



ISIAN SUBSTANSI PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Petunjuk: Pengusul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian.

JUDUL

Tuliskan judul pengabdian kepada Masyarakat.

Inovasi Pembelajaran Nusantara Explorer Berbasis Game pada SDS Bina Insan Mandiri untuk Mendorong Minat Belajar

RINGKASAN

Isian ringkasan tidak lebih dari 300 kata yang berisi urgensi, tujuan, metode, dan luaran yang ditargetkan.

Rendahnya literasi visual dan minimnya penggunaan alat peraga dalam pembelajaran geografi menjadi tantangan utama bagi siswa di SDS Bina Insan Mandiri. Meskipun akses informasi semakin mudah melalui smartphone, pemahaman spasial siswa terhadap kota-kota di Indonesia justru cenderung menurun. Hal ini terlihat dari ketergantungan pada teknologi navigasi (GPS) yang mengurangi kemampuan membaca peta, serta pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan tanpa konteks yang menarik. Luasnya wilayah Indonesia dan kurangnya penggunaan media visual juga menyebabkan siswa kesulitan memahami skala dan keterkaitan antarwilayah. Jika kondisi ini dibiarkan, maka dapat berdampak, Siswa kehilangan "sense of scale" (rasa akan skala). Mereka sulit membayangkan berapa lama waktu tempuh dari satu kota ke kota lain, yang sebenarnya penting untuk membangun kedekatan emosional dengan wilayah tersebut. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal geografi Indonesia melalui inovasi pembelajaran berbasis game Nusantara Explorer. Metode yang digunakan adalah pendekatan Participatory Action Learning System (PALS) yang meliputi tahapan identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis game, serta evaluasi hasil kegiatan. Pendekatan ini dipadukan dengan strategi gamifikasi, storytelling, dan eksplorasi visual interaktif untuk membangun pemahaman yang lebih kuat dan menyenangkan. Luaran yang ditargetkan dari kegiatan ini adalah implementasi media pembelajaran inovatif berupa aplikasi game edukasi Nusantara Explorer, publikasi ilmiah pada jurnal PKM, dan perolehan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

KATA KUNCI

Isian kata kunci maksimal 5 kata yang dipisah dengan tanda titik koma (;)

gamifikasi; literasi_visual; minat_belajar; pembelajaran_geografi; Nusantara_Explorer.

PENDAHULUAN

Pendahuluan dijelaskan tidak lebih dari 1000 kata yang berisi analisis situasi dan permasalahan mitra yang akan diselesaikan. Deskripsi lengkap bagian pendahuluan memuat hal-hal berikut:

1. ANALISIS SITUASI

Uraian analisis situasi dibuat secara komprehensif agar dapat menggambarkan secara lengkap kondisi mitra. Analisis situasi dijelaskan dengan berdasarkan kondisi eksisting dari mitra/masyarakat yang akan diberdayakan, didukung dengan profil mitra dengan data dan gambar yang informatif.

2. PERMASALAHAN MITRA

Pada bagian ini diungkapkan selengkap mungkin persoalan yang dihadapi mitra. Permasalahan yang ditangani pada mitra minimal 2 (dua) bidang masalah yang membutuhkan kepakaran yang berbeda.

1. Analisis Situasi

SDS Bina Insan Mandiri merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam kurikulum yang diterapkan, pengenalan geografi Indonesia, termasuk kota-kota di berbagai provinsi, menjadi bagian penting dalam membangun wawasan kebangsaan dan literasi spasial siswa sejak dini. Namun, berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa proses pembelajaran geografi masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal penyampaian materi yang kurang menarik dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Secara umum, kondisi pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Siswa cenderung diminta menghafal nama-nama kota dan provinsi tanpa didukung oleh visualisasi yang memadai atau konteks yang bermakna. Akibatnya, materi yang dipelajari menjadi sulit dipahami secara mendalam, kurang menarik, membosankan dan mudah dilupakan setelah proses evaluasi selesai. Di sisi lain, ketersediaan alat peraga seperti peta dan globe di sekolah masih terbatas, bahkan sebagian sudah tidak diperbarui sesuai kondisi wilayah terkini di Indonesia.

