



PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PEACE GENERATION GAMES DI SD MODEL TERPADU MADANI

Hasan, Junarti, Mahfud. M. Gamar, Idrus, Wilman D. Lumangino
Universitas Tadulako

Artikel info	ABSTRAK
<p>Corresponding Author:</p> <p>Hasan untadhasan@gmail.com Universitas Tadulako</p>	<p>Program dilaksanakannya pengabdian pada masyarakat ini menjadi salah satu alternatif bagi para guru untuk mengimplementasikannya di dalam proses pembelajaran. Tujuan dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Peace Generation Games dalam proses pembelajaran di sekolah SDN Terpadu Madani. Luaran yang ditargetkan dalam pelatihan ini adalah para peserta dapat mengaplikasikan dan menerapkan, serta mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia game interaktif yang akan mereka gunakan di dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar Alkhairaat Tondo. Tahapan dalam Kegiatan Pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat di SDN Terpadu Madani. Tahap kedua, tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pelaksanaan kegiatan dikemas dengan menggunakan pendekatan workshop.</p> <p>Keywords: <i>Media Pembelajaran, Game Peace Generation Games, Guru</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi di segala bidang kehidupan semakin berkembang pesat, dan terus menerus melakukan inovasi untuk meningkatkan kemampuan kinerja dalam segala aspek kehidupan. Teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang pesat saat ini. (Hermawan, 2017). Salah satu dampaknya dapat dilihat dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan teknologi berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan (Muhtasyam, 2018). Penerapan metode belajar yang cenderung monoton seperti metode ceramah yang cenderung membosankan, kemudian mencatat materi yang dapat membuat peserta didik jenuh, tanya jawab yang kurang efektif dikarenakan hanya beberapa peserta didik yang aktif, dan penugasan (Wulandari dkk, 2019).

Situasi dan kondisi di SDN Terpadu Madani, pada umumnya kebanyakan siswa hanya mendengar penjelasan dari gurunya, tetapi tidak mampu menerima dan mengingat mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru. Berdasarkan situasi tersebut di atas, dibutuhkan media serta teknik tertentu untuk mendorong peserta didik agar mampu dalam

memahami materi pembelajaran yang berkaitan, sehingga pelajaran tidak selalu monoton. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran yang berbasis pada multimedia games interaktif, guru mampu lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi ke peserta didik yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran digunakan untuk sebagai sarana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Prasetyo dan Hardjono, 2020). Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti games, teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain.

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan yaitu Peace Generation Games, sebuah game yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam menerima pembelajaran, dan hal ini, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran dalam bentuk permainan ini, menjadi salah satu hal penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Berperannya media pembelajaran berbasis pada multimedia game interaktif Peace Generation Games, merupakan wadah sebagai penyampai pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini di atur penuh oleh guru, guna menilai dan menimbang perkembangan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia game interaktif pace generation games, merupakan suatu multimedia yang dapat memberi interaksi berupa hubungan timbal balik (merangsang dan menanggapi) antara pengguna (peserta didik) dengan multimedia tersebut. Contoh penerapan multimedia interaktif pada media game tersebut adalah, adanya pilihan menu media games (permainan), dan menu evaluasi yang dapat memberi respon nilai yang didapat pengguna setelah menjawab pertanyaan- pertanyaan yang diajukan.

METODE PELAKSANAAN

A. Tahapan Kegiatan Pelatihan

Tahapan dalam Kegiatan Pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat di SDN Madani terpadu dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan yaitu :

- 1) Tahap Pertama, merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan suvey pendahuluan untuk melihat kondisi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas, terutama pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Dalam tahap ini dicari permasalahan- permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan kompetensinya atau kemampuannya dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran.
- 2) Tahap kedua, tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini pengabdian melakukan kegiatan penyajian dan pengembangan materi yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia game interaktif terutama penggunaan permainan peace generation games. Pada tahap ini

peserta (guru) melakukan aktivitas dengan memainkan game-game yang sudah dipersiapkan, hingga lancar.

- 3) Tahap ketiga, tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini. Dalam tahap evaluasi ini, seluruh peserta (guru) akan menampilkan atau memperaktekkan materi game yang telah diberi sebelumnya, atas bimbingan dan arahan para pengabdi. Dalam tahap ini pula, para peserta akan mempraktekkan di dalam kelas sebagai bentuk aplikasi yang sebenarnya. Dengan demikian, maka peserta tetap dibawah bimbingan dan arahan para pengabdi. Proses evaluasi ini juga di lakukan diskusi dan tanya jawab terkait proses pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis pada multimedia game interaktif.

B. Langkah Kegiatan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang dilakukan di SDN Madani Terpadu ini, dikemas dengan menggunakan pendekatan workshop. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan latihan. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- Langkah 1: Peserta pelatihan diberikan materi mengenai game interaktif Peace Generation games. Pada langkah ini semua peserta di download kan atau diunggah game tersebut sebagai bahan dasar yang akan di diskusikan dan dijelaskan kepada seluruh peserta.
- Langkah 2: pada Langkah ini, peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi game yang telah diberikan. Pada Langkah ini, kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan peserta.
- Langkah 3: seluruh pengabdi sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya akan mempresentasikan atau menjelaskan materi game kepada seluruh peserta (guru).
- Langkah 4: diberi kesempatan kepada seluruh peserta untuk tanya jawab dan diskusi dengan pemateri terkait apa yang belum dipahami sehingga melahirkan pemahaman secara komprehensif.
- Langkah 5: Peserta diberikan bimbingan dan arahan serta pendampingan dalam mempraktekkan game yang telah dijelaskan oleh pemateri.
- Langkah 6: peserta menuliskan jawaban di lembar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, sebagai bentuk evaluasi akhir.

