

Pengembangan Media Pembelajaran *Peace Generation Game* dalam Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Global pada Mahasiswa IISIP YAPIS Biak Papua

Patma Tuasikal^{1*}, Jelita Purnamasari², Rahmah Agustiani³

¹⁻³ IISIP YAPIS Biak, Indonesia

Email : fatma.tuasikal90@gmail.com¹, purnama.jelita09@gmail.com²
rahmaagustiani13@gmail.com³

Alamat Kampus: jln. S. Condronegoro, Distrik Samofa, Kabupaten Biak Numfor, Papua.

Korespondensi penulis: fatma.tuasikal90@gmail.com *

Abstract. *The low level of nationalism knowledge has led to the prominence of autonomous region implementation concerning the status of local people, low social concern, increased religious symbolism, rising acts of violence, and social disharmony, which have become serious issues in society. The aim of this research is to produce the Peace Generation Games Learning Media to enhance global nationalism awareness among students at IISIP Yapis Biak Papua. The research uses the development model from Borg and Gall, which includes planning, product design, product validation, product trials, and final product. The validation showed no need for revision. The trial was conducted on students by measuring their accuracy in answering questions during the game within a 5-second duration to assess their knowledge of global nationalism. The average result of the Peace Generation Games without revisions shows that 20 students completed the game successfully. Based on the results, it can be concluded that this learning media is valid, practical, and effective, thus improving the learning process in enhancing global nationalism awareness among students.*

Keywords: *learning media, peace generation games, global nationalism awareness*

Abstrak. Rendahnya tingkat pengetahuan tentang nasionalisme telah menyebabkan menonjolnya implementasi otonomi daerah yang berkaitan dengan status masyarakat lokal, rendahnya kepedulian sosial, meningkatnya simbolisme agama, meningkatnya tindakan kekerasan, dan ketidakharmonisan sosial, yang telah menjadi masalah serius di masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran Peace Generation Games guna meningkatkan kesadaran nasionalisme global di kalangan mahasiswa IISIP Yapis Biak Papua. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall, yang meliputi perencanaan, desain produk, validasi produk, uji coba produk, dan produk akhir. Hasil validasi menunjukkan tidak ada revisi yang diperlukan. Uji coba dilakukan pada mahasiswa dengan mengukur ketepatan mereka dalam menjawab pertanyaan selama permainan dalam durasi 5 detik untuk menilai pengetahuan mereka tentang nasionalisme global. Hasil rata-rata Peace Generation Games tanpa revisi menunjukkan bahwa 20 mahasiswa berhasil menyelesaikan permainan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini valid, praktis, dan efektif, sehingga meningkatkan proses pembelajaran dalam meningkatkan kesadaran nasionalisme global di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Peace Generation Games, Kesadaran Nasionalisme Global

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan globalisasi di dunia telah mempermudah komunikasi dan mempercepat kemajuan pengetahuan, membuat aktivitas manusia lebih transparan serta membuka pasar internasional. Kehadiran ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi landasan perkembangan eksistensi manusia, yang mendorong manusia untuk bertindak dan berpikir. Namun, perkembangan ini juga membawa tantangan terhadap kemajuan sikap, cara berpikir, dan perilaku yang mudah terpengaruh oleh berita hoax, sehingga menjadi pemicu konflik.

Melihat peran dan fungsi warga negara dalam globalisasi, perlu dilakukan pelestarian nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup nasional untuk mencegah tindakan yang melemahkan eksistensi Pancasila, yang berfungsi sebagai pedoman masyarakat Indonesia. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Ayat (2), yang menyatakan bahwa pendidikan nasional didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, berakar pada nilai-nilai agama dan budaya Indonesia, serta responsif terhadap perubahan zaman.

Dalam dunia akademik, perguruan tinggi menghadapi masalah rendahnya pengetahuan nasionalisme, khususnya *Civic Knowledge* yang terkait dengan empat pilar: Ideologi Pancasila, Bhineka Tunggal Ika, UUD 1945, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hal ini menyebabkan menurunnya rasa cinta, hormat, memiliki, serta keinginan untuk memajukan dan mempertahankan bangsa, yang sangat penting untuk mencapai *good citizenship*. Kondisi ini diperburuk oleh 65% mahasiswa dalam mata kuliah Pancasila yang memiliki pemahaman minimal tentang nasionalisme global. Mengingat bahwa mahasiswa adalah generasi muda, agen masa depan Indonesia, masalah ini selaras dengan amanat Undang-Undang No. 40 Tahun 2009, Bab V, Pasal 16, yang menyatakan bahwa pemuda harus berperan aktif sebagai kekuatan moral, pengendali sosial, dan agen perubahan dalam segala aspek pembangunan nasional. Selain itu, Pasal 17 Ayat (2) menjelaskan peran pemuda dalam memperkuat kesadaran nasional, meningkatkan kesadaran akan tanggung jawab, hak, dan kewajiban sebagai warga negara.