Di tengah perkembangan teknologi digital, sebagian besar siswa sebenarnya telah akrab dengan penggunaan smartphone. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut lebih banyak digunakan untuk hiburan dibandingkan sebagai sarana pembelajaran. Ketergantungan pada aplikasi navigasi seperti Google Maps atau sejenisnya juga menyebabkan siswa terbiasa menerima informasi secara instan tanpa memahami konsep dasar peta, arah, dan posisi geografis secara menyeluruh. Hal ini berdampak pada menurunnya kemampuan membaca peta serta lemahnya pemahaman spasial siswa. Selain itu, fenomena globalisasi dan pengaruh media sosial turut mempengaruhi pengetahuan siswa terhadap geografi. Banyak siswa lebih mengenal kota-kota di luar negeri dibandingkan kota-kota di Indonesia, terutama di luar pulau tempat mereka tinggal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemahaman geografis nasional yang seharusnya menjadi bagian dari identitas dan wawasan kebangsaan. Luasnya wilayah Indonesia yang terdiri dari berbagai pulau, provinsi, serta kota/kabupaten juga menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran. Tanpa adanya pendekatan visual dan interaktif, siswa akan kesulitan memahami hubungan antarwilayah, jarak, serta skala geografis. Akibatnya, siswa kehilangan pemahaman tentang jarak dan keterkaitan antar kota, yang sebenarnya penting untuk membangun pemahaman kontekstual dan kedekatan emosional terhadap wilayah Indonesia. Berdasarkan kondisi tersebut,

diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi, visualisasi, dan interaktivitas untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tren pengembangan Games telah dibahas (1). Pengabdian Masyarakat yang membahas mengenai Edukasi Games (2–5) sebagian besar mendorong siswa Sekolah Dasar untuk meningkatkan minat belajar (3,6–8). Bibliometrik yang membahas games juga telah dibuat (9). Survey telah membahas mengenai video games juga ada (10). Salah satu pendekatan yang potensial adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi yang mengeksplor mengenai Nusantara. Manfaatnya sangat besar sehingga dapat mengubah proses belajar dari sekadar menghafal menjadi pengalaman eksploratif yang menyenangkan dan bermakna.

2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra (SDS Bina Insan Mandiri) yang perlu segera ditangani. Permasalahan tersebut mencakup lebih dari satu bidang, yaitu bidang pendidikan (pedagogi) dan bidang teknologi pembelajaran.

a. Permasalahan Bidang Pedagogi (Pembelajaran)

1. Rendahnya minat belajar siswa dalam mempelajari geografi, khususnya dalam mengenal dan menghafal kota-kota di Indonesia.
2. Metode pembelajaran yang masih berorientasi pada hafalan (*rote learning*) tanpa didukung oleh konteks, narasi, atau pengalaman belajar yang bermakna.
3. Rendahnya kemampuan literasi visual siswa, terutama dalam membaca dan memahami peta.
4. Siswa kesulitan memahami konsep jarak, arah, dan keterkaitan antarwilayah (*sense of scale*), sehingga pemahaman spasial menjadi lemah.

b. Permasalahan Bidang Media dan Teknologi Pembelajaran

1. Terbatasnya penggunaan alat peraga pembelajaran seperti peta interaktif, globe, atau media visual lainnya yang mendukung pembelajaran geografi.
2. Pemanfaatan teknologi digital yang belum optimal sebagai media pembelajaran, di mana perangkat seperti smartphone lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada edukasi.
3. Belum adanya media pembelajaran berbasis game edukasi yang dirancang khusus untuk membantu siswa mengenal geografi Indonesia secara interaktif dan menyenangkan.
4. Kurangnya integrasi pendekatan inovatif seperti gamifikasi dan storytelling dalam proses pembelajaran di kelas.

Permasalahan-permasalahan tersebut saling berkaitan dan berdampak langsung pada rendahnya kualitas pembelajaran geografi di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tidak hanya berfokus pada penyediaan media pembelajaran, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang inovatif dan partisipatif.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan penerapan inovasi pembelajaran berbasis game *Nusantara Explorer* yang dirancang untuk

meningkatkan minat belajar, memperkuat literasi visual, serta membantu siswa memahami geografi Indonesia secara lebih interaktif dan kontekstual.

Solusi permasalahan maksimum terdiri atas 1500 kata yang berisi uraian semua solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Deskripsi lengkap bagian solusi permasalahan memuat hal-hal berikut:

1. Tuliskan semua **solusi yang ditawarkan** untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan. Solusi harus terkait betul dengan permasalahan prioritas mitra.
2. Tuliskan **target** yang akan dihasilkan dari masing-masing solusi tersebut dan tuangkan dalam bentuk tabel.

