

PENGENALAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DI SEKOLAH SATU ATAP (SATAP) DESA PULAU MARINGKIK MELALUI PROGRAM KONTRIBUSI SOSIAL PERTUKARAN MAHASISWA MERDEKA 3 (PMM 3) INBOUND UNIVERSITAS MATARAM TAHUN 2023

Ahmad Mubarak Munir^{1*}, Adinda Noura Ayuningsih¹, Kelfin Hardiansyah², Tasya Alvianka Syahra³, Halimatul Yusriah⁴

¹*Program Studi Hubungan Internasional Universitas Mataram*, ²*Program Studi SI Matematika Universitas Bengkulu*, ³*Program Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Sekolah Tinggi Pendidikan Holistik Berbasis Karakter*, ⁴*Program Studi SI Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau*

Jalan Majapahit 62 Kota Mataram

Korespondensi: mubarakmunir44@gmail.com

| | | |
|--------------------------|------------------------------------|--|
| <i>Artikel history</i> : | <i>Received</i> : 5 Januari 2024 | DOI : https://doi.org/10.29303/pepadu.v5i1.3970 |
| | <i>Published</i> : 30 Januari 2024 | |

ABSTRAK

Sektor pendidikan di wilayah Tertinggal, Terdepan, dan Terluar (3T) menghadapi beberapa persoalan utama antara lain prasarana, kualitas tenaga pendidik, dukungan infrastruktur, dan jumlah tenaga pengajar. Pulau Maringkik adalah salah satu pulau terluar yang menghadapi permasalahan di atas, kondisi geografis yang terpisah dari daratan Pulau Lombok mendatangkan tantangan tersendiri untuk mobilitas tenaga pendidik dan fasilitas pendukung untuk sekolah. Intervensi model pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dan minat belajar peserta didik menjadi kebutuhan tersendiri. Mahasiswa Program Pertukaran Pelajar PMM 3, melalui kegiatan kontribusi sosial memperkenalkan model pembelajaran berbasis permainan (*game based-learning*) di Sekolah Satu Atap, Pulau Maringkik. Tujuan dari kegiatan ini antara lain adalah memberikan alternatif model pembelajaran berbasis permainan yang dapat disesuaikan dengan sekolah di wilayah pesisir dan kepulauan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui 5 tahapan yaitu persiapan, perencanaan, analisis kebutuhan, pelaksanaan program dan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran, Gerak Irama dan Gerak Irama Mengenal Arah merupakan jenis permainan yang digunakan dalam mendorong minat belajar peserta didik di Gili Maringkik.

Kata Kunci: Pendidikan, Game Based Learning, Kontribusi Sosial, Pertukaran Mahasiswa

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan dengan jumlah pulau lebih dari 17.000 yang terbentang dari Sabang sampai dengan Marauke. Sebagai negara kepulauan, pemerataan menjadi salah satu tantangan paling besar, menghadirkan keadilan tidak hanya dari aspek ekonomi berupa kemakmuran dan kesejahteraan, akan tetapi sektor paling penting yaitu sektor pendidikan, investasi jangka panjang sebuah bangsa. Tulisan ini kami susun tepat saat berakhirnya rangkaian debat Calon Presiden yang kelima mengenai sektor

Pendidikan, Kesehatan dan Ketenagakerjaan. Seluruh kandidat Calon Presiden berpendapat sama bahwa pendidikan tidak boleh dianggap lagi sebagai investasi untung rugi, akan tetapi investasi masa depan yang menjadi tanggung jawab negara bagi setiap anak bangsa (Taher, 2024).

Sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, menghadirkan pemerataan di sektor pendidikan tentu menjadi tantangan besar, selain tantangan sumber daya manusia, kondisi geografis Indonesia dengan kuantitas daerah Tertinggal, Terdepan, dan Terluar (3T) yang masih cukup besar juga menjadi persoalan. Ketiadaan dukungan sarana dan prasarana, kualitas tenaga pendidik, dan dukungan infrastruktur gedung sekolah menjadi faktor yang menyebabkan rendahnya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia (Putera & Rhussary, 2018). Beberapa tantangan dalam membangun sektor pendidikan di wilayah 3T antara lain adalah 1) sarana dan prasarana pendidikan yang belum memadai; 2) kondisi geografis yang terdiri atas pulau-pulau dengan jarak yang cukup jauh; 3) mahal biaya pendidikan; dan 4) jumlah guru yang sedikit dengan kualitas rendah (Ginting, 2016). Permasalahan ini menggambarkan secara umum wajah pendidikan di wilayah 3T di Indonesia.