Berdasarkan masalah diatas, perguruan tinggi perlu menanamkan nilai-nilai nasionalisme global melalui mata kuliah Pancasila dengan tujuan membentuk karakter generasi masa depan Indonesia. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa serta peradaban, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pesatnya globalisasi menuntut pengendalian diri baik secara individu maupun kelompok sosial. Hal ini disebabkan oleh sulitnya mengontrol penerapan budaya asing, gaya hidup, dan perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai Pancasila. Lisnawati Suargana & Dinie Anggraeni (2021:51) menyatakan bahwa globalisasi memungkinkan individu meningkatkan budaya melalui pertukaran budaya, yang menarik banyak orang untuk mengadopsi budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Esensi kesadaran nasional di era globalisasi dipandang sebagai

masalah kompleks, karena masyarakat kesulitan memahami atau menangani berbagai persoalan di dalamnya (Teguh Prasetyo, 2017:80).

Kesadaran Nasionalisme Global (era global) memiliki tantangan karena perspektif tentang konsep nasionalisme di era global dipenuhi dengan banyak isu yang muncul (Teguh Prasetyo, 2017:80). Situasi ini sangat terlihat di Papua, seperti pada insiden penculikan seorang pilot dan 15 warga Nguda (Kompas, 6 Januari 2023). Konflik kompleks ini menunjukkan bahwa pembangunan dan perdamaian adalah dua realitas yang bertolak belakang, dan upaya pembangunan belum memberikan solusi. Oleh karena itu, perlu adanya penanaman kesadaran nasional di dunia pendidikan untuk mempersiapkan generasi muda yang tidak mudah terpengaruh oleh isu dan konflik yang berkembang.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, ditambah dengan penyebaran berita hoaks, memudahkan mahasiswa mempercayai isu yang berkembang tanpa menganalisisnya secara kritis, yang mengarah pada tindakan fatal. Selain itu, rendahnya civic knowledge turut berkontribusi pada memudarnya nasionalisme di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan reformasi dalam penerapan pengetahuan nasionalisme di perguruan tinggi untuk meningkatkan pemahaman, karena faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman nilai nasionalisme dibentuk oleh budaya akademik. Banyak generasi muda telah melupakan identitas mereka sebagai warga negara Indonesia, itulah sebabnya nasionalisme perlu diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan tinggi untuk menciptakan lingkungan akademik yang berorientasi pada kesadaran nasional (Muhammad H. Rahman, 2019).

Kesadaran Nasionalisme Global tidak hanya melibatkan pemahaman tentang empat pilar Pancasila, NKRI, UUD 1945, dan Bhineka Tunggal Ika, tetapi juga keterampilan berpikir kritis untuk menyelesaikan isu-isu regional, nasional, dan lokal. Dengan demikian, mahasiswa perlu memiliki pengetahuan untuk menghadapi masalah global yang krusial. Hal ini disebabkan oleh penyebaran berita hoaks yang cepat, apatisme sosial, munculnya konflik, dan rendahnya partisipasi Generasi Z. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran inovatif, seperti Project-Based Learning untuk kewarganegaraan global. Penelitian Sutrisno (2023) menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan global dapat mengembangkan keterampilan belajar dan inovasi warga abad ke-21 melalui proyek global, meningkatkan berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah global yang kompleks.

Peningkatan kesadaran nasionalisme di kalangan mahasiswa memerlukan bimbingan melalui penggunaan media pembelajaran yang optimal. Hal ini karena kurangnya media pembelajaran elektronik yang menarik. Pengetahuan nasionalisme di perguruan tinggi umumnya diajarkan satu semester sekali selama 4-5 tahun. Mengingat kondisi dan latar

belakang mahasiswa di Biak, Papua, diperlukan pemahaman yang lebih baik melalui strategi pengajaran dan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Hal ini akan meningkatkan pemahaman nasionalisme dan mencegah masalah seperti promosi otonomi daerah, rendahnya kepedulian sosial, simbolisme agama yang meningkat, kekerasan yang bertambah, serta ketidakharmonisan sosial.

Media Pembelajaran Peace Generation Games adalah aplikasi permainan edukasi online dari PeaceGen AoP yang digunakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam pelatihan nasionalisme global. Media ini digagas oleh PeaceGen, sebuah organisasi yang fokus pada perdamaian, didirikan oleh Irfan Amalee dan Eric Lincoln pada tahun 2006, dengan tujuan mengubah 12 modul perdamaian menjadi media yang lebih menarik dan menyenangkan. Meskipun media ini terutama digunakan untuk anak-anak dan remaja, dalam konteks dan situasi pemahaman nasionalisme berdasarkan hasil post-test semester 2022-2023, sebanyak 145 mahasiswa dari berbagai jurusan mengalami kesulitan menjawab pertanyaan tentang ideologi Pancasila. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk memberikan rangsangan dan refleksi sebelum materi diajarkan.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas, Media Pembelajaran Peace Generation Games akan membantu dalam penyampaian materi secara sederhana, menarik, dan menyenangkan, sehingga memaksimalkan pemahaman mahasiswa terhadap kesadaran nasionalisme global. Fitur awal media ini menguji kemampuan mahasiswa sebelum proses pembelajaran dimulai, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini mendorong peneliti untuk memilih tema "Pengembangan Media Pembelajaran Peace Generation Games dalam Meningkatkan Kesadaran Nasionalisme Global di Kalangan Mahasiswa IISIP Yapis Biak Papua."