SOLUSI

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini dirancang secara terpadu untuk meningkatkan minat belajar, literasi visual, serta pemahaman geografi siswa di SDS Bina Insan Mandiri. Solusi difokuskan pada integrasi media pembelajaran inovatif berbasis game dengan pendekatan partisipatif dan interaktif.

1. Pengembangan dan Implementasi Game Edukasi *Nusantara Explorer*

Solusi utama adalah menghadirkan media pembelajaran berbasis game edukasi *Nusantara Explorer* yang dirancang untuk membantu siswa mengenal kota-kota di Indonesia melalui peta interaktif dan aktivitas eksploratif. Game ini dilengkapi dengan fitur kuis lokasi, visualisasi peta, serta sistem tantangan yang mendorong keterlibatan siswa.

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi belajar secara aktif melalui pengalaman visual dan interaktif. Solusi ini secara langsung menjawab permasalahan rendahnya literasi visual dan lemahnya pemahaman spasial siswa.

2. Pelatihan dan Pendampingan Guru

Untuk mendukung keberhasilan implementasi, dilakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam memanfaatkan game sebagai media pembelajaran. Guru akan dibekali kemampuan untuk:

- Mengintegrasikan game dalam proses pembelajaran IPS
- Menggunakan pendekatan gamifikasi
- Mengembangkan pembelajaran berbasis storytelling

Pendampingan ini bertujuan agar inovasi yang diterapkan dapat berkelanjutan dan tidak berhenti setelah program selesai.

3. Penguatan Literasi Visual dan Pembelajaran Interaktif

Kegiatan ini juga mendorong penggunaan media visual seperti peta interaktif dan simulasi sederhana untuk membantu siswa memahami konsep jarak, arah, dan keterkaitan antarwilayah. Selain itu, pembelajaran dikemas secara menarik melalui aktivitas eksplorasi dan diskusi kelompok.

4. Evaluasi dan Dokumentasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa melalui angket dan observasi. Selain itu, seluruh kegiatan didokumentasikan dalam bentuk video sebagai media publikasi dan panduan penggunaan aplikasi.

Tabel 1. Target Luaran dan Indikator Keberhasilan

No	Solusi	Target Luaran	Indikator Keberhasilan
1	Implementasi game <i>Nusantara Explorer</i>	Media pembelajaran berbasis game digunakan di sekolah	Siswa dapat menggunakan game dalam pembelajaran
2	Pelatihan dan pendampingan guru	Guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis game	Guru menerapkan dalam kegiatan belajar
3	Dokumentasi kegiatan	Video pelaksanaan kegiatan (sosialisasi & panduan aplikasi)	Video tersedia dan dapat diakses
4	Publikasi hasil kegiatan	Artikel ilmiah PKM	Artikel disubmit/terbit
5	Diseminasi kegiatan	Publikasi di media online	Artikel/berita dipublikasikan

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan maksimal terdiri atas 1500 kata. Deskripsi lengkap bagian metode pelaksanaan sesuai tahapan berikut:

1. Jelaskan tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra.
2. Uraikan bagaimana partisipasi mitra dalam pelaksanaan program.
3. Uraikan bagaimana evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan.
4. Uraikan peran dan tugas dari masing-masing anggota tim (ketua, anggota 1, anggota 2, mahasiswa 1, mahasiswa 2) sesuai dengan kompetensi/bidang keahliannya (**tanpa harus menyebutkan nama masing-masing anggota tim**)

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang menggunakan pendekatan **Participatory Action Learning System (PALS)**, yang menekankan keterlibatan aktif mitra dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih agar solusi yang diberikan tidak hanya bersifat implementatif, tetapi juga berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.