Pulau Maringkik atau lebih dikenal dengan Gili Maringkik adalah salah satu pulau terluar yang berbatasan langsung dengan Benua Australia. Pulau dengan luas wilayah kurang lebih 6 Hektar ini dihuni oleh 2.343 jiwa (Cahyowati *et al.*, 2022) menjadikan Gili Maringkik sebagai pulau terpadat kedua di dunia setelah Gili Bungin di Sumbawa, Nusa Tenggara Barat (Cipta, n.d.). Secara administratif Desa Gili Maringkik masuk dalam Kecamatan Keruak, Kabupaten Lombok Timur. Pulau ini terbagi dalam 3 dusun yaitu Maringkik, Maringkik Selatan, dan Maringkik Barat (*Data Demografi Berdasar Populasi Per Wilayah*, n.d.). Pulau ini dihuni oleh tiga suku dominan antara lain, Suku Bajo, Suku Bugis, dan Suku Sasak, adapun sisanya adalah suku Ende dan Mbojo.

Sektor pendidikan di Pulau Maringkik seperti halnya pulau terluar lainnya di Indonesia cukup memprihatinkan, untuk menunjang pendidikan masyarakat, terdapat Sekolah Satu Atap atau lebih dikenal dengan SATAP. Terdiri dari Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Untuk melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi, peserta didik hanya dapat menempuhnya di luar pulau. Masyarakat ada yang menyekolahkan anaknya di Tanjung Luar, daerah yang paling dekat dengan Pulau Maringkik, sebagian lain melanjutkan di ibu kota provinsi, yaitu Mataram.¹

Pendidikan di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T) Indonesia terkenal unik dengan berbagai permasalahan kompleks. Seperti yang terjadi di Desa Pulau Maringkik, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Desa ini masuk dalam kategori pulau terluar yang berada Provinsi Nusa Tenggara Barat yang mengalami tantangan berupa kurangnya tenaga pendidik dan kependidikan, rendahnya kesejahteraan guru, minimnya sarana dan prasarana, kurangnya kesempatan pemerataan pendidikan, dan budaya pendidikan yang masih rendah. Pengenalan model pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu kebutuhan untuk mendorong dan meningkatkan semangat belajar dan literasi di Pulau Maringkik.

METODE KEGIATAN

Merujuk pada persoalan di atas, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran

¹ Wawancara dengan Irsyad salah satu tenaga pendidik di Sekolah Satu Atap Pulau Maringkik, 2023.

dan memperkaya model pembelajaran di SATAP Pulau Maringkik, Mahasiswa Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka 3 (PMM 3) Inbound Universitas Mataram Tahun 2023 melaksanakan beberapa tahapan antara lain; persiapan, perencanaan, analisis kebutuhan, pelaksanaan program, dan evaluasi program.

1. **Persiapan**
Dalam proses ini mahasiswa dan dosen menentukan lokasi sasaran kegiatan dan pemilihan tema kegiatan melalui kajian beberapa literatur.
2. **Perencanaan**
Setelah menentukan lokasi sasaran dan tema, tahapan selanjutnya adalah merancang kegiatan berupa pemetaan masalah; bentuk kegiatan sebagai langkah membangun solusi; menentukan objek sasaran kegiatan, bentuk nyata dari tahapan ini adalah penyusunan proposal kegiatan.
3. **Analisis** Kebutuhan
Tahapan analisis kebutuhan merupakan langkah pra-kegiatan, dengan datang ke lokasi sasaran untuk memastikan realita yang ada dan observasi sasaran yang dalam hal ini peserta didik di SATAP Pulau Maringkik. Tahap ini juga menentukan bentuk intervensi terhadap sasaran.
4. **Pelaksanaan** Program
Pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) dilaksanakan pada berbagai tingkatan pendidikan, bentuk permainan disesuaikan dengan level pendidikan. Kegiatan ini diterapkan pada kelompok jenjang kelas 1, 2, 3, dan 4 untuk mengaktifkan dan mendorong keberlanjutan model pembelajaran.
5. **Evaluasi Program**
Tahapan penting lainnya adalah evaluasi program yang dilakukan di akhir program, dengan memperhatikan proses pelaksanaan dan dampak program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dari *game-based learning* adalah penggunaan elemen permainan dan interaktif dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran siswa. Pendekatan ini memanfaatkan fitur-fitur permainan seperti tantangan, pencapaian, dan feedback instan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. *Game-Based Learning* menjadi pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik (Cardinot & Fairfield 2019). Proses desain permainan untuk pembelajaran melibatkan keseimbangan kebutuhan untuk mencakup materi pelajaran dengan keinginan untuk memprioritaskan permainan (Fathurohman *et al.*, 2023).

