

Simulasi Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Kepulauan dalam Pembelajaran IPS Geografi di SMP Negeri 1 Ambon

Simulation of the Implementation of Island-Based Learning Strategies in Social Studies Geography Learning at SMP Negeri 1 Ambon

Susan Evelin Manakane¹, Asep^{1*}, Dwi Partini¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Pattimura

*Correspondence Address: E-mail: asep.geography@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss1.pp58-68>

Article Info

Article history:

Received: 24-05-2025
Revised: 18-06-2025
Accepted: 23-07-2025
Published: 30-08-2025

ABSTRAK

Program pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ambon untuk mengatasi rendahnya relevansi pembelajaran IPS Geografi terhadap konteks lokal kepulauan. Tujuannya adalah mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis kepulauan melalui model ICARE serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar pembelajaran lebih kontekstual dan menarik. Metode penelitian menggunakan pendekatan action research dengan tahapan perencanaan, pelatihan guru, implementasi pembelajaran, serta evaluasi berbasis observasi dan tes hasil belajar. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep geografi, motivasi belajar, dan keterampilan digital. Penggunaan peta digital, aplikasi geospasial, dan game-based learning terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini memperkuat kemampuan guru dan siswa memahami hubungan geografi dengan kehidupan nyata. Implikasinya, strategi ini direkomendasikan sebagai model pembelajaran kontekstual bagi sekolah-sekolah kepulauan di Indonesia.

Kata kunci: pembelajaran kepulauan, geografi, teknologi pendidikan

ABSTRACT

This community engagement program at SMP Negeri 1 Ambon addressed the low relevance of social studies and geography learning to the local island context. The goal was to develop and implement island-based learning strategies through the ICARE model and the use of information and communication technology (ICT) to make learning more contextual and engaging. The research employed an action research approach involving planning, teacher training, instructional implementation, and evaluation through observation and learning assessments. Results showed a significant increase in students' understanding of geographic concepts, learning motivation, and digital skills. The use of digital maps, geospatial applications, and game-based learning enhanced student engagement and teaching effectiveness. This approach strengthened teachers' and students' ability to connect geographic knowledge with real-life contexts. It implies that this strategy can serve as a contextual learning model for schools in Indonesia's island regions.

Keywords: island learning, geography, educational technology

To cite this article: Manakane, S. E., Asep, A., Partini, D. (2025). Simulasi Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Kepulauan dalam Pembelajaran IPS Geografi di SMP Negeri 1 Ambon *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Arumbai*. 3(1), 58-68. <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss1.pp58-68>



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sosial, khususnya dalam mempersiapkan generasi muda yang dapat beradaptasi dengan tantangan zaman. Di wilayah kepulauan seperti Maluku, keberagaman kondisi geografis dan budaya menuntut pendekatan yang lebih kontekstual dalam proses pembelajaran. SMP Negeri 1 Ambon, sebagai salah satu lembaga pendidikan di Maluku, menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya Geografi, agar lebih relevan dengan kondisi lokal. Wilayah Ambon yang merupakan bagian dari gugusan kepulauan, memiliki karakteristik geografi yang unik dengan perairan yang mendominasi kehidupan masyarakat. Namun, pembelajaran di sekolah-sekolah di Ambon sering kali kurang mencerminkan potensi lokal yang ada, sehingga siswa tidak sepenuhnya memahami bagaimana pengetahuan geografi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu masalah utama yang dihadapi oleh SMP Negeri 1 Ambon adalah kurangnya penerapan strategi pembelajaran yang berbasis pada kondisi lokal atau kontekstual. Pembelajaran Geografi yang disampaikan di sekolah-sekolah di Ambon cenderung bersifat global dan tidak memperhitungkan karakteristik wilayah kepulauan yang menjadi bagian dari kehidupan siswa. Seperti yang dijelaskan oleh (Ramdani, 2018), pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memperkuat pendidikan karakter dan membantu siswa untuk mengidentifikasi nilai-nilai sosial dan budaya dari lingkungan sekitar mereka. Namun, di SMP Negeri 1 Ambon, pembelajaran Geografi belum sepenuhnya mengakomodasi potensi lokal ini, sehingga siswa sulit untuk menghubungkan pengetahuan akademik yang mereka pelajari dengan realitas sosial dan budaya di sekitar mereka.

Selain itu, keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi faktor yang menghambat efektivitas pembelajaran di SMP Negeri 1 Ambon. Sebagian besar pembelajaran di sekolah ini masih bergantung pada metode konvensional, seperti penggunaan buku teks dan papan tulis, yang kurang mampu menggambarkan

kompleksitas dan dinamika geografi daerah kepulauan. (Firda et al., 2024) menekankan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan potensi lokal memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam memahami isu-isu sosial yang ada di lingkungan mereka. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi, seperti penggunaan peta digital interaktif, video pembelajaran, atau model 3D yang dapat membawa siswa lebih dekat dengan kondisi geografis yang mereka pelajari. Media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti e-learning juga menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan di daerah kepulauan yang terpencil, seperti yang disarankan oleh (Widianto, 2021).

Di samping itu, siswa di SMP Negeri 1 Ambon juga perlu diberikan kesempatan untuk belajar dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Hidayat, 2023) penerapan game-based learning dapat menjadi alternatif menarik dalam pembelajaran, khususnya di daerah pesisir atau kepulauan yang memiliki tantangan tersendiri dalam proses pendidikan. Game-based learning tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mempraktikkan nilai-nilai sosial melalui interaksi dalam permainan. Hal ini sangat relevan dengan kondisi di SMP Negeri 1 Ambon, di mana siswa perlu memahami konteks sosial dan geografi dengan cara yang lebih aplikatif dan menyenangkan.