1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Mitra

Tahap awal dilakukan melalui observasi langsung dan diskusi dengan pihak sekolah (kepala sekolah dan guru). Kegiatan ini bertujuan untuk:

- Mengidentifikasi permasalahan pembelajaran geografi yang dihadapi siswa
- Menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang sesuai
- Mengetahui kondisi sarana dan prasarana pendukung

Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang solusi yang tepat dan sesuai dengan kondisi mitra.

b. Tahap Perencanaan Program

Pada tahap ini, tim merancang program kegiatan yang meliputi:

- Desain pembelajaran berbasis game *Nusantara Explorer*
- Penyusunan modul penggunaan aplikasi bagi guru dan siswa
- Penyusunan materi pelatihan (gamifikasi, storytelling, dan literasi visual)
- Penyusunan instrumen evaluasi (angket minat belajar dan lembar observasi)

Perencanaan dilakukan secara terstruktur agar pelaksanaan kegiatan berjalan efektif dan terarah.

c. Tahap Pengembangan dan Persiapan Media

Tim menyiapkan media pembelajaran berupa aplikasi game edukasi *Nusantara Explorer* yang akan digunakan dalam kegiatan. Selain itu, disiapkan juga:

- Materi visual pendukung (peta interaktif sederhana)
- Video panduan penggunaan aplikasi
- Perangkat pelatihan untuk guru

Tahap ini memastikan seluruh kebutuhan teknis siap sebelum implementasi di lapangan.

d. Tahap Pelaksanaan (Sosialisasi, Pelatihan, dan Pendampingan)

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan yang meliputi:

1. Sosialisasi Program

- Pengenalan tujuan dan manfaat program kepada guru dan siswa
- Demonstrasi penggunaan game *Nusantara Explorer*

2. Pelatihan Guru

- Pelatihan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran
- Pengenalan metode gamifikasi dan storytelling
- Simulasi pembelajaran berbasis game

3. Pendampingan Implementasi

- Guru menerapkan pembelajaran menggunakan game di kelas
- Tim mendampingi dan memberikan arahan selama proses berlangsung
- Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis eksplorasi

Tahap ini bertujuan untuk memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan berjalan optimal.

e. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan program melalui:

- **Angket minat belajar siswa** (sebelum dan sesudah kegiatan)
- **Observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran**
- **Umpan balik dari guru terkait efektivitas media**

Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi geografi.

f. Tahap Dokumentasi dan Pelaporan

Seluruh kegiatan didokumentasikan dalam bentuk:

- Video pelaksanaan kegiatan (sosialisasi dan pendampingan)
- Video panduan penggunaan aplikasi
- Laporan kegiatan dan artikel ilmiah

Dokumentasi ini juga digunakan sebagai media publikasi dan diseminasi hasil kegiatan.

2. Partisipasi Mitra

Keberhasilan program ini sangat bergantung pada partisipasi aktif mitra. Adapun bentuk partisipasi mitra meliputi:

- Menyediakan lokasi dan fasilitas untuk pelaksanaan kegiatan
- Mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan
- Mengimplementasikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
- Memberikan masukan dan umpan balik terhadap program yang dijalankan

Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan siswa sebagai subjek utama yang terlibat aktif dalam penggunaan game edukasi. Dengan keterlibatan ini, mitra tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga bagian dari proses pengembangan program.

3. Evaluasi dan Keberlanjutan Program

a. Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, yaitu:

- **Kuantitatif:** melalui perbandingan hasil angket minat belajar sebelum dan sesudah kegiatan
- **Kualitatif:** melalui observasi, wawancara, dan umpan balik dari guru

Indikator keberhasilan meliputi:

- Peningkatan minat belajar siswa
- Meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- Kemampuan siswa dalam mengenal kota-kota di Indonesia

b. Keberlanjutan Program

Agar program dapat berkelanjutan, dilakukan beberapa strategi:

- Menyerahkan aplikasi *Nusantara Explorer* kepada pihak sekolah untuk digunakan secara mandiri
- Memberikan panduan penggunaan dalam bentuk video dan modul
- Mendorong guru untuk mengintegrasikan media dalam pembelajaran rutin
- Membuka peluang pengembangan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan sekolah

Dengan strategi ini, diharapkan program tetap berjalan meskipun kegiatan pengabdian telah selesai.

