terhadap bahasa manipulatif dan tahapan grooming. Peningkatan ini secara langsung memperkuat Literasi Kewarganegaraan remaja dan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai Pancasila—terutama pengamalan Sila Keempat (Hikmat Kebijaksanaan) sebagai filter informasi. Disimpulkan bahwa edukasi grooming ideologis melalui model interaktif adalah intervensi praktis yang efektif dan berkelanjutan untuk membangun daya tangkal psikologis dan ideologis. Model ini direkomendasikan sebagai strategi pencegahan radikalisme yang selaras dengan penguatan Ketahanan Nasional dan perwujudan Sila Kelima (Keadilan Sosial) di lingkungan institusi pengasuhan.

Kata kunci : Game Edukasi, Grooming Ideologis, Pancasila, Pencegahan Radikalisme, Remaja

Abstract

Socialization on the dangers of ideological grooming was implemented as a strategy to prevent radicalism from an early age for 45 adolescents at the Srimujinab Orphanage. This three-hour direct intervention program used a material presentation method, followed by True/False Games to practically identify the manipulative tactics of ideological recruiters. This study aims to fill this gap by testing the effectiveness of a games-based learning model in a pre-radicalization context. Qualitative observations showed that the educational game method significantly increased adolescents' participation and resilience. This was evidenced by the transition from passive acceptance to critical analysis of manipulative language and grooming stages. This improvement directly strengthened adolescents' Civic Literacy and their awareness of Pancasila values—especially the practice of the Fourth Principle (Wisdom) as an information filter. It was concluded that ideological grooming education through an interactive model is an effective and sustainable practical intervention to build psychological and ideological resilience. This model is recommended as a radicalism prevention strategy that aligns with strengthening National Resilience and the realization of the Fifth Principle (Social Justice) in foster care institutions.

Keywords : Educational Games, Ideological Grooming, Pancasila, Radicalism Prevention, Teenagers

PENDAHULUAN

Proses manipulasi psikologis yang bertahap, di mana individu dibujuk dan diradikalisasi untuk bergabung dengan kelompok ekstremis biasa disebut Grooming Ideologis. Proses ini cenderung melibatkan pendekatan yang halus, di mana pelaku grooming memanfaatkan kerentanan psikologis individu yang mereka target, utamanya remaja di lingkungan institusi seperti panti asuhan. Remaja di panti asuhan sering kali berada dalam keadaan fragil, yang membuat mereka lebih rentan terhadap pengaruh luar karena kebutuhan mereka akan rasa memiliki dan dukungan dari figur otoritas yang dapat mereka percayai (Apriani & Listiyandini, 2019). Penekanan pada topik ini menjadi sangat diperlukan, mengingat grooming ideologis

merupakan fase pra-radikalisasi yang sering kali terabaikan di dalam konteks pemahaman tentang radikalisasi dan pencegahan ekstremisme (Hasani et al., 2021).

Meskipun telah ada upaya penelitian mengenai radikalisasi, masih terdapat celah signifikan dalam penelitian yang menginvestigasi model intervensi pencegahan radikalisasi yang secara khusus berfokus pada tahapan psikologis dan linguistik dari grooming ideologis. Dengan sedikitnya studi yang berfokus pada aspek ini, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan intervensi yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas model games-based learning yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya grooming ideologis dan strategi pertahanan yang relevan (Joshephin Epsilon Yustisia & Nugrahanta, 2021).

Dalam konteks kajian teori dan sintesis literatur terkini, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa faktor psikologi dan kerentanan individu sangat mempengaruhi proses grooming. Misalnya, analisis bahasa manipulatif yang digunakan oleh groomer dapat memanipulasi dan membentuk realitas pikiran remaja, membuat mereka lebih mudah terpengaruh (Mansur et al., 2024). Dalam hal ini, survei terhadap metodologi pengajaran seperti game-based learning menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam memberikan pemahaman terhadap isu-isu sensitif, termasuk grooming ideologis (Kawijaya, 2023). Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa kombinasi antara permainan edukatif dan pembelajaran kritis dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenali dan mencegah manipulasi ideologis (Hervina & Isman, 2022; Sulistiyani, 2021).