Namun, pengembangan media pembelajaran tidak hanya melibatkan penggunaan teknologi, tetapi juga pengembangan keterampilan guru dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang berbasis pada potensi lokal dan teknologi. (Hidayat, 2023) (Asep et al., 2024) mencatat bahwa penguasaan media pembelajaran oleh guru dapat merangsang pemikiran kritis dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan media berbasis teknologi dan pendekatan kontekstual menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Ambon.

Pengembangan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan potensi lokal dan teknologi juga sejalan dengan pentingnya meningkatkan literasi lingkungan bagi siswa. (Safitri et al.,

2024)) menekankan bahwa literasi lingkungan merupakan keterampilan yang penting untuk siswa di daerah kepulauan, mengingat tantangan lingkungan yang dihadapi oleh masyarakat setempat. Siswa perlu dibekali dengan pengetahuan dan kesadaran tentang bagaimana menjaga kelestarian alam dan lingkungan mereka, serta bagaimana memahami hubungan antara geografi, ekosistem, dan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, (Eliza, 2021) mencatat bahwa kebijakan pendidikan yang responsif terhadap karakteristik wilayah lokal sangat penting untuk mendukung kualitas pendidikan di daerah kepulauan. Pemerintah perlu fokus memperhatikan pembangunan pendidikan di wilayah kepulauan dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik yang dihadapi oleh sekolah-sekolah di daerah tersebut. Menciptakan strategi pembelajaran yang dapat merespons tantangan tersebut akan sangat mendukung peningkatan kualitas pendidikan di wilayah kepulauan, termasuk di SMP Negeri 1 Ambon.

Dengan demikian, pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis kepulauan yang mengintegrasikan potensi lokal, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta pendekatan kontekstual yang relevan dengan kondisi geografis dan sosial masyarakat di sekitar sekolah. Melalui kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan guru di SMP Negeri 1 Ambon, diharapkan pembelajaran Geografi di sekolah ini dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan aplikatif, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan mereka sendiri. Pendekatan ini juga bertujuan untuk memperkuat pendidikan karakter dan meningkatkan literasi lingkungan siswa, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang sadar dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar mereka

METODE

Meliputi Metodologi dalam kegiatan pengabdian ini disusun untuk memastikan implementasi yang efektif dan relevansi dengan konteks lokal di SMP Negeri 1 Ambon. Pendekatan yang digunakan melibatkan serangkaian tahapan yang dirancang untuk mengembangkan, mengimplementasikan, dan

mengevaluasi penerapan strategi pembelajaran berbasis kepulauan, serta penggunaan media pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi.

Desain Penelitian

ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan yang berfokus pada penerapan langsung di lapangan dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh SMP Negeri 1 Ambon dalam pembelajaran Geografi. Pendekatan ini menggabungkan teori-teori pembelajaran dengan kondisi lokal, serta media pembelajaran berbasis TIK, dengan hasil yang langsung bisa diukur dan dievaluasi oleh dosen pengabdian dan guru di sekolah.

Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan dalam beberapa tahapan yang terstruktur, sebagai berikut:

a. Persiapan dan Perencanaan

Pada tahap ini, tim pengabdian akan melakukan observasi awal untuk memahami kondisi dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Geografi di SMP Negeri 1 Ambon. Kegiatan ini akan mencakup:

- Diskusi dengan guru mengenai kendala yang mereka hadapi dalam mengajarkan Geografi, serta keterbatasan yang ada dalam penggunaan media dan strategi pembelajaran.
- Identifikasi topik-topik Geografi yang relevan dengan konteks kepulauan dan kondisi lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran.
- Penentuan alat dan media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan, seperti peta digital interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi geospasial.

b. Pelatihan Guru dan Pengenalan kepada Siswa

Pelatihan ini akan melibatkan guru dan siswa dalam mengenal strategi pembelajaran berbasis kepulauan, serta media pembelajaran berbasis TIK. Pelatihan akan mencakup:

- Pelatihan untuk guru mengenai cara merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis kepulauan serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

- Pengenalan kepada siswa tentang bagaimana mereka dapat menggunakan media interaktif, seperti peta digital dan aplikasi geospasial, untuk memahami materi Geografi secara lebih aplikatif dan relevan dengan kehidupan mereka.
- Simulasi penggunaan media oleh guru dengan bantuan tim pengabdian untuk mempraktikkan penerapan media pembelajaran dalam kelas.

c. Implementasi Pembelajaran Berbasis Kepulauan

Pada tahap implementasi, tim pengabdian bersama dengan guru di SMP Negeri 1 Ambon akan memulai pelaksanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran berbasis kepulauan. Ini akan mencakup:

- Penggunaan pembelajaran berbasis kontekstual yang mencakup studi kasus dan proyek lapangan terkait kondisi geografi di daerah kepulauan, seperti studi mengenai ekosistem laut, transportasi antar pulau, dan pola sosial ekonomi di wilayah kepulauan.
- Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti peta digital interaktif untuk menggambarkan peta wilayah, serta video dan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep geografi secara visual dan menarik.
- Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa dan interaksi mereka dalam pembelajaran.