2. Solusi Permasalahan Mitra

Secara garis besar, solusi dalam hal pemecahan permasalahan mitra pada kegiatan pengabdian ini dapat diklasifikasi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan instrumen, hal ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan mitra yakni belum dimanfaatkannya secara optimal media pembelajaran berbasis multimedia interaktif peace generation games, yang diawali dengan membagikan materi games tersebut kepada seluruh peserta atau guru Sekolah Dasar Alchiraat Tondo Palu.

- 2) Pelaksanaan Pelatihan, hal ini dilakukan dengan cara setelah instrumen selesai disajikan dan dikembangkan, maka dilakukan pelatihan presentase games kepada seluruh peserta.
- 3) Penyajian materi, dalam hal ini kegiatan pelatihan mengikuti prosedur, sehingga dilakukan dengan beberapa kegiatan, yaitu:
 - a. penyajian materi,
 - b. membagi kelompok berpasangan,
 - c. memfasilitasi kelompok berdiskusi,
 - d. memfasilitasi kelompok untuk menyampaikan apa yang belum dimengerti terkait dengan pemanfaatan games yang telah dibagikan,
 - e. memfasilitasi kelompok dalam hal presentase games peace generation,
 - f. memfasilitasi kelompok menulis terkait dengan istilah istilah dalam games tersebut.

3. Tindak Lanjut Kegiatan Pelatihan, ada dua hal yang menjadi tidak lanjut dari kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia games interaktif peace generation games ini, yakni: pertama, memantau peserta yang telah mengikuti pelatihan terutama pada saat memperaktekkan games yang telah disajikan, dan kedua, memantau peserta yang telah mengikuti pelatihan, terutama pemanfaatan media yang mengaplikasikan fitur-fitur yang terdapat di dalam games tersebut.

4. Partisipasi Sasaran.

Partisipasi sasaran pengabdian ini dapat dioptimalkan bukan saja pada saat mengikuti pelatihan melainkan juga setelah pelatihan. Olehnya itu, secara lengkap partisipasi sasaran sebagai berikut:

1. Secara institusi, sasaran pengabdian yakni SDN Madani Terpadu, menyiapkan peserta untuk mengikuti pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis pada multimedia interaktif peace generation games.
 2. Partisipan mengikuti kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif peace generation games secara aktif.
 3. Partisipan merumuskan, mengembangkan, dan mempresentasikan game yang telah di berikan oleh pihak pematari.
 4. Setelah kegiatan pelatihan dalam pengabdian ini berakhir, maka partisipan atau peserta guru aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif peace generation games.
2. Kepakaran dan Pembagian Tugas Dalam Kegiatan Pengabdian

Dalam kegiatan pengabdian yang diselenggarakan di Sekolah Dasar Alchiraat Tondo Palu, pengabdi telah melakukan pembagian tugas sesuai dengan jobdes yang telah disepakati bersama.

HASIL

Hasil dari pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games dapat sangat beragam, tergantung pada implementasinya dan respons

peserta (guru) . Berikut beberapa hasil yang dicapai, serta beberapa hal yang perlu dibahas dalam konteks pemanfaatan media ini:

1. Peningkatan Pengetahuan: Peserta diharapkan akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip perdamaian, akar konflik, pentingnya kerjasama, dan nilai-nilai budaya yang berbeda.

Peningkatan pengetahuan adalah salah satu hasil utama yang diharapkan dari pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games. Di bawah ini, saya akan membahas lebih lanjut mengenai bagaimana hasil ini dapat dicapai dan beberapa langkah untuk mengoptimalkannya:

Pengenalan Materi: Pengembang media dapat memulai dengan memberikan gambaran umum tentang konsep-konsep utama seperti perdamaian, konflik, kerjasama, dan keberagaman budaya. Materi ini bisa disajikan dalam bentuk teks, gambar, video, atau kombinasi dari semuanya untuk memastikan peserta memahaminya dengan baik. Setelah pengenalan awal, media dapat memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang setiap konsep, termasuk definisi, prinsip-prinsip, dan contoh-contoh nyata. Pemanfaatan ilustrasi, animasi, dan contoh konkret dapat membantu peserta memahami konsep dengan lebih baik. Media ini dapat menyajikan studi kasus nyata yang terkait dengan prinsip-prinsip perdamaian, konflik, kerjasama, dan keberagaman budaya. Melalui studi kasus, peserta dapat melihat bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam konteks dunia nyata. **Interaksi Aktif:** Media ini dapat memiliki elemen interaktif seperti kuis pertanyaan pemahaman, dan tantangan berbasis pengetahuan. Ini akan mendorong peserta untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan memastikan mereka memahami materi dengan lebih mendalam. **Simulasi dan Game:** Penggunaan simulasi dan game dalam media pembelajaran dapat membawa peserta ke dalam situasi yang memerlukan pemahaman konsep-konsep tertentu untuk berhasil. Melalui interaksi dalam game, peserta akan belajar sambil bermain dan mengembangkan pemahaman yang kuat. **Konten Visual yang Menarik,**

Penggunaan grafik, animasi, dan video yang menarik dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh peserta. Setelah interaksi dengan materi, media dapat memberikan pertanyaan evaluasi untuk mengukur sejauh mana peserta memahami konsep-konsep tersebut. Ini juga memberi kesempatan bagi peserta untuk merefleksikan dan menguji pemahaman mereka. Media pembelajaran juga dapat memiliki forum diskusi atau saluran komunikasi dengan pengajar atau instruktur, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk memahami konsep lebih baik.