Pembelajaran berbasis permainan melibatkan penggunaan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan proses pembelajaran, menekankan perlunya perspektif terpadu aspek kognitif, meningkatkan keterlibatan, dan motivasi dalam desain pendekatan pembelajaran permainan. Piaget (1962), menggambarkan bermain sebagai bagian integral dan berkembang seiring dengan tahapan perkembangan kognitif anak-anak. Menurut Piaget, bermain menjadi lebih abstrak, simbolik, dan sosial ketika anak-anak menjadi dewasa melalui tahap-tahap perkembangan mental yang berbeda. Salah satu cara bermain dipandang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif anak-anak adalah dengan

mengaktifkan skema mereka sedemikian rupa sehingga memungkinkan anak-anak melampaui realitas langsung mereka. Misalnya, seorang anak dapat berpura-pura, atau “bertindak seolah-olah,” sebuah penghapus adalah sebuah mobil padahal ia mengetahui sepenuhnya bahwa itu bukanlah sebuah mobil (Plass *et al.*, 2015).

Selain itu, adaptasi dalam desain permainan sangat penting untuk melibatkan siswa dengan cara yang mencerminkan situasi spesifik mereka, seperti tingkat pengetahuan atau kemampuan kognitif mereka saat ini. Permainan juga memungkinkan terjadinya kegagalan yang wajar, di mana kegagalan merupakan langkah yang diharapkan dan terkadang diperlukan dalam proses pembelajaran, mendorong pengambilan risiko, eksplorasi, dan pembelajaran yang diatur sendiri (Cardinot & Fairfield 2019). Selain itu, permainan menyediakan genre unik untuk menerapkan model pembelajaran yang ada, menambahkan dimensi keceriaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik di berbagai tingkatan. Perspektif ini perlu dipertimbangkan, dengan penekanan khusus tergantung pada maksud dan desain permainan pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan untuk menarik minat belajar anak-anak di jenjang sekolah dasar. Dalam memberikan pendidikan pada anak sekolah dasar dibutuhkan sebuah inovasi agar proses pembelajaran terasa menyenangkan. Selain itu metode, dan pengembangan materi yang diajar harus terlihat menarik dan mudah dipahami agar memotivasi peserta didik untuk belajar. Melalui permainan anak-anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek di dekatnya sehingga proses pembelajaran dapat lebih bermakna, sama halnya dengan yang disampaikan (Fathurohman *et al.*, 2023). Bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dinilai lebih efektif. Peserta didik dapat lebih leluasa untuk berkreasi, mengeksplorasi dan mempelajari keterampilan yang baru.



Gambar 1. Suasana Pembelajaran Berbasis Games Rantai Kata

Salah satu implementasi *game-based learning* yang dilakukan di SD Negeri 1 Pulau Maringkik, Lombok Timur, di kelas 1 SD. Model permainan yang dirancang adalah “Game Rantai Kata,” dimana model game ini menunjukkan fitur game yang menjadi pengalaman pembelajaran yang mencakup tantangan, respon, dan feedback. Tentunya model game yang dirancang tersebut menyenangkan dan penuh tantangan di dalam game rantai kata tersebut, seperti siswa dibuat menjadi beberapa kelompok, kemudian berbaris sesuai kelompok. Setelah itu, siswa membuat strategi susunan anggota kelompok, kemudian siswa yang berada paling depan akan maju dan diberikan soal dari guru. Selanjutnya, siswa harus menjawab soal, lalu siswa yang pertama akan membisikkan jawaban ke siswa kedua, begitu pun selanjutnya, hingga siswa terakhir. Siswa barisan

terakhir akan maju ke depan dan memberitahu jawaban dari soalnya. Jika jawabannya benar akan mendapatkan point, kelompok yang mendapatkan point yang paling banyak akan menjadi pemenang.

Model permainan tersebut mencakup aspek kognitif, keterlibatan, dan interaktif siswa yang sesuai dengan situasi spesifik mereka, seperti tingkat pengetahuan dan kemampuan kognitif siswa dalam memecahkan tantangan atau masalah dalam permainan tersebut. Dalam model game rantai kata bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Matematika yang mengubah pengalaman belajar dengan cara yang berbeda dan menghadirkan tantangan yang dirancang untuk memantik siswa untuk memecahkan masalah dalam permainan tersebut. Walaupun terkadang, memberikan tingkat kesulitan bagi siswa dan sering kali mengalami kegagalan. Namun, kegagalan dalam game tersebut dapat menjadi sebuah motivasi untuk siswa melalui elemen-elemen permainan, seperti pemberian point dan hadiah, tingkat kesulitan, dan pencapaian tujuan dari permainan tersebut.