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran bertujuan menciptakan alat bantu yang efektif untuk mendukung proses belajar-mengajar. Beberapa model pengembangan yang mendasari penelitian ini meliputi Model ADDIE, Dick and Carey, dan Teori Kognitif Multimedia. Model ADDIE (Dewi, 2022; Surur, 2021; Razak dan Rahman, 2017) terdiri dari lima tahapan utama: analisis kebutuhan, desain media, pengembangan prototipe, implementasi media, dan evaluasi keberhasilannya. Model ini memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Sementara itu, Model Dick and Carey (dalam Surur, 2021) memandang pengembangan media sebagai sistem yang melibatkan interaksi antara berbagai

elemen, seperti siswa, materi, dan media, dengan penekanan pada analisis tujuan pembelajaran dan evaluasi hasil. Teori Kognitif Multimedia (Idrus, 2023) menegaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan. Prinsip koherensi dan kontiguitas spasial-temporal menjadi pedoman untuk mendesain media yang mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian sebelumnya juga memberikan landasan penting bagi penelitian ini. Bororoh dkk (2024) menemukan bahwa media berbasis teknologi, seperti aplikasi web dan mobile, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Penelitian oleh Rahmah dkk (2024) mengungkap bahwa platform mobile yang dirancang sederhana dan informatif lebih mudah digunakan oleh siswa, memastikan aksesibilitas media pembelajaran. Selain itu, Melati dkk (2023) menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian ini berlandaskan teori-teori pengembangan media dan temuan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi. Pendekatan ini relevan untuk mengembangkan kesadaran nasionalisme global melalui media yang menarik dan inovatif, seperti *Peace Generation Games*.

Wawasan Kebangsaan Global

Wawasan kebangsaan global berkaitan dengan pengetahuan terkait dengan pendidikan global yang berorientasi kondisi dimana seluruh dunia menjadi satu kesatuan yang memiliki batasan yang disebabkan oleh jarak ataupun akses untuk terhubung (Yani & Martha, 2023), dipertegas juga oleh Al-Qardhawi, Uus & Muhammad bahwa pendidikan global berkaitan dengan upaya dalam memberikan pemahaman atau pandangan mengenai dunia yang diajarkan kepada peserta didik dengan mengaitkan konsep antar budaya, manusia dan planet bumi. (Hamdina, et al., 2024) konsep ini sejalan dengan pandangan Bassar et.al bahwa pendidikan global dilaksanakan saat ini saling ketergantungan sehingga seua batas yang ada di negara pada kemajuan teknologi semakin terbuka, era pasar bebas serta terjadinya persaingan yang sangat ketat dan mengglobal. Hal ini mengarahkan peserta didik perlu dibekali dengan kemampuan teknologi. (Hamdina, et al., 2024).

Mempertegas pemahaman di atas, bahwa wawasan global yang orientasi pada warga negara menjadi fokus terutama berkaitan dengan perkembangan teknologi dalam penerapan pembelajaran perlu pendekatan nilai kemanusiaan secara universal, karena kehidupan global menuntut generasi muda memiliki keterampilan dan wawasan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, pandangan ini ditegaskan oleh Aryanti Dwi Untari

(2024:172) bahwa pendidikan saat ini tidak lagi cukup jika hanya menekan pada nilai-nilai nasional, tetapi juga harus membekali siswa dengan kemampuan untuk memahami, menghargai dan berkontribusi pada masyarakat global.

Mendasari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa wawasan kebangsaan global menitikberatkan pada penguatan pemahaman peserta didik mengenai pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dalam peningkatan wawasan kebangsaan dalam menghadapi global, sehingga perkembangan kehidupan masyarakat menuju kehidupan global dunia, sebab upaya secara sistematis dalam membentuk wawasan secara utuh berkaitan dengan masalah global, dimana setiap masyarakat mempunyai kemampuan secara terbuka menerima komunitas dalam kehidupan masyarakat dengan latar belakang yang berbeda baik suku, budaya dan agama, dengan menunjukan adanya perkembangan wawasan global dan bertindak sesuai dengan nilai kebudayaan . konsep ini dikuatkan oleh Risna Peramita,et al (2025:94) bahwa pendidikan global yang diselenggarakan di era global dengan fokus memberikan pembekalan kepada peserta didik untuk memberikan wawasan global namun tetap bertindak sesuai dengan nilai kebudayaannya

Peace Generation Games (*PeaceGen*)