Dengan memastikan bahwa media ini menyediakan konten yang jelas, menarik, interaktif, dan mengajak refleksi, peserta akan memiliki kesempatan yang lebih baik untuk meningkatkan pemahaman pesera reka tentang prinsip-prinsip perdamaian, akar konflik, pentingnya kerjasama, dan nilai-nilai budaya yang berbeda.

2. Pengembangan Keterampilan Sosial:

keterampilan berkomunikasi, kolaborasi, empati, dan problem solving melalui interaksi dengan media ini. Pengembangan keterampilan sosial adalah hasil penting dari pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games. Beberapa hasil yang dapat dicapai: Keterampilan Berkomunikasi: Media ini dapat menghadirkan interaksi sosial di dalam game, yang mendorong peserta untuk berkomunikasi secara efektif dengan karakter dalam cerita atau anggota tim. Peserta dapat mempraktikkan keterampilan mendengarkan aktif dan ekspresi ide dengan jelas. Keterampilan Kolaborasi:

Dalam game yang memerlukan kerjasama tim, peserta akan belajar berbagi tugas, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama. Mereka akan mengalami bagaimana kerjasama tim dapat membantu mencapai tujuan yang lebih besar. Pengembangan Empati: Melalui interaksi dengan karakter dan cerita dalam game, peserta dapat merasakan empati terhadap pengalaman dan perasaan karakter tersebut. Ini akan membantu mereka memahami pandangan dan perasaan orang lain. Keterampilan Problem Solving: Dalam tantangan dan teka-teki dalam game, peserta harus berpikir kritis untuk menemukan solusi yang tepat. Ini akan membantu mereka mengasah keterampilan pemecahan masalah dan analisis. Pemecahan Konflik: Jika game melibatkan situasi konflik, peserta akan memiliki kesempatan untuk belajar bagaimana merespon dan meresolusi konflik secara damai. Keterampilan Tim: Dalam game yang melibatkan kerjasama dalam tim, peserta dapat mengembangkan keterampilan kerja tim seperti membagi tugas, berkoordinasi, dan mengatasi konflik internal. Berpikir Kritis. Melalui game yang mendorong pemecahan masalah, peserta akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam menilai situasi dan mengambil keputusan. Keterampilan Keputusan: Game dapat memberikan situasi di mana peserta harus membuat keputusan penting. Ini akan membantu mereka mempraktikkan keterampilan pengambilan keputusan yang baik. Kreativitas: Beberapa game dapat meminta peserta untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi atau alternatif untuk mengatasi tantangan Dengan berinteraksi secara aktif dengan media ini, peserta akan dapat mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting dalam berkomunikasi dengan orang lain, bekerja dalam tim, dan mengatasi tantangan yang kompleks.

3. Peningkatan Kesadaran Budaya: Dengan berinteraksi dengan cerita dan karakter dari berbagai budaya, peserta dapat meningkatkan kesadaran mereka tentang keragaman dunia dan mengurangi prasangka budaya.

Peningkatan kesadaran budaya adalah hasil yang sangat penting dari pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games. Beberapa hasil yang dapat dicapai: Karakter dan Cerita Multikultural: Media ini dapat menghadirkan karakter dan cerita dari berbagai latar belakang budaya, yang memungkinkan peserta untuk memahami keanekaragaman dunia. Dalam game, peserta mungkin akan mengambil peran karakter dari budaya yang berbeda-beda, sehingga mereka bisa melihat dunia dari sudut pandang yang beragam. Simulasi Budaya: Media ini dapat menyajikan simulasi situasi budaya tertentu, misalnya acara perayaan atau tradisi, untuk membantu peserta memahami keberagaman budaya. Informasi Budaya: Media ini dapat memberikan

informasi tentang berbagai budaya, termasuk tradisi, bahasa, makanan, dan lain-lain. Ini membantu mengedukasi peserta tentang beragamnya kehidupan budaya. Pemahaman Lebih Mendalam: Melalui karakter dan cerita dari berbagai budaya, peserta dapat merasakan perbedaan dan kesamaan serta memahami kompleksitas kehidupan manusia di seluruh dunia. Meredakan Prasangka Budaya: Dengan menghadirkan cerita dan karakter dari berbagai budaya, media ini dapat membantu mengurangi prasangka budaya dan stereotip yang mungkin dimiliki peserta. Diskusi tentang Budaya: Setelah berinteraksi dengan konten media, peserta dapat berdiskusi tentang kesamaan dan perbedaan budaya serta bagaimana pandangan mereka telah berubah. Pemecahan Konflik Budaya: Media ini dapat menampilkan konflik yang muncul dari perbedaan budaya, dan peserta bisa belajar bagaimana konflik semacam itu bisa diatasi. Pertukaran Pengalaman: Dalam beberapa game, peserta dapat berbagi pengalaman budaya mereka sendiri, yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran kelompok. Melalui pengalaman interaktif dengan beragam budaya dalam media pembelajaran ini, peserta akan mendapatkan kesempatan unik untuk meningkatkan kesadaran budaya mereka, meredakan prasangka, dan menghargai keanekaragaman dunia dengan lebih baik. Pengembangan Sikap Positif: Media ini dapat membantu peserta mengembangkan sikap yang lebih positif terhadap perdamaian, kerjasama, dan dialog sebagai solusi konflik.