4. Peran dan Tugas Tim Pelaksana

Pembagian tugas dalam tim disesuaikan dengan kompetensi masing-masing anggota, yaitu:

a. Ketua Tim

- Mengkoordinasikan seluruh kegiatan program
- Menyusun perencanaan dan laporan kegiatan
- Menjalin komunikasi dengan mitra
- Memastikan pelaksanaan program berjalan sesuai tujuan

b. Anggota 1

- Mengembangkan dan menyiapkan aplikasi game *Nusantara Explorer*
- Menyusun panduan teknis penggunaan aplikasi
- Menangani aspek teknis selama pelaksanaan kegiatan

c. Anggota 2

- Menyusun desain pembelajaran berbasis game
- Mengembangkan materi pelatihan (gamifikasi dan storytelling)
- Mengelola proses pelatihan dan pendampingan guru

d. Mahasiswa 1

- Membantu pelaksanaan pelatihan dan pendampingan di kelas
- Mengumpulkan data evaluasi (angket dan observasi)
- Mendokumentasikan kegiatan

e. Mahasiswa 2

- Membantu teknis implementasi aplikasi di lapangan
- Mengelola dokumentasi video dan publikasi media online
- Membantu penyusunan laporan dan luaran kegiatan

JADWAL PELAKSANAAN

Jadwal pelaksanaan kegiatan disusun dengan mengisi langsung tabel berikut dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai banyaknya jenis kegiatan.

No	Nama Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
	Tahapan Persiapan						
1.	Pendekatan Mitra	√					
2.	Analisa Masalah dan Menentukan Kegiatan	√					
3.	Penyusunan Proposal	√					
	Tahapan Pelaksanaan						
4.	Konfirmasi Kegiatan		√				
5.	Pelaksanaan Kegiatan		√				
6.	Evaluasi		√				
	Tahapan Pelaporan						
7.	Penyusunan Laporan Kegiatan			√			
8.	Penyusunan Draft Karya Ilmiah			√			
9.	Penyempurnaan Laporan ke DRPM					√	
10.	Submit Artikel Ilmiah						√
11.	Pengajuan HKI						√
12.	Submit Laporan ke DRPM						√

LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Tuliskan target luaran wajib dan tambahan (jika ada) yang akan dihasilkan.

No.	Kategori Luaran	Jenis Luaran	Target Capaian
1.	Artikel Ilmiah	Publikasi Jurnal Nasional Terakreditasi	published
2.	Publikasi di media massa (cetak/elektronik)	Publikasi Media Online	published
3.	Video pelaksanaan kegiatan	Video sosialisasi dan panduan aplikasi	published

4.	HKI	Program Komputer	granted (bersertifikat)
5.	Aplikasi Games	Nusantara Explorer Games	implemented

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Rencana Anggaran Biaya (RAB) pengabdian kepada masyarakat mengacu ketentuan sebagai berikut:

1. Komponen Biaya Honorarium Pelaksanaan Kegiatan (maksimal 15%)
2. Komponen Teknologi dan Inovasi (minimal 30%)
3. Komponen Biaya Pelatihan (maksimal 25%)
4. Komponen Biaya Perjalanan (maksimal 20%)
5. Komponen Biaya Lainnya (maksimal 10%)

Total RAB: Rp 6.000.000,-

Jenis Pembelajaan	Komponen	Item	Kuantitas	Biaya Satuan	Total
Honorarium Pelaksanaan Kegiatan	Honor narasumber Ahli Gamafikasi	1	Orang	500,000	500,000
Honorarium Pelaksanaan Kegiatan	Honorarium Asisten Mahasiswa (Instruktur Teknis)	2	Orang	200,000	400,000
Teknologi dan Inovasi	Pembelian Aset Grafis & Sound	1	Pak	700,000	700,000
Teknologi dan Inovasi	Sewa Server Hosting & Domain (1 Tahun)	1	Pak	600,000	600,000
Teknologi dan Inovasi	Langganan Tools Pengembangan Game	1	Pak	600,000	600,000
Teknologi dan Inovasi	Pendaftaran HKI (Hak Cipta Program Komputer)	1	Pak	500,000	500,000
Biaya Pelatihan	Konsumsi Peserta Pelatihan	25	Orang	30,000	750,000
Biaya Pelatihan	Materi/Modul Pelatihan (Digital &	1	Pak	300,000	300,000

	Cetak)				
Biaya Pelatihan	Sertifikat Peserta & ATK	1	Pak	150,000	150,000
Perjalanan	Transportasi Lokal Tim (PP)	3	Pak	200,000	600,000
Perjalanan	Uang Harian Lapangan	3	Pak	100,000	300,000
Biaya Lainnya	Publikasi Media Massa	1	Pak	400,000	400,000
Biaya Lainnya	Dokumentasi & Spanduk Kegiatan	1	Pak	200,000	200,000