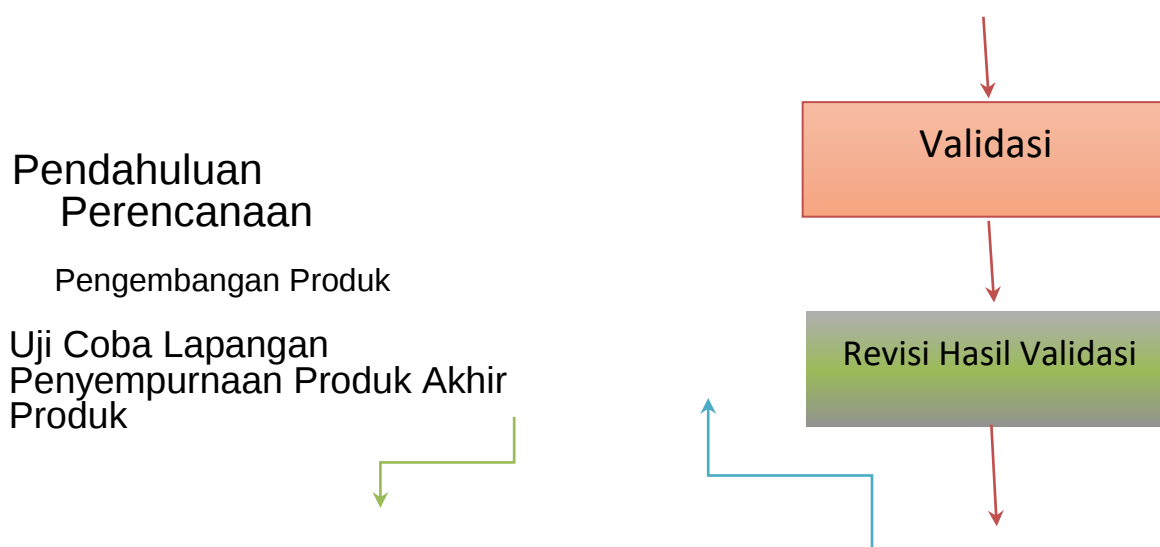
Teori terkait Peace Generation Games belum terintegrasi secara detail tetapi dalam konteks profil menegaskan bawah PeaceGen merupakan media yang dikembangkan untuk pengembangan perdamaian dalam konteks yang beragam. dengan pendekatan experiential learning dan games base learning program-program PeaceGen yang terbukti dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan perdamaian dan menurunkan intensi kekerasan (2024). Media ini dikembangkan dengan tujuan menitikberatkan pada kontribusi sikap dan perilaku budaya dalam mengantarkan perdamaian. Selain itu, konsep ini diungkapkan oleh Founder PeceGen mengungkapkan bahwa dalam salah satu masalah sosial adalah menciptakan sebuah perdamaian: (*Since 2007, PeaceGen has created a peace formula and its implementation. In creating true peace, we know we cannot stand alone as we need many others to face and solve our social issues*). Oleh karena itu, PeaceGen menerapkan waralaba sosial konsep, memberikan kesempatan kepada mitra, apakah mereka memang demikian organisasi, komunitas, atau lembaga yang sejenis visi, untuk menggunakan dan menerapkan formula PeaceGen dan kurikulum dalam konteksnya masing-masing. (Company Profile,2024). Dalam beberapa tahun terakhir, kurikulum PeaceGen telah diterapkan diadaptasi oleh beberapa mitra, baik di tingkat nasional dan tingkat internasional. Tidak hanya dibatasi oleh komunitas, kurikulum PeaceGen juga telah diterapkan diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan Indonesia dan Urusan Kebudayaan tentang Keanekaragaman Global dan Modul Nusantara. Dalam

konteks regional, Lisensi kurikulum PeaceGen telah disesuaikan konteks Filipina dan Malaysia.

Mendasari penjelasan di atas, ditegaskan bahwa PeacGen adalah suatu aplikasi penguatan perdamaian, maka penulis mengakomodir dalam penelitian ini dengan berfokus pada meningkatkan wawasan kebangsaan global melalui aplikasi games yang disimulasikan oleh mahasiswa, sehingga dengan adanya pengembangan media melalui games ini akan berdampak pada peningkatan wawasan kebangsaan global pada kalangan mahasiswa

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pembelajaran *Peace Generation Games* untuk meningkatkan wawasan kebangsaan global dengan pengembangan model Borg dan Gall. Adapun model tipe pengembangan melalui beberapa tahap yaitu: (1) Pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) Pengembangan produk, (4) uji expert, (5) Uji lapangan, (6) produk akhir, (7) Penyempurnaan produk akhir, (8) produk akhir. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Dapat dilihat pada tujuh langkah dibawah ini.



Gambar 1 Langkah-langkah Pengembangan Tipe Borg and Gall, (1983)

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini diawali melalui beberapa tahap: Tahap *Pertama* riset pendahuluan yang dimulai dengan analisis partisipan, analisis teknologi, menganalisis media pembelajaran, dan identifikasi masalah, setelah dilakukan dilanjutkan dengan penerapan penelitian. Tahap *Kedua* Perencanaan dengan mengkaji informasi pendahuluan serta melaksanakan analisis pengembangan Media Pembelajaran *Peace Generation Games* Dalam Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Global yang dilakukan berdasarkan hasil kerja mahasiswa secara individu. Kegiatan perencanaan ini dicoba dengan secara sistematis sesuai prosedur. Tahap *Ketiga* Pengembangan produk penelitian diawali dengan menyusun tahapan permainan games pada tiap individu dan dijelaskan proses permainan serta langkah penggunaan media pembelajaran.