4. Pengembangan sikap positif terhadap perdamaian, kerjasama, dan dialog adalah salah satu hasil yang sangat diharapkan dari pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games. Beberapa hasil yang dapat dicapai:

Penekanan pada Solusi Damai: Dalam cerita dan interaksi dalam game, media ini dapat menggambarkan bagaimana solusi damai lebih efektif daripada kekerasan atau konflik. Inspirasi dari Karakter Positif: Media ini dapat menghadirkan karakter-karakter yang mengedepankan nilai-nilai perdamaian, kerjasama, dan dialog. Peserta dapat mengambil inspirasi dari karakter-karakter ini. Pemahaman tentang Dampak Konflik: Melalui game yang menghadirkan dampak negatif dari konflik, peserta dapat lebih menghargai nilai dari perdamaian dan kerjasama. Simulasi Solusi Konflik: Dalam beberapa game, peserta mungkin diminta untuk mencari solusi damai untuk konflik. Ini dapat mengembangkan pemahaman mereka tentang cara menangani masalah dengan cara yang positif. Pembelajaran dari Sejarah: Media ini dapat menghadirkan situasi konflik dari sejarah dan menunjukkan bagaimana dialog dan negosiasi telah membawa perdamaian. Menyuarakan Perdamaian: Setelah berinteraksi dengan konten media, peserta dapat diminta untuk berbicara atau menulis tentang apa yang telah mereka pelajari, mendorong mereka untuk berbicara tentang pentingnya perdamaian dan kerjasama. Pemecahan Konflik Alternatif: Dalam game, peserta bisa mengalami sendiri bagaimana dialog dan negosiasi dapat mengatasi konflik, dan ini bisa mempengaruhi pandangan mereka dalam kehidupan nyata. Diskusi Reflektif: Setelah bermain game atau berinteraksi dengan media, peserta dapat diminta untuk merenung tentang bagaimana pengalaman ini dapat memengaruhi pandangan mereka terhadap perdamaian dan kerjasama. Merasakan Dampak Positif:

Melalui narasi dan interaksi dengan karakter, peserta dapat merasakan sendiri bagaimana sikap positif terhadap perdamaian dan kerjasama dapat menciptakan hasil yang lebih baik.

Melalui interaksi yang mendalam dengan nilai-nilai perdamaian, kerjasama, dan dialog dalam media pembelajaran ini, peserta akan memiliki kesempatan untuk Pemahaman Konflik dan Solusi Damai: Peserta dapat belajar mengidentifikasi akar konflik dan mencari cara-cara resolusi yang damai melalui interaksi dengan simulasi konflik dalam game.

5. Pemahaman tentang konflik dan solusi damai adalah tujuan yang sangat berharga dalam pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games. Beberapa hasil yang dapat dicapai:

Simulasi Konflik:Media ini dapat menyajikan simulasi situasi konflik yang realistis dan kompleks, memungkinkan peserta untuk merasakan bagaimana konflik muncul. Analisis Akar Konflik: Peserta dapat diminta untuk menganalisis penyebab dan akar konflik dalam situasi simulasi, membantu mereka memahami dinamika yang memicu konflik. Eksplorasi Perspektif Berbeda: Dalam beberapa game, peserta bisa mengambil peran karakter yang berbeda-beda dalam konflik, sehingga mereka dapat melihat situasi dari berbagai perspektif. Identifikasi Solusi Alternatif: Media ini dapat menantang peserta untuk mengidentifikasi solusi alternatif yang damai untuk situasi konflik yang dihadapi dalam game. Simulasi Dialog dan Negosiasi: Dalam beberapa situasi, peserta mungkin harus berpartisipasi dalam dialog atau negosiasi untuk mencari solusi damai. Ini membantu mereka mempraktikkan keterampilan tersebut. Pertimbangan Etika: Beberapa game dapat memasukkan pertimbangan etika dalam memilih solusi konflik. Ini membantu peserta memahami implikasi etika dalam keputusan mereka. Dampak Solusi Damai: Setelah memilih solusi damai, peserta dapat melihat bagaimana solusi tersebut berdampak pada berbagai aspek, seperti hubungan interpersonal dan dampak jangka panjang. Refleksi Setelah Solusi: Setelah menyelesaikan simulasi konflik, peserta bisa diminta untuk merenung tentang bagaimana mereka bisa menerapkan pembelajaran dalam situasi nyata. Diskusi Kelompok: Setelah bermain game atau berinteraksi dengan media, peserta bisa berdiskusi dalam kelompok untuk berbagi pemahaman dan strategi penyelesaian konflik. Pembelajaran dari Kegagalan dan Keberhasilan. Dalam game, peserta bisa mendapatkan pengalaman dari solusi yang berhasil dan yang tidak berhasil, yang membantu mereka memahami kompleksitas solusi konflik.

Melalui pengalaman interaktif dalam mengeksplorasi konflik dan mencari solusi damai, peserta akan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya dialog, negosiasi, dan upaya untuk mencapai perdamaian dalam situasi konflik mengembangkan sikap positif dan berkontribusi pada upaya menciptakan dunia yang lebih harmonis.

6. Pengembangan Keterampilan Teknologi: Pemanfaatan media berbasis teknologi akan membantu peserta dalam mengembangkan keterampilan digital yang penting dalam dunia modern.

Pengembangan keterampilan teknologi adalah salah satu hasil yang sangat relevan dari pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation

Games. Beberapa cara dalam mencapai hasil yang dicapai: Penggunaan Platform Digital: Peserta akan belajar berinteraksi dengan platform digital, memperoleh pengalaman yang bermanfaat dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Navigasi dan Interaksi: Peserta akan belajar bagaimana berinteraksi dengan antarmuka digital, berpindah antara berbagai fitur dan opsi yang tersedia. Keterampilan Penelusuran: Saat mencari informasi dalam game atau media, peserta akan mengembangkan keterampilan mencari informasi yang relevan secara efektif. Problem Solving Teknologi: Beberapa game mungkin memerlukan pemecahan masalah teknis, memungkinkan peserta untuk mengasah keterampilan teknologi mereka. Adaptasi Terhadap Teknologi Baru: Melalui interaksi dengan berbagai fitur dan tampilan media, peserta akan dapat lebih mudah beradaptasi dengan teknologi baru di masa depan. Penguasaan Alat Multimedia: Media berbasis teknologi sering melibatkan berbagai alat multimedia seperti gambar, video, suara, dan animasi. Peserta akan belajar bagaimana menggunakan dan memahami alat-alat ini. Literasi Digital: Melalui media ini, peserta akan belajar tentang konsep literasi digital, termasuk pemahaman tentang sumber informasi, pengelolaan data pribadi, dan etika digital. Kolaborasi Digital: Jika ada elemen kolaborasi dalam media ini, peserta akan belajar bagaimana berkolaborasi secara digital, berbagi informasi, dan bekerja dalam lingkungan daring. Kreativitas Teknologi: Dalam beberapa game, peserta mungkin diberikan kesempatan untuk berkreasi dalam lingkungan digital, mengasah keterampilan kreatif dalam teknologi. Kesadaran tentang Teknologi: Peserta akan menjadi lebih sadar tentang bagaimana teknologi mempengaruhi kehidupan mereka dan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk tujuan edukatif.

Pengembangan keterampilan teknologi melalui pemanfaatan media berbasis teknologi akan membantu peserta dalam menghadapi tantangan di dunia yang semakin didominasi oleh teknologi, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang berhubungan erat dengan inovasi digital.

PEMBAHASAN

1. Refleksi Individu dan Kelompok: Setelah berinteraksi dengan media, peserta dapat diajak untuk merenung dan berbicara tentang apa yang telah mereka pelajari, bagaimana pengalaman itu memengaruhi pandangan mereka, dan bagaimana mereka dapat mengaplikasikan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan keterampilan teknologi adalah salah satu hasil yang sangat relevan dari pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games. Berikut adalah beberapa cara target ini dapat dicapai:

Penggunaan Platform Digital: Peserta akan belajar berinteraksi dengan platform digital, memperoleh pengalaman yang bermanfaat dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Navigasi dan Interaksi: Peserta akan belajar bagaimana berinteraksi dengan antarmuka digital, berpindah antara berbagai fitur dan opsi yang tersedia. Keterampilan Penelusuran: Saat mencari informasi dalam game atau media, peserta akan mengembangkan keterampilan mencari informasi yang relevan secara efektif. Problem Solving Teknologi: Beberapa game mungkin memerlukan pemecahan masalah teknis,

memungkinkan peserta untuk mengasah keterampilan teknologi mereka. Adaptasi Terhadap Teknologi Baru: Melalui interaksi dengan berbagai fitur dan tampilan media, peserta akan dapat lebih mudah beradaptasi dengan teknologi baru di masa depan. Penguasaan Alat Multimedia: Media berbasis teknologi sering melibatkan berbagai alat multimedia seperti gambar, video, suara, dan animasi. Peserta akan belajar bagaimana menggunakan dan memahami alat-alat ini. Iterasi Digital: Melalui media ini, peserta akan belajar tentang konsep literasi digital, termasuk pemahaman tentang sumber informasi, pengelolaan data pribadi, dan etika digital. Kolaborasi Digital: Jika ada elemen kolaborasi dalam media ini, peserta akan belajar bagaimana berkolaborasi secara digital, berbagi informasi, dan bekerja dalam lingkungan daring. Kreativitas Teknologi: Dalam beberapa game, peserta mungkin diberikan kesempatan untuk berkreasi dalam lingkungan digital, mengasah keterampilan kreatif dalam teknologi. Kesadaran tentang Teknologi: Peserta akan menjadi lebih sadar tentang bagaimana teknologi mempengaruhi kehidupan mereka dan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk tujuan edukatif.

Pengembangan keterampilan teknologi melalui pemanfaatan media berbasis teknologi akan membantu peserta dalam menghadapi tantangan di dunia yang semakin didominasi oleh teknologi, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang berhubungan erat dengan inovasi digital.

2. Evaluasi Efektivitas: Pemanfaatan media ini perlu dievaluasi secara berkala untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran tercapai. Ini dapat melibatkan survei peserta, ujian pengetahuan, dan observasi.

Evaluasi efektivitas adalah langkah penting dalam memastikan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dengan baik. Berikut adalah beberapa cara untuk melaksanakan evaluasi efektivitas:

Survei Peserta: Mengirimkan survei kepada peserta setelah mereka berinteraksi dengan media dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mereka menilai pengalaman pembelajaran, apakah mereka merasa konten bermanfaat, dan sejauh mana tujuan-tujuan tercapai. **Ujian Pengetahuan:** Menyelenggarakan ujian atau kuis setelah interaksi dengan media dapat membantu mengukur pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran. Ini juga memberikan gambaran tentang sejauh mana peserta memahami konsep-konsep yang diajarkan. **Observasi:** Melakukan observasi langsung terhadap peserta saat mereka berinteraksi dengan media dapat memberikan gambaran tentang bagaimana mereka menggunakan dan merespons konten. Observasi juga dapat membantu mengidentifikasi area di mana peserta mungkin mengalami kesulitan atau keberhasilan. **Pengukuran Partisipasi:** Mengukur sejauh mana peserta berpartisipasi dalam aktivitas dan interaksi dengan media dapat memberikan pandangan tentang sejauh mana mereka terlibat dalam pembelajaran. **Diskusi Kelompok:** Mengadakan sesi diskusi kelompok setelah interaksi dengan media memungkinkan peserta untuk berbagi pengalaman mereka dan membahas apa yang mereka pelajari. Ini juga memberikan kesempatan untuk berdiskusi tentang dampak pembelajaran pada pandangan dan sikap mereka. **Pemantauan Kemajuan:** Media pembelajaran dapat memiliki alat pemantauan yang memungkinkan peserta dan

instruktur melihat kemajuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Umpan Balik Pengajar: Jika ada instruktur atau pengajar yang terlibat, mendapatkan umpan balik dari mereka tentang perkembangan peserta dan dampak pembelajaran dapat menjadi sumber informasi berharga. Pengukuran Perubahan Sikap: Survei atau pertanyaan reflektif sebelum dan setelah interaksi dengan media dapat membantu mengukur perubahan dalam sikap dan pandangan peserta terhadap topik yang diajarkan. Analisis Data Penggunaan: Melakukan analisis data tentang bagaimana peserta berinteraksi dengan media, seberapa lama mereka menghabiskan waktu di masing-masing bagian, dan sebagainya, dapat memberikan wawasan tentang preferensi dan pola belajar.