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur dampak dari metode Games Benar/Salah dalam meningkatkan pemahaman remaja di panti asuhan terhadap bahaya grooming ideologis. Kebaruan penelitian ini adalah penggunaan edukasi berbasis permainan untuk mengajarkan mekanisme pertahanan kognitif dan afektif yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan, keberhasilan intervensi ini diukur tidak hanya dari kemampuan remaja mengidentifikasi taktik grooming, tetapi juga dari penguatan identitas nasional dan pemahaman mereka terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara yang cerdas dan kritis dalam menghadapi ancaman ideologis.

METODE

Prosedur sosialisasi yang dilakukan untuk meningkatkan kesadaran remaja di Panti Asuhan Srimujinab mengenai bahaya grooming ideologis. Prosedur ini dirancang supaya dapat diulang oleh peneliti lain yang memiliki tujuan serupa.

A. Deskripsi Prosedur Sosialisasi

1. Persiapan Materi Sosialisasi

Sebelum sosialisasi dimulai, kami mengembangkan materi yang memfokuskan pada grooming ideologis. Kami merancang aktivitas yang mencakup diskusi, permainan peran, dan studi kasus untuk memperagakan situasi realistis yang dapat dihadapi oleh remaja. Pemilihan metode ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang risiko yang terkait dengan grooming ideologis. Pendidikan ini berlandaskan nilai Pancasila, yang mengedepankan rasa kemanusiaan dan keadilan sosial (Janah et al., 2024).

2. Sosialisasi di Dua Fase

a. Fase Pertama – Penyuluhan

Kami mengadakan sesi penyuluhan yang dihadiri oleh seluruh remaja panti asuhan. Dalam sesi ini, kami memperkenalkan konsep grooming ideologis dan menjelaskan dampaknya. Aktivitas ini dilakukan dengan cara interaktif untuk menggugah minat peserta. Selama penyuluhan, kami mengobservasi reaksi peserta dan mencatat pertanyaan serta kekhawatiran yang muncul.

b. Fase Kedua – Diskusi Pendalaman

Pada fase kedua, kami membagi peserta menjadi kelompok kecil dan memberikan skenario situasional yang berhubungan dengan grooming ideologis. Melalui permainan peran,

kelompok diharapkan mendiskusikan dan memecahkan masalah yang ada, sehingga mereka dapat memperkuat pemahaman mengenai situasi berisiko. Aktivitas ini mengedepankan nilai solidaritas dan kerja sama sebagai bagian dari nilai Pancasila (Setiawati & Fihayati, 2025).

B. Pengumpulan Data Kualitatif

1. Observasi dan Wawancara Mendalam

Selama setiap sesi sosialisasi, kami melakukan observasi untuk menilai tingkat keterlibatan peserta. Setelah sesi, kami melanjutkan dengan wawancara mendalam terhadap beberapa peserta untuk menggali pengalaman dan perubahan sikap mereka terhadap grooming ideologis. Kami merekam wawancara dan mencatat pernyataan peserta mengenai bagaimana sosialisasi memengaruhi pandangan mereka (Solichah & Susilawati, 2023).

2. Analisis Data

Data yang terkumpul melalui observasi dan wawancara dianalisis dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini memungkinkan kami untuk menemukan tema umum dan pola dalam tanggapan peserta. Kami mengevaluasi apakah sosialisasi ini berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman mereka tentang grooming ideologis (Hayati et al., 2022).

Setelah melakukan sosialisasi, kami menemukan bahwa peserta menunjukkan peningkatan kesadaran mengenai grooming ideologis. Mereka mampu mengenali potensi risiko dan mengungkapkan niat untuk berbagi informasi yang mereka dapatkan dengan teman-temannya. Ini membuktikan bahwa pendekatan sosialisasi yang aktif dan interaktif sangat efektif dalam membangun pemahaman remaja mengenai isu sensitif seperti grooming ideologis, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang mengutamakan solidaritas dan rasa kemanusiaan (Nurchayanti & Yasip, 2024).