Uji coba kelayakan media ini melalui beberapa tahap yaitu (1) Uji Validasi dari ahli teknologi pembelajaran dan ahli materi, (2) Uji coba lapangan melalui hasil permainan games. Tahap *Keempat* Validasi dilakukan dengan melihat hasil ketepatan waktu dan kebenaran jawaban yang dikerjakan oleh mahasiswa sehingga mengetahui kesesuaian produk yang telah dikembangkan secara teknologi dan teoritis. Subjek uji coba dalam pengembangan produk ini adalah ahli teknologi yang telah mengembangkan games tersebut dan ahli materi Dosen dan mahasiswa Iisip Yapis Biak. Hal yang diperoleh dari dalam penelitian ini berupa informasi kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif ialah jumlah ketepatan mahasiswa dalam permainan games dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan secara benar. Tahap *Kelima* Hasil pekerjaan mahasiswa dideskripsikan secara kualitatif. Informasi kualitatif diperoleh dari penjelasan anjuran revisi validator ahli materi wawasan kebangsaan dan penilaian otomatis dari teknologi yang dikembangkan oleh Irfan Amalee dan Eric Lincoln (2006), atau asumsi Dosen dan mahasiswa.

Tahap *Keenam* berupa Uji coba lapangan dengan Teknik Analisis yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini berupa analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan dalam mengolah data dari ahli dan pengguna. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan melalui skor angket pada hasil permainan games yang berisi uji tes pengetahuan wawasan kebangsaan. Analisis data tersebut dimaksud untuk mengetahui tingkat ketercapaian berdasarkan kriteria yang ditentukan. Tahap *Ketujuh* Penyempurnaan produk melalui Pengumpulan informasi pada hasil penelitian yang dibagi dalam 2 teknis yaitu awal perlengkapan, pengumpulan informasi dan pengumpulan data pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Yulian Kasdiyanti & Ludfi Arya Wardana (2022). untuk instrumen pengumpulan data pada penelitian melalui informasi awal, hasil analisis Ujian Tengah Semester dan pedoman wawancara.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

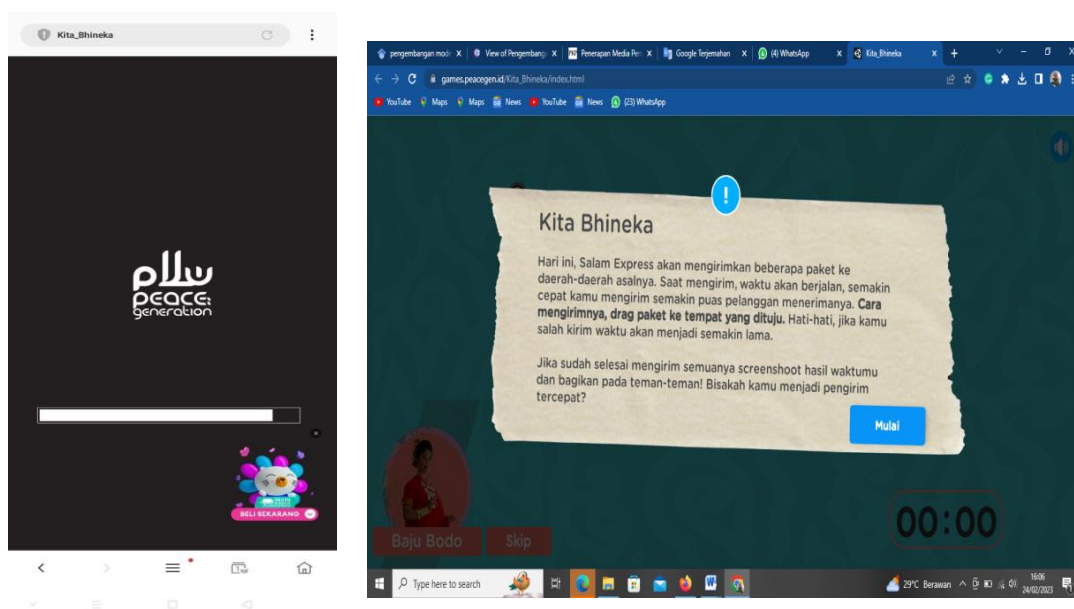
Hasil survei terhadap mahasiswa semester dua menunjukkan bahwa materi tentang wawasan nasional global terkait 4 pilar nasionalisme masih belum optimal. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil Ujian Tengah Semester (UTS) di semester pertama, di mana tingkat penyelesaian hanya mencapai 40% dari 100%. Dari 140 mahasiswa, hanya 82 mahasiswa yang benar-benar memahami materi. Kurangnya pemahaman terkait wawasan nasional global pada pilar Bhineka Tunggal Ika, yang menitikberatkan pada keberagaman suku dan budaya di seluruh Indonesia, menjadi salah satu penyebab utama. Kondisi ini menyebabkan perkembangan teknologi dan kemunculan berbagai fitur, seperti TikTok, Instagram, Facebook, dan media massa lainnya, kurang dimanfaatkan untuk mengakses materi tentang keragaman Indonesia. (Wawancara, 12 Februari 2023)