Dengan melakukan evaluasi efektivitas secara berkala, pengembang dan instruktur dapat mengidentifikasi apa yang berfungsi dengan baik dalam media pembelajaran ini dan di mana ada potensi perbaikan untuk meningkatkan dampak pembelajaran

3. Umpan Balik Peserta: Menyediakan saluran untuk umpan balik dari peserta dapat membantu pengembang meningkatkan konten dan pengalaman media pembelajaran ini.

Umpan balik dari peserta merupakan aspek penting dalam pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games. Berikut adalah beberapa cara bagaimana umpan balik peserta dapat diperoleh dan digunakan untuk meningkatkan konten dan pengalaman media pembelajaran:

Survei Umpan Balik: Menyediakan survei yang jelas dan terstruktur kepada peserta setelah mereka berinteraksi dengan media. Pertanyaan survei dapat mencakup hal seperti kegunaan, keterlibatan, kesesuaian konten, dan pengalaman pembelajaran. Kotak Saran: Menyediakan kotak atau fitur khusus di dalam media di mana peserta dapat memberikan masukan, saran, atau tanggapan mereka tentang pengalaman belajar. Forum Diskusi: Jika ada forum diskusi dalam media, peserta dapat berbagi pendapat, pertanyaan, atau saran tentang konten dan pengalaman pembelajaran. Wawancara atau Focus Group: Melakukan wawancara atau focus group dengan sejumlah peserta dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang persepsi mereka terhadap media pembelajaran. Pertemuan Evaluasi: Jika memungkinkan, mengadakan pertemuan evaluasi dengan peserta untuk mendengarkan langsung tanggapan mereka tentang media. Survei Kepuasan Akhir: Setelah peserta selesai menggunakan media untuk pembelajaran, memberikan survei kepuasan akhir dapat membantu mengidentifikasi apa yang paling mereka

Penggunaan: harga dan area yang mungkin perlu perbaikan. Analisis Data Menganalisis data tentang bagaimana peserta berinteraksi dengan media, seperti berapa lama mereka menghabiskan waktu di setiap bagian, dapat memberikan petunjuk tentang area yang paling menarik atau kurang menarik bagi mereka. Respon Langsung: Menyediakan alamat email atau kontak lain di mana peserta dapat mengirimkan umpan balik langsung kepada tim pengembang. Iterasi Berkelanjutan: Berdasarkan umpan balik yang diterima, tim pengembang dapat melakukan iterasi pada konten, antarmuka, dan fitur media untuk meningkatkan pengalaman peserta. Transparansi dalam Perbaikan: Ketika pengembang menggunakan umpan balik untuk melakukan perubahan pada media,

memberikan informasi kepada peserta tentang perbaikan yang dilakukan dapat memperkuat ikatan dan membangun kepercayaan.

Dengan merangkul umpan balik peserta dan menggunakan wawasan tersebut untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran, pengalaman belajar peserta dapat ditingkatkan secara signifikan

4. Diskusi tentang Isu Kontroversial: Pemanfaatan media ini juga dapat menjadi kesempatan untuk membahas isu-isu kontroversial terkait perdamaian, konflik, dan keragaman budaya dalam konteks yang terkendali dan terarah.

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games dapat menjadi platform yang baik untuk membahas isu-isu kontroversial dengan cara yang terarah dan terkendali. Berikut adalah beberapa cara bagaimana hal ini dapat diimplementasikan:

Skenario dan Simulasi: Media ini dapat menghadirkan skenario yang kompleks dan realistis yang melibatkan isu-isu kontroversial. Peserta dapat berinteraksi dengan skenario ini dan melihat bagaimana berbagai tindakan dapat mempengaruhi hasil. Diskusi Kelompok: Setelah interaksi dengan skenario kontroversial, peserta dapat diminta untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk membahas pandangan mereka, berbagi pemikiran, dan mendengarkan sudut pandang lain. Pengenalan Perspektif Beragam: Media ini dapat menghadirkan sudut pandang beragam tentang isu-isu kontroversial, membantu peserta memahami kompleksitas dan diversitas pandangan. Penggunaan Fakta dan Data:

Dalam konteks isu-isu kontroversial, media ini dapat menyajikan data dan fakta yang dapat membantu peserta membuat penilaian berdasarkan informasi yang akurat. Kehadiran Narasi Seimbang: Media ini harus memastikan bahwa narasi yang disajikan seimbang dan tidak memihak satu sudut pandang tertentu, sehingga mendorong peserta untuk berpikir kritis dan mendapatkan pemahaman yang holistik. Pemandu atau Instruksi: Penggunaan pemandu atau instruksi dalam media ini dapat membantu mengarahkan peserta dalam diskusi tentang isu-isu kontroversial, memastikan bahwa diskusi tetap berlangsung dengan rasa hormat dan etika. Tujuan Pembelajaran yang Jelas: Sebelum memasuki diskusi tentang isu-isu kontroversial, pastikan bahwa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan diskusi ini jelas. Tempat Aman untuk Berbicara: bahwa media ini menciptakan lingkungan yang aman dan terbuka bagi peserta untuk berbicara, berpendapat, dan mendiskusikan pandangan mereka. Pemahaman Konteks: Penting untuk memberikan konteks yang diperlukan agar peserta memahami secara menyeluruh mengapa isu-isu tersebut kontroversial dan penting. Bimbingan dan Moderasi: Jika perlu, memiliki moderator atau fasilitator yang mengarahkan diskusi dan memastikan bahwa komunikasi tetap berjalan dengan baik.