Melalui kegiatan sosialisasi ini, kami mendorong remaja untuk tidak hanya memahami grooming ideologis tetapi juga untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Ini merupakan langkah penting dalam membangun karakter yang kuat dan mencegah potensi radikalisasi di kalangan remaja (Martiyono et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Sosialisasi dan Temuan Kualitatif Awal

Dalam sosialisasi yang dilaksanakan selama 3 jam efektif di Panti Asuhan Srimujinab, kami melibatkan 45 remaja dan menemukan bahwa mayoritas subjek menunjukkan pemahaman yang terbatas mengenai taktik grooming ideologis, khususnya dalam tahapan pembangunan kepercayaan dan isolasi yang dilakukan oleh pelaku. Kerentanan ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa remaja sangat rentan terhadap misinformasi, khususnya di era digital saat ini (Apriani & Listiyandini, 2019). Untuk mengatasi tantangan tersebut, kami menggunakan metode interaktif yang melibatkan Games Benar/Salah sebagai sarana edukasi. Kami menyajikan komponen intervensi dan observasi awal dalam Tabel 1.

Tabel 1. Komponen Sosialisasi Edukasi Grooming Ideologis

Komponen Intervensi	Deskripsi Materi/Metode	Observasi Kualitatif Utama
Literasi Teks Persuasif	Pengenalan tipuan pikiran dan bahasa emosional yang dipakai ekstremis	Cenderung menerima narasi ekstremis tanpa pertanyaan mendalam

Tahapan Grooming Ideologis	Pengenalan fase pembangunan kepercayaan (<i>trust-building</i>) dan isolasi korban (<i>isolation</i>)	Kesulitan membedakan antara dukungan tulus dan <i>love bombing</i> dari perekrut ideologis
Games Benar/Salah	Identifikasi cepat narasi ekstremis/taktik <i>grooming</i> yang disamarkan.	Peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan kecepatan remaja mengidentifikasi taktik <i>grooming</i> secara praktis

2. Analisis Peningkatan Daya Tangkal Melalui Games

Peningkatan daya tangkal remaja melalui program games edukasi telah menunjukkan efektivitas yang signifikan, terutama selama tahap "Games Benar/Salah". Selama sesi ini, terlihat perubahan substansial dalam dialog yang terjadi di antara remaja. Misalnya, seorang peserta yang sebelumnya hanya fokus pada 'pesan di permukaan' beralih menjadi lebih analitis dengan memperhatikan 'tujuan dan siapa yang diuntungkan dari pesan tersebut' (Fuady & MP, 2020). Transisi ini mengindikasikan terjadinya peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis, yang penting untuk mendeteksi grooming ideologis yang sering tersebar melalui narasi ekstrem (Sibarani et al., 2024). Penelitian menjelaskan bahwa pelatihan literasi media dan kritis secara langsung berkontribusi pada penurunan tingkat penerimaan terhadap misinformasi politik dan sosial. Remaja didorong untuk memahami konteks dan strategi penyebaran informasi serta dilatih untuk merespons informasi yang salah dengan cara yang efektif (Jayanti et al., 2021; Mastoah et al., 2022).

Lebih lanjut, kemampuan remaja untuk menganalisis retorika emosional dalam narasi yang mereka baca mencerminkan penerapan dari Sila Keempat Pancasila, yaitu Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan. Dalam konteks ini, remaja diajarkan untuk mengedepankan nalar kritis dan kebijaksanaan ketimbang emosi ketika menerima informasi. Hal ini mendorong mereka untuk menolak narasi eksklusif yang dapat memecah belah, sejalan dengan nilai-nilai Sila Kedua (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab) dan Sila Ketiga (Persatuan Indonesia). Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa edukasi grooming yang berbasis pada game tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif remaja, tetapi juga memperkuat kesadaran mereka terhadap ideologi yang bertentangan dengan konsensus nasional.

Selain itu, temuan di Panti Asuhan Srimujinab menunjukkan bahwa penguatan edukasi grooming ideologis merupakan strategi yang lebih berkelanjutan dibandingkan dengan pendekatan reaksioner. Pendekatan edukasi interaktif, yang menguatkan literasi kritis, secara langsung mendukung Ketahanan Nasional dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Melindungi remaja dari grooming ideologis adalah bagian dari perwujudan Sila Kelima (Keadilan Sosial), di mana setiap individu, termasuk remaja dari panti asuhan, berhak dilindungi dari manipulasi.



Gambar 1. Sesi Games Benar/Salah: Menguji Identifikasi Taktik Grooming Ideologis

3. Implikasi Strategis Edukasi Grooming Ideologis

Temuan di Panti Asuhan Srimujinab menegaskan bahwa penguatan edukasi *grooming ideologis* merupakan strategi yang lebih berkelanjutan (*sustainable*) daripada pendekatan yang bersifat reaksioner. Pendekatan edukasi interaktif ini selaras dengan penelitian (Indraddin & Retno, 2023) yang menunjukkan bahwa pendekatan lunak seperti pendidikan dan pemberdayaan komunitas efektif untuk menciptakan solusi berkelanjutan dalam pemberdayaan masyarakat, terutama dengan memanfaatkan model partisipatif yang melibatkan institusi lokal, seperti panti asuhan. Implikasi terpenting dari temuan ini adalah bahwa model intervensi ini secara langsung mendukung Ketahanan Nasional dan pengamalan Pancasila. Melindungi remaja dari *grooming ideologis* adalah perwujudan dari Sila Kelima (*Keadilan Sosial*) dengan memastikan setiap warga negara, termasuk remaja panti asuhan, terlindungi haknya dari manipulasi.



Gambar 2. Dokumentasi Akhir Program Sosialisasi Edukasi Bahaya Grooming Ideologis.

Gambar 2 memperkuat simpulan temuan kualitatif mengenai penerimaan subjek terhadap metode *game-based learning* yang diterapkan. Dokumentasi akhir kegiatan ini menegaskan bahwa suasana interaktif dan kolaboratif yang terbangun selama sesi edukasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif. Keberhasilan kolaborasi ini menekankan pentingnya model partisipatif dalam pemberdayaan masyarakat, termasuk dalam isu pencegahan ekstremisme. Foto ini juga menjadi bukti visual atas Sila Ke-3 Pancasila (*Persatuan Indonesia*), menunjukkan persatuan antara tim edukasi dan remaja dalam melawan ancaman ideologis. Dengan demikian, pelaksanaan program ini telah mencapai tujuan strategisnya, yaitu membentuk komunitas remaja yang berdaya tangkal dan terliterasi secara ideologis.

KESIMPULAN

Program edukasi Bahaya Grooming Ideologis yang dilakukan melalui intervensi Games Benar/Salah di Panti Asuhan Srimujinab terbukti efektif secara kualitatif dalam meningkatkan daya tangkal dan nalar kritis remaja terhadap taktik manipulasi psikologis. Program ini berhasil mengisi celah penelitian dengan menguji model intervensi *game-based learning* yang spesifik untuk menghadapi tahapan grooming ideologis, sebuah aspek pra-radikalisasi yang sering terabaikan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan metode edukasi berbasis permainan yang menyenangkan dan non-mengancam untuk mengajarkan mekanisme pertahanan psikologis dan kognitif pada remaja. Kontribusi dan implikasinya sangat signifikan, di mana program ini tidak hanya meningkatkan literasi kritis, tetapi juga memperkuat kesadaran remaja terhadap nilai-nilai Pancasila—terutama Sila Keempat (Hikmat Kebijaksanaan) dan Sila Kelima (Keadilan Sosial)—sehingga membentuk karakter yang berdaya tangkal dan mendukung Ketahanan Nasional. Oleh karena itu, model sosialisasi interaktif ini direkomendasikan sebagai strategi pencegahan radikalisme yang berkelanjutan dan efektif untuk diterapkan di lembaga pengasuhan sosial lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, F., & Listiyandini, R. A. (2019). Kecerdasan emosi sebagai prediktor resiliensi psikologis

- pada remaja di panti asuhan. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 8(2), 325–339. <https://doi.org/10.30996/persona.v8i2.2248>
- Fuady, I., & MP, R. S. (2020). Edukasi Terhadap Remaja Dalam Peningkatan Pengetahuan Tentang Penggunaan Game Dengan Bijak. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.36722/jpm.v2i1.361>
- Hasani, A., Juansah, D. E., Sari, I. J., & El Islami, R. A. Z. (2021). Conceptual frameworks on how to teach stem concepts in bahasa indonesia subject as integrated learning in grades 1–3 at elementary school in the curriculum 2013 to contribute to sustainability education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(1), 1–15. <https://doi.org/10.3390/su13010173>
- Hayati, M., Pratami, F., & Sugiarti, S. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Pada Teks Eksplanasi Berbasis Literasi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 12(1), 19–25. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v12i1.5475>
- Hervina, L., & Isman, N. (2022). Kesalahan Populer dalam Kemahiran Menulis Bahasa Arab di STIBA Arraayah Sukabumi. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 137–154. <https://doi.org/10.18196/mht.v4i2.14122>
- Indraddin, I., & Retno, A. (2023). Empowerment Model of Local Institutions in Realizing Nagari Tageh: Study in Nagari Sungai Kunyit. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 12(1), 205–215. <https://doi.org/10.22202/mamangan.v12i2.6748>
- Janah, F. S., Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2024). Pengembangan Media Kartu Gambar Kata Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2098>
- Jayanti, D., Septiani, J. I., Sayekti, I. C., Prasojo, I., & Yuliana, I. (2021). Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 184–193. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15735>
- Joshephin Epsilon Yustisia, & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Keadilan Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(02), 1–16. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i02.23119>
- Kawijaya, J. (2023). Penggunaan Artificial Intelligence Markup Language (AIML) Untuk Menganalisa Kesalahan Menulis Bahasa Arab di MTs Bilingual Batu. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03), 352–362. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.569>
- Mansur, A., Razali, A., Hashim, N., Samsudin, N. H., & Bukhari, N. A. M. (2024). Language Choice and Proficiency among the Bonggi Community. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 32, 29–49. <https://doi.org/10.47836/PJSSH.32.S1.02>
- Martiyono, Sulastini, R., & Handajani, S. (2021). Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) dalam Mewujudkan Sekolah Efektif di SMP Negeri 1 Kebumen Kabupaten Kebumen Perspektif Manajemen Kurikulum dan Sistem Penilaian. *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 5(2), 92–110. <https://doi.org/10.33507/cakrawala.v5i2.397>
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Nurchayanti, E. T., & Yasip, Y. (2024). Implementasi Ekstrakurikuler Bahasa Inggris No What-What English Party di SDN 3 Tanggunggunung. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(3), 239–246. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i3.873>
- Setiawati, A., & Fihayati, Z. (2025). Efektifitas Penanaman Jiwa Pancasila untuk Pencegahan Bullying pada Anak di Sekolah Dasar. *JiIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6264–6274. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8157>
- Sibarani, I. S., Tarigan, J. R., Tumangger, A., Simangunsong, R., Hutapea, R., Manasar, J., Saragih, S., Sihombing, H., Haloho, T. A., & Sihalohe, E. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning (Crosswords) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas V SDN 124398 Pematangsiantar. *Journal of Community Research and Service*, 8(2).

<https://doi.org/10.24114/jcrs.v8i2.62230>

Solichah, I. W., & Susilawati, S. (2023). Strategi Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di MTS Almarif 01 SingosariMalang. Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT], 4(3). <https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v4i3.15162>

Sulistiyani, S. A. (2021). Implementation of Unschooling Education Model As An Effort to Develop Tolerance Values. Dialog, 44(2), 152–165. <https://doi.org/10.47655/dialog.v44i2.459>