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor (*Vancouver style*) sesuai dengan urutan pengutipan. Sumber pustaka mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah yang terkini (maksimal 5 tahun terakhir). Hanya pustaka yang disitasi pada usulan pengabdian kepada masyarakat yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

1. Lestari R, Rohmani. Trends in the Development of Game-Based Science Learning Research in Elementary Schools. *J Pendidik dan Pengajaran*. 2025;58(2):349–64.
2. Susanti D, Hasan FN, Khira N, Astuti N. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Eduka sebagai Stimulus dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *J Handayani*. 2024;15(2):380–92.
3. Nadia A, Halisa N, Pratiwi Y, Nurhudayah N. Penggunaan Game Edukatif Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *J Indopedia*. 2025;3(3):498–503.
4. Jafar AJN, Fletcher RJ. Using field hospital simulation to demonstrate changes in completion rates of a UK emergency medical team (EMT) medical record. *Prog Disaster Sci* [Internet]. 2020;6(January 2017):100072. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.pdisas.2020.100072>
5. Rifqah I, Handayani SL. Pengaruh Game-Based Learning Berbantuan Educandy Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas J Ilm Pendidik Dasar*. 2025;10(3):479–91.
6. Minisa AN, Tsabita F, Syam SP. Analisis Penggunaan Game Based Learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *J Pendidik dan Ilmu*

Sos. 2025;3(2):295–303.

7. Afidah N, Subekti FE. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *J Basicedu*. 2024;8(3):1944–52.
8. Fiqriah A, Suntari Y, Yudha CB. Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invent J Res Educ Stud*. 2025;6(1):230–8.
9. Rulyansah A, Yunita E, Pratiwi R, Sriwijayanti RP, Anjarwati A. The Use of Games for Learning in Primary Schools: A Bibliometrics Analysis of the Scopus Database. *J Basicedu*. 2022;6(5):8475–92.
10. Quwaider M, Alabed A, Duwairi R. The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Comput Sci [Internet]*. 2019;151:575–82. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077>

GAMBARAN IPTEKS

Gambaran berisi uraian maksimal 500 kata menjelaskan gambaran IPTEKS yang akan diimplementasikan di mitra sasaran. Dibuat dalam bentuk skematis, dilengkapi dengan gambar/foto dan narasi.

Di tengah pesatnya penggunaan smartphone, siswa SDS Bina Insan Mandiri menghadapi krisis literasi visual dan spasial. Ketergantungan pada GPS secara paradoks justru melemahkan kemampuan mereka dalam membaca peta dan memahami konteks geografis Indonesia. Pembelajaran konvensional yang mengandalkan hafalan menyebabkan siswa kehilangan *sense of scale*, di mana mereka kesulitan membayangkan jarak, waktu tempuh, dan keterkaitan emosional antarwilayah di Nusantara. Jika tidak diintervensi, generasi ini akan tumbuh tanpa pemahaman mendalam tentang identitas teritorial bangsanya sendiri. PKM berusaha untuk merevolusi cara siswa mengenal Indonesia melalui **Inovasi Pembelajaran Nusantara Explorer Berbasis Game** yang berfokus utama untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman spasial siswa dengan mengubah data geografis yang kaku menjadi pengalaman eksplorasi digital yang interaktif, sehingga geografi tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran hafalan, melainkan sebuah petualangan.

Implementasi IPTEKS Game Nusantara Explorer menggunakan metode **Participatory Action Learning System (PALS)** yang dilakukan secara kolaboratif dalam beberapa tahapan antara lain : 1) Tahap identifikasi & perencanaan dengan cara melakukan pemetaan kebutuhan guru dan kurikulum geografi sekolah, 2) Tahap pelaksanaan (*Gamifikasi & Storytelling*) dengan mengintegrasikan mekanisme game (*point, level, leaderboard*) dan narasi perjalanan (*storytelling*) ke dalam aplikasi. Siswa akan "menjelajahi" pulau-pulau, menyelesaikan misi berbasis pengetahuan lokal, dan visualisasi jarak realistis, 3) Tahap pendampingan dengan menyelenggarakan pelatihan intensif bagi guru agar mampu mengoperasikan dan mengintegrasikan game ini ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), 4) Evaluasi dengan mengukur peningkatan literasi spasial siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Target luaran dari pengabdian ini mencakup tiga pilar utama :

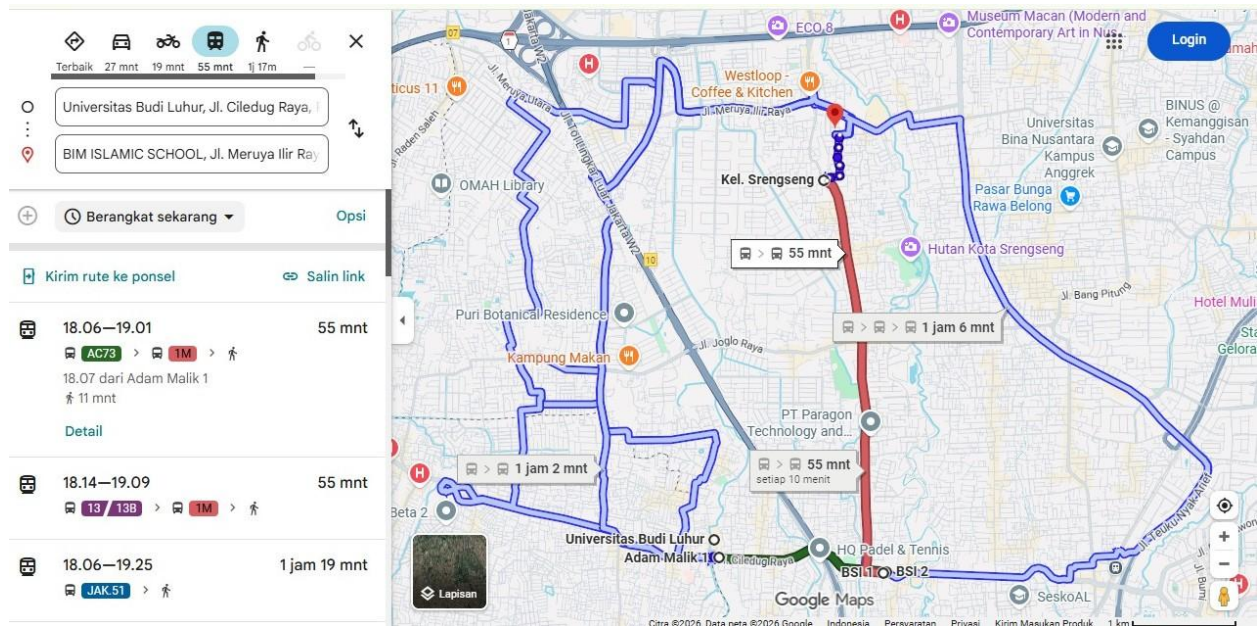
- **Pilar Produk:** Implementasi aplikasi game edukasi **Nusantara Explorer** yang siap digunakan di laboratorium komputer atau smartphone siswa.
- **Pilar Akademik:** Publikasi hasil kegiatan pada **Jurnal PKM** terakreditasi sebagai kontribusi ilmiah pada dunia pendidikan.
- **Pilar Legalitas:** Perolehan Sertifikat **Hak Kekayaan Intelektual (HKI)** untuk melindungi karya inovasi pembelajaran yang telah diciptakan.

Berikut ini adalah ringkasan skematis gambaran IPTEK dari Pembelajaran Nusantara Explore seperti nampak pada gambar di bawah ini.



PETA LOKASI

Peta lokasi mitra sasaran berisikan gambar peta lokasi mitra yang dilengkapi dengan penjelasan jarak mitra sasaran dengan Universitas Budi Luhur.



Hubungan lokasi antara Universitas Budi Luhur dan SD Bina Insan Mandiri menunjukkan jarak yang relatif strategis untuk pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat. Universitas Budi Luhur yang berlokasi di Petukangan Utara, Jakarta Selatan, hanya berjarak sekitar 6 hingga 8 kilometer dari SD Bina Insan Mandiri yang terletak di kawasan Srengseng, Jakarta Barat. Dengan estimasi waktu tempuh berkisar antara 20 hingga 40 menit melalui jalur utama seperti Jalan Joglo Raya atau Jalan Meruya Ilir, kedekatan geografis ini memungkinkan tim pelaksana untuk melakukan koordinasi lapangan secara intensif tanpa terkendala biaya mobilisasi yang besar. Hal ini sangat mendukung efisiensi anggaran perjalanan dalam RAB, sehingga alokasi dana dapat lebih difokuskan pada pengembangan teknologi inovasi pembelajaran berbasis *game* yang menjadi inti dari kegiatan pengabdian tersebut.