Diskusi tentang isu-isu kontroversial dalam konteks yang terkendali dan mendidik dapat membantu peserta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sudut pandang yang berbeda, menghargai keragaman pendapat, dan mempraktikkan keterampilan berpikir kritis

5. Kegiatan Praktis: Setelah interaksi dengan media, peserta dapat diundang untuk menerapkan pembelajaran mereka dalam kegiatan praktis seperti proyek kreatif, diskusi kelompok, atau pengalaman nyata di luar lingkungan media.

Mengundang peserta untuk menerapkan pembelajaran dari media ke dalam kegiatan praktis adalah cara yang efektif untuk memperkuat dan mengintegrasikan konsep-konsep yang telah dipelajari. Berikut adalah beberapa cara implementasi kegiatan praktis setelah interaksi dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games:

Proyek Kreatif: Mengajak peserta untuk berpartisipasi dalam proyek kreatif terkait topik yang telah mereka pelajari dalam media. Contohnya, mereka dapat membuat poster, video, cerita, atau karya seni yang mencerminkan nilai-nilai perdamaian, kerjasama, atau mengatasi konflik. Diskusi Kelompok: Mengorganisir sesi diskusi kelompok di mana peserta dapat berbicara tentang pembelajaran mereka dari media dan saling berbagi pemikiran, ide, dan pandangan. Simulasi Peran: Peserta dapat terlibat dalam simulasi peran yang melibatkan situasi yang relevan dengan konflik dan perdamaian. Ini memungkinkan mereka untuk menerapkan strategi dan keterampilan yang telah dipelajari. Pengalaman Nyata: Mengatur kunjungan lapangan atau pengalaman nyata di luar lingkungan media yang terkait dengan topik yang dibahas dalam media. Misalnya, kunjungan ke pusat perdamaian atau partisipasi dalam kegiatan sosial yang mendukung kerjasama lintas budaya. Presentasi: Meminta peserta untuk membuat presentasi atau ceramah singkat tentang topik yang telah mereka pelajari dan bagaimana hal itu dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembuatan Rencana Aksi: Mendorong peserta untuk merencanakan tindakan konkret yang mereka ingin lakukan untuk mempromosikan perdamaian, kerjasama, atau mengatasi konflik. Kegiatan Kolaboratif: Mengatur kegiatan kolaboratif di mana peserta bekerja dalam tim untuk mengembangkan ide atau solusi terkait topik yang dipelajari. Refleksi dan Jurnal: Meminta peserta untuk merenung tentang pembelajaran mereka dan mengidentifikasi bagaimana mereka dapat menerapkan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ini bisa dilakukan melalui penulisan jurnal atau catatan reflektif. Aksi Sosial: Mendorong peserta untuk berpartisipasi dalam aksi sosial atau kampanye yang berkaitan dengan perdamaian, kerjasama, atau penyelesaian konflik.

Melalui kegiatan praktis ini, peserta tidak hanya memperdalam pemahaman mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dalam menerapkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dalam situasi dunia nyata.

6. Keterlibatan Orang Tua atau Guru: Kolaborasi dengan orang tua atau guru dapat memperkuat dampak pembelajaran dari media ini, dengan memberikan kesempatan untuk mendiskusikan pembelajaran yang diperoleh.

Melibatkan orang tua dan guru dalam pengalaman pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games dapat memperkuat dan memperluas dampak pembelajaran. Berikut adalah beberapa cara implementasi keterlibatan orang tua dan guru:

Sesi Orientasi: Mengadakan sesi orientasi untuk orang tua dan guru tentang media pembelajaran ini, menjelaskan tujuan, konten, dan cara terbaik untuk mendukung

pembelajaran peserta. Informasi kepada Orang Tua: Memberikan informasi kepada orang tua tentang isi media pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan bagaimana mereka dapat membantu peserta dalam memaksimalkan pengalaman belajar. Diskusi Keluarga: Mendorong orang tua untuk berdiskusi dengan anak-anak mereka tentang pembelajaran yang diperoleh dari media, membuka ruang untuk refleksi dan pertukaran pandangan. Tantangan atau Aktivitas Keluarga: Mengusulkan tantangan atau aktivitas keluarga terkait dengan topik-media sebagai bagian dari interaksi sehari-hari, mendorong diskusi dan interaksi positif. Sesi Evaluasi Bersama: Mengadakan sesi evaluasi bersama antara peserta, orang tua, dan guru untuk berbicara tentang pembelajaran yang diperoleh, dampaknya, dan bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sumber Pendukung: Menyediakan sumber-sumber tambahan atau panduan bagi orang tua dan guru untuk mendukung pembelajaran kontinu di luar penggunaan media. Kolaborasi dalam Proyek: Melibatkan orang tua dan guru dalam proyek kolaboratif yang melibatkan penerapan pembelajaran dari media dalam konteks kehidupan sehari-hari. Forum Online atau Platform Komunikasi: Menyediakan forum online atau platform komunikasi khusus bagi orang tua, guru, dan peserta untuk berbagi pengalaman, saran, dan pertanyaan. Pertemuan Rutin: Jika memungkinkan, mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua dan guru untuk mendiskusikan perkembangan peserta dan dampak pembelajaran. Kolaborasi dalam Aktivitas: Mengadakan acara atau aktivitas khusus yang melibatkan peserta, orang tua, dan guru untuk berinteraksi, berdiskusi, dan belajar bersama.