Dampak dari perkembangan teknologi seharusnya membawa perubahan dalam wawasan nasional global, karena kecepatan dalam mengakses informasi di seluruh dunia memungkinkan isu-isu kecil maupun besar tersebar dengan cepat. Namun, keterbatasan ekonomi menyebabkan media massa lebih banyak digunakan untuk mengobrol dan mengakses fitur terkait informasi viral terkini. (Wawancara, mahasiswa, 16 Februari 2023). Sementara itu, akses terhadap pengetahuan tentang wawasan nasional global sangat terbatas, sehingga menyulitkan proses pembelajaran dua arah. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi satu arah, yang mengakibatkan pembelajaran pasif, kebosanan, dan fokus yang terbagi, sehingga materi tidak sepenuhnya dipahami. (Wardana, L.A. Alawiyah, 2021).

Di kalangan mahasiswa, media pembelajaran yang digunakan dalam diskusi dan sesi tanya jawab cenderung bersifat satu arah dalam praktiknya. Hal ini disebabkan oleh pemahaman yang terbatas terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penekanan untuk meningkatkan keterampilan belajar dan inovasi masih sangat minim, dan kemampuan mahasiswa untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab belum terlihat. Hal ini tercermin dari pemahaman mereka yang masih terbatas terhadap isu-isu lokal, nasional, dan internasional. Meskipun demikian, Van der Dussen Toukan (2018) menegaskan bahwa salah satu aspek pendidikan wawasan nasional global adalah kemampuan untuk menangani masalah di tingkat nasional, internasional, bahkan global. (Sutrisno, 2023: 60)

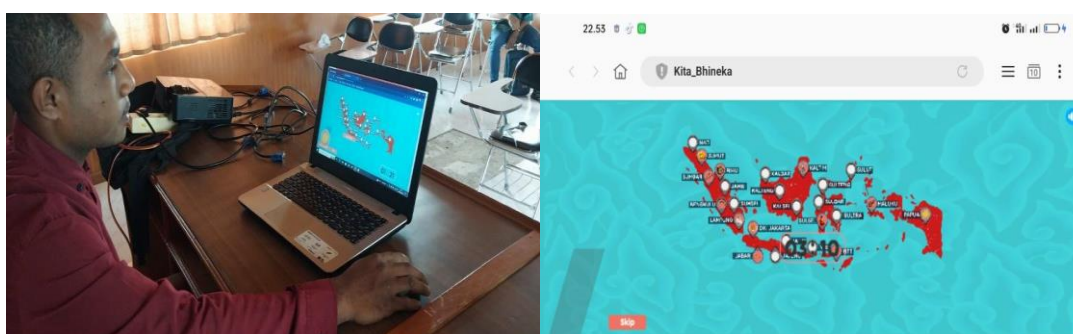
Dalam hal pemanfaatan media pembelajaran, media tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan mahasiswa. Gadget, misalnya, sangat akrab dengan mahasiswa dan berfungsi sebagai alat sekaligus media pembelajaran (Wahyuni, 2020). Oleh karena itu, untuk meningkatkan pengetahuan terkait wawasan nasional global, penting untuk memanfaatkan media yang menarik dan mampu merangsang analisis dan refleksi dalam otak, karena wawasan

nasional global membutuhkan penalaran kritis dan analisis tajam terhadap isu-isu yang muncul. Sutrisno (2023: 59) menekankan bahwa keterampilan berpikir kritis dan inovasi bagi warga negara abad ke-21, serta pengembangan karakter bagi siswa Indonesia, harus memungkinkan mereka berpikir secara global dan bertindak secara lokal dalam menyelesaikan konflik dan masalah sosial. Kehadiran media pembelajaran *Peace Generation Games* dapat meningkatkan pengetahuan wawasan nasional global.



Gambar 2 Fitur-fitur dalam *Peace Generation Games* yang Diakses oleh Mahasiswa

Berdasarkan Gambar 1.2, penggunaan media *Peace Generation Games* dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa, dengan pengawasan dari dosen melalui grup WhatsApp. Hal ini memberikan dampak signifikan dalam mengoptimalkan peningkatan wawasan kebangsaan global, karena akses mahasiswa ke media ini dan ketertarikan mereka untuk menggunakannya sangat optimal. Dalam gambar tersebut, akses ke fitur dimulai dengan membuka tautan https://games.peacegen.id/Kita_Bhineka/index.html, dan kemudian fitur tersebut akan mengarahkan pengguna ke permainan "Kita Bhineka" dengan durasi yang tidak ditentukan, dengan waktu maksimum yang diatur antara 4-10 menit untuk penggunaan media.



Gambar 1.3: Proses Penyelesaian Pertanyaan Wawasan Kebangsaan oleh Mahasiswa

Proses ini dilakukan baik secara online maupun offline. Gambar 1.3 menunjukkan mahasiswa yang menyelesaikan pertanyaan wawasan kebangsaan terkait Bhineka Tunggal Ika dalam fitur "Kita Bhineka". Jika mahasiswa tidak dapat menyelesaikan tugas, akan muncul peringatan dan indikator. Dalam permainan, merah menunjukkan tugas yang telah diselesaikan, sementara putih menunjukkan tugas yang belum selesai.

Berdasarkan Tabel 1.2 dan 1.3, tingkat validitas konten dalam media Peace Generation Games untuk meningkatkan wawasan kebangsaan global mahasiswa, yang diselesaikan oleh 23 mahasiswa dengan target 40 mahasiswa, adalah 94%. Kebenaran konten, kedalaman pemikiran, ketepatan waktu, pentingnya konten, daya tarik materi, kemudahan penggunaan istilah yang jelas, dan kejelasan fitur dengan gambar serta warna yang berbeda berkontribusi pada kemudahan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan dalam fitur permainan. Namun, perbaikan diperlukan dalam memperluas tes untuk mencakup komponen offline. Berikut adalah validitas media pembelajaran:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Konten terhadap Materi Pembelajaran Mahasiswa.

No	Indikator	Hasil
1	Kebenaran materi keberagaman nasional	4
2	Kedalaman analisis materi	3
3	Manfaat materi	4
4	Ketepatan waktu	4
5	Daya tarik materi	4
6	Pentingnya materi	3
7	Penggunaan bahasa/istilah yang jelas dan ringkas	4
8	Kesesuaian dengan kondisi global	4
9	Warna dan fitur yang jelas	4
Rata-Rata		94%

Sumber: hasil validasi.

Tabel 2 Hasil Validasi Pemahaman Media

No	Indikator	Hasil
1	Kejelasan prosedur penggunaan media	4
2	Kemudahan mengakses media	4
3	Kesesuaian fitur dengan karakteristik siswa	4
4	Kesesuaian format permainan dengan siswa	3
5	Kesesuaian media dengan pengetahuan siswa	3

6	Membantu dalam memahami materi	4
7	Merangsang motivasi	4
8	Menarik minat siswa dalam proses pembelajaran	4
9	Warna dan fitur yang jelas	4
Rata-rata		93%

Mengacu pada Tabel 2 di atas, yang menunjukkan 93%, ini menunjukkan bahwa media tersebut valid dan tidak perlu direvisi lebih lanjut mengenai penggunaannya. Rata-rata dihitung untuk memperoleh tingkat validitas media Peace Generation Games dalam meningkatkan kesadaran nasionalisme global (Vb). Hasil untuk nasionalisme (Vb) mencapai 93%. Berikut adalah tingkat validitas materi dengan media pembelajaran ketika tes pengetahuan dilakukan.

Tabel 3 Analisis Tingkat Validitas Materi dan Media Pembelajaran

Validator	Hasil	Komentar dan Saran
Materi	Vm = 94% Valid, tidak perlu revisi.	Tes sebaiknya dilakukan secara offline dengan lebih dari 1 siswa.
Penggunaan Media	Vd = 93% Valid, tidak perlu revisi.	Ukuran kotak jawaban dalam aplikasi sebaiknya diperbesar.

Berdasarkan Tabel 1.3 di atas, menunjukkan bahwa media Peace Generation Games untuk meningkatkan kesadaran nasionalisme global mencapai 96%. Hasil ini didasarkan pada pekerjaan 23 siswa dari IISIP Yapis Biak yang menyelesaikan permainan dengan baik, dengan hanya satu siswa yang mengalami kesalahan saat mengerjakannya. Kriteria untuk menyelesaikan pertanyaan dalam permainan adalah durasi waktu 5-10 menit, yang berhasil dicapai tanpa perlu tes ulang atau revisi.

Tabel 4 Hasil Analisis Keterpraktisan, Efektivitas, dan Pengetahuan

Validator	Hasil	Komentar dan Saran
Praktikabilitas (P2)	Dosen (90%)	Disarankan agar siswa diawasi saat menyelesaikan tes, baik secara online maupun offline.
Efektivitas (E)	Mahasiswa (96%)	

Berdasarkan hasil dari kedua validator ahli mengenai pengembangan media yang digunakan oleh Irfan Amalee dan Eric Lincoln pada tahun 2006, yang diuji coba pada mahasiswa, pengembangan media ini di kalangan mahasiswa menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kesadaran nasionalisme global sebagai dasar sebelum mendalami materi yang lebih dalam. Media ini sangat cocok karena menggabungkan dua platform pengujian: menggunakan Android dari rumah dan menggunakan laptop, yang dapat dengan mudah diakses melalui fitur web. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hotmian Sitohang et al. (2022), yang menyatakan bahwa situs web mobile sering memiliki desain sederhana yang umumnya bersifat informasional dan menggunakan format desain standar untuk perangkat mobile, sehingga mudah diakses.

Selain itu, karena media Pembelajaran Peace Generation Games diterapkan untuk pertama kalinya pada mahasiswa, masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, media ini perlu diperbaiki lebih lanjut agar lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa, yang dapat secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil validator dari aspek praktikalitas, validitas media Peace Generation Games dalam meningkatkan kesadaran nasionalisme global adalah valid, dan tidak perlu ada revisi. Media ini praktis dan efektif untuk digunakan oleh baik pengajar maupun mahasiswa. Kesimpulannya adalah bahwa media pembelajaran Peace Generation Games memberikan dampak positif terhadap pengetahuan mahasiswa mengenai kesadaran nasionalisme global dan dapat diterapkan secara efektif di kalangan mahasiswa.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Gani Jamora Nasution, dkk (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan, 1 (1). *Uduinovasi: Journal Of Basic Educational Studies* , pp,118-126. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>.
- Alfath Bagus Panuntun El Nur Indonesia. 19 Februari 2023 11:00 WIB. Konflik Papua dan tanggung Jawab intelektual. <https://www.kompas.id/baca/opini/2023/02/16/konflik-papua-dan-tanggung-jawab-intelektual>.
- Aryanti Dwi Untari (2024:172). Membangun Wawasan Global Warga Negara Muda melalui Pendidikan Kewarganegaraan Global di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Hukum, sosial dan Politik*. 7 (1)., 170-187., <http://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/propatria>

- Ayu, P. E. S. (2019). Keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 pada era revolusi industri 4.0. Purwadita, 3(1), 77–83 UNESCO. (2015). Global Citizenship Education: Topics and Learning Objectives United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269-286.
- Basri, H. (2023). Dampak Globalisasi Terhadap Sistem Pendidikan: Perspektif Sosiologi Pendidikan. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, 1 (1), 128–143.
- Company Profile (2024). <https://peacegen.id/id/our-story>. <https://peacegen.id/id/blog> . Di akses pada Minggu 12 Januari Pukul 18.48 Tahun 2025
- Dewi, N. R. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran Addie E-Learning Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4).
- Didit. Y, Kadrianto & Ludfi A Wardana (2022). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 6 Issue 1 (2022) Pages 271-278. DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1255*
- Hamdina, W., Idris, A. D., Hendri, J., Susanti, T., & Martha, A. (2024). Peranan Pendidikan Global dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (1), 1205–1210.
- Hotman Sihotang, dkk (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pancasila Berbasis Web Mobile (Design of Mobile Web-Based Pancasila Learning Media). *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 5 (1). 41-45. e –issn : 2655-7460
- Idrus, I. (2023). *Pembelajaran Berbasis Kognitif Multimedia pada Kalbu Perspektif al-Qur'an* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Lisnawati Suargana & Dinie Anggraeni (2021) IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM WAWASAN KEBANGSAAN DI ERA GLOBALISASI. *JURNAL GLOBAL CITIZEN (JURNAL ILMIAH KAJIAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)*, 11 (2). ISSN Online 2548-1673, pp 49-58
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Muhammad Hadiatur Rahman (2019) Pemahaman Nilai-Nilai Nasionalisme di Perguruan Tinggi Kota Malang. ENTITA *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1 (1), 1-17. Doi: 10.19105/ejpis.v1i1.2938.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.

- Razak, R. A., & Rahman, M. A. (2017). Pembinaan media pengajaran berasaskan multimedia di kalangan guru ICTL. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 1(2), 20-31.
- Risna Peramita, et., al (2025) . Pengertian, Tujuan, dan Dampak Pendidikan Global, Education Achievement: Journal of Science and Research, 6 (1),. 92-98 <http://pusdikra-bpublishing.com/index.php/jsr>.
- Rohman, A. T., Purwoko, A., & Sari, M. P. (2024). Penerapan Teknologi Markerless Augmented Reality dalam Inovasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Mobile Android. *Jurnal Vokasi Informatika*, 27-35.
- Surur, M. (2021). A. Model Dick And Carey. *Perencanaan Pembelajaran*, 39.
- Sutrisno (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Berwawasan Global Untuk Penanaman Kecakapan Belajar Dan Berinovasi Warga Negara Abad Ke-21. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11(1), pp 47-66
- Teguh Prasetyo (2017) Wawasan Kebangsaan di Era Globalisasi : Perspektif Teori Keadilan Bermartabat. *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 11 (1)
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web (Virtual Map). Terhadap Pemahaman Konsep Wawasan Nusantara Pada Pembelajaran PKN Siswa Negeri No. 184 Baru Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Snjai.Sulawesi Selatan: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Wardana, L.A. dan Alawiyah, Y. T. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Tematik Pada Tema 4 (Hidup Bersih Dan Sehat) Kelas II SDN Sumberisiko Kabupaten Probolinggo', *Jurnal Pedagogy*, 08(01), pp. 23-26. <https://doi.org/10.51747/jp.v8i1.70>
- Yani, M.D.,& Martha, A. (2023). Pengertian Tujuan Pendidikan dan Dampak Global. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (3). Article of Research, 30065-30069. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11852>