Dengan demikian, terdapat feedback atau umpan balik terhadap tindakan siswa. Dalam permainan, siswa memberikan feedback langsung terhadap tindakannya untuk memecahkan masalah dalam tantangan permainan secara bersama dengan kelompoknya. Tentunya, terjadi interaktif yang terpadu dengan menyesuaikan tingkat pengetahuan atau kemampuan kognitif mereka. Sebab, setiap siswa memiliki kemampuan kognitif yang berbeda, sehingga masih terdapat siswa yang sulit dalam menjawab pertanyaan. Sehingga, guru harus memodifikasi soal sesuai dengan tahapan dan kemampuan siswa. Desain pembelajaran berbasis permainan seperti “Game Rantai Kata” menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan, serta merangsang emosi siswa seperti kegembiraan, keingintahuan, dan rasa pencapaian siswa. Sebagaimana konsep dari *game-based learning* adalah penggunaan elemen permainan dan interaktif dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran siswa. Dengan memanfaatkan fitur-fitur permainan seperti tantangan, pencapaian, dan feedback instan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.



Gambar 2. Persiapan Kelas Bermain

Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa Pertukaran Mahasiswa Merdeka dalam Kontribusi Sosial di SDN 01 Pulau Maringkik. Selain Game Rantai kata, dalam kegiatan di Pulau Maringkik diterapkan juga *Games-Based Learning* dengan tema “Gerak Irama dan Mengenal Arah”. Fokus pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan

pemahaman kepada peserta didik mengenai arah depan, belakang, kanan, dan kiri. Selain itu juga meningkatkan daya fokus dan kerjasama antar tim dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran ini peserta didik didorong untuk mengaplikasikan secara konkret apa yang mereka lihat melalui tindakan dalam sebuah tim, dimana setiap tim terdiri dari 10 orang. Proses pembelajaran dilakukan dengan mendengar instruksi langsung dari pengajar, diimplementasikan bersama dalam sebuah tim. Namun dari hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak masih kesulitan membedakan antara kiri dan kanan sementara gerak depan dan belakang sudah mulai dipahami oleh sebagian besar anak. Beberapa peserta didik dinilai kurang fokus selama proses pembelajaran, kemungkinan besar karena terdistraksi oleh berbagai hal. Meskipun demikian sekitar 3 tim berhasil mencapai kerjasama yang baik dalam masing - masing tim.

Pada dasarnya manusia melakukan banyak gerak dalam kehidupannya, pengenalan arah gerak sejak dini dinilai efektif dan relevan, pembelajaran mengenal arah merupakan pembelajaran non-formal yang artinya pembelajaran ini dapat dilakukan secara langsung dari proses sosial interaksi anak-anak pada lingkungan sekitar. Terlihat bagaimana siswa sangat antusias dalam melaksanakan game yang telah disiapkan jauh-jauh hari. Ini membuktikan bahwa penyegaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mendorong meningkatnya Mutu Pendidikan di daerah pulau terluar. Metode *Game-Based Learning* yang digunakan oleh mahasiswa Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) dianggap mampu diterapkan dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik, meskipun demikian perlu adanya perbaikan di beberapa hal. Pembelajaran dengan menggunakan metode ini di harapkan menjadi alternatif lain dalam proses mengajar pendidik dan mampu menarik minat peserta didik akan belajar.



Gambar 3. Permainan Gerak Irama dan Mengetahui Arah

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran berbasis game sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Satu Atap Pulau Maringkik, antusiasme peserta didik menjadi salah satu indikator bahwa inovasi model pembelajaran pada pulau terluar sangat dibutuhkan. Semangat peserta didik dalam mengikuti berbagai rangkaian game memberikan warna baru proses pembelajaran, tenaga pendidik dapat mengembangkan dan meneruskan model ini untuk mendorong efektivitas dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kelompok Gili Gede Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka 3 (PMM 3) yang telah berkontribusi besar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model permainan di Sekolah Satu Atap, Pulau Maringkik, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyowati, R., Asmara, G., & Wibowo, G. D. H. (2022). Kebijakan Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan Di Desa Pulau Maringkik Kabupaten Lombok Timur. *Unram Journal of Community Service*, 3(4), 123–126. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v3i4.396>
- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). Game-based learning to engage students with physics and astronomy using a board game. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019010104>
- Cipta, A. (n.d.). *Beragam Cerita Dibalik Corak Tenun Ikat Pulau Maringkik, Intip Pembuatannya*. Tempo.Co.
- Data Demografi Berdasar Populasi Per Wilayah*. (n.d.).
- Fathurohman, A., Ade, A., & Kusuma, K. (2023). Development of an Adventure-Based Learning Game on the Topic of Temperature and Heat for Junior High School Students. *Journal of Educational Science and Technology*, 9(1), 2477–3840.
- Ginting, A. M. (2016). Kendala Pembangunan Provinsi Daerah Kepulauan: Studi Kasus Provinsi Kepulauan Riau. *Jurnal POLITICA*, 4(1), 49–75.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Putera, M. T. Fi., & Rhussary, M. L. (2018). Peningkatan Mutu Pendidikan Daerah 3T. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 12(2), 144–149.
- Taher, A. P. (2024). *Nihil Keseriusan Capres Bereskan Masalah Pendidikan dalam Debat*. Tirto.Id.