Melalui keterlibatan orang tua dan guru, peserta dapat merasakan dukungan yang lebih luas dan memahami pentingnya pembelajaran ini dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Kolaborasi ini juga dapat membantu menciptakan ikatan yang lebih kuat antara pembelajaran di dalam media dan pengalaman nyata

Dalam merancang dan memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games, penting untuk mempertimbangkan semua aspek ini agar hasil yang diinginkan dapat dicapai dan pembelajaran yang efektif terjadi.

SIMPULAN

Kesimpulan:

Pelatihan pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games di SD Model Terpadu Madani memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep perdamaian, kerjasama, dan mengatasi konflik melalui interaksi yang menarik dan mendalam. Di samping itu, melalui elemen interaktifnya, media ini juga dapat mengembangkan keterampilan teknologi, berpikir kritis, dan kemampuan sosial peserta didik. Integrasi isu-isu kontroversial dan pengembangan keterampilan praktis setelah interaksi dengan media membawa dimensi praktis yang berharga bagi pembelajaran.

Saran:

1. Sesi Pelatihan yang Terstruktur: Rencanakan sesi pelatihan yang terstruktur dan komprehensif untuk guru di SD Model Terpadu Madani. Ini harus mencakup pengenalan media ini, cara penggunaannya dalam pembelajaran, tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan bagaimana mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum.
2. Pembelajaran Berkelanjutan: Pastikan bahwa pelatihan ini tidak hanya sekadar pengenalan awal, tetapi juga memberikan dukungan dan bimbingan berkelanjutan dalam mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran sehari-hari.
3. Adaptasi Konten: Sesuaikan konten media dengan kurikulum SD Model Terpadu Madani. Pastikan bahwa konten media relevan dengan nilai-nilai dan tujuan pendidikan yang ditekankan oleh sekolah.
4. Evaluasi dan Umpan Balik: Selama pelatihan, berikan kesempatan bagi guru untuk berinteraksi dengan media ini dan memberikan umpan balik. Evaluasi ini dapat membantu mengidentifikasi apakah media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan apakah perlu dilakukan penyesuaian.
2. Pengembangan Materi Pendukung: Sediakan materi pendukung yang membantu guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam pengajaran. Ini dapat berupa panduan pengajaran, contoh rencana pelajaran, atau sumber daya tambahan yang relevan.
3. Kolaborasi Antar Guru: Mendorong kolaborasi antar guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menggunakan media ini. Pertukaran pengalaman dan ide dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media ini.
4. Keterlibatan Orang Tua: Selain melibatkan guru, pertimbangkan juga untuk melibatkan orang tua dalam sesi pelatihan terkait media ini. Ini dapat membantu menciptakan dukungan yang lebih luas dalam pengalaman pembelajaran peserta didik.
5. Pantauan dan Evaluasi Berkelanjutan: Setelah pelatihan, lakukan pantauan dan evaluasi berkala terhadap dampak penggunaan media ini dalam pembelajaran. Ini akan membantu mengidentifikasi keberhasilan dan perluasan penggunaan media ini di masa depan.
6. Inovasi Kontinu: Teruslah mengembangkan dan memperbarui konten media ini sesuai dengan perkembangan pendidikan, teknologi, dan kebutuhan peserta didik.
7. 10. Keterlibatan Peserta Didik: Libatkan peserta didik dalam proses pengembangan dan penyesuaian media ini. Dengan mendengarkan perspektif mereka, media ini dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pembelajaran mereka.

Dengan pelatihan yang efektif dan penerapan yang terarah, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Peace Generation Games dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan pembelajaran, pemahaman, dan keterampilan so peserta didik di SD Model Terpadu Madani.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2017, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
 Abdul Mustakim, 2015, *Menjadi Orang Tua Bijak*, Bandung: Al-Bayan,
 Amal Abdussalam, 2005, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Pustaka Al

Azhar Arsyad, 2018, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,

E. Mulyasa, 2010, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara,
<https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa> Diakses pada tanggal 26 Januari 2023 pukul 09.45 WITA.

<https://tirto.id/pengguna-facebook-instagram-di-indonesia-terbanyak-ke-4-di-dunia-ee8n> Diakses pada tanggal 26 Januari 2023 pukul 10.05 WITA

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190314125824-37-60635/instagram-error-berapa-jumlah-penggunanya-di-ri> Diakses pada 26 Januari 2023 pukul 10.12 WITA. Instagram Peace Generation Indonesia.

<https://www.instagram.peacegenid/> Website Peace Generation Indonesia.
<https://www.peacegen.id/> Diakses pada tanggal 27 Januari 2023 pukul 12.18 WITA

Ibrahim Muhammad, 2015, *Menumbuhkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Cendikia, Lexy J. Moleong, 2006. *Metode Pengabdian kepada Masyarakat Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya,

Marisa, dkk, 2012, *Komputer dan Media Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka,

Oemar Hamalik, 2020, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, Onggo, Bob Julius. 2004. *Cyber Public Relations: Strategi Membangun dan Mempertahankan Merek Global di Era Globalisasi Lewat Media Online*. Jakarta: PT. Gramedia.

Prasetyo, E. 2020, *Guru: Mendidik itu Melawan*, Tiara Wacana, Yogyakarta

Sadiman, Arif, dkk, 2010, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, edisi Ketiga, cetakan ke-16, Jakarta: Raja Grafindo Persada,

Sugiono, 2009, *Metode Pengabdian kepada Masyarakat Pendiidkan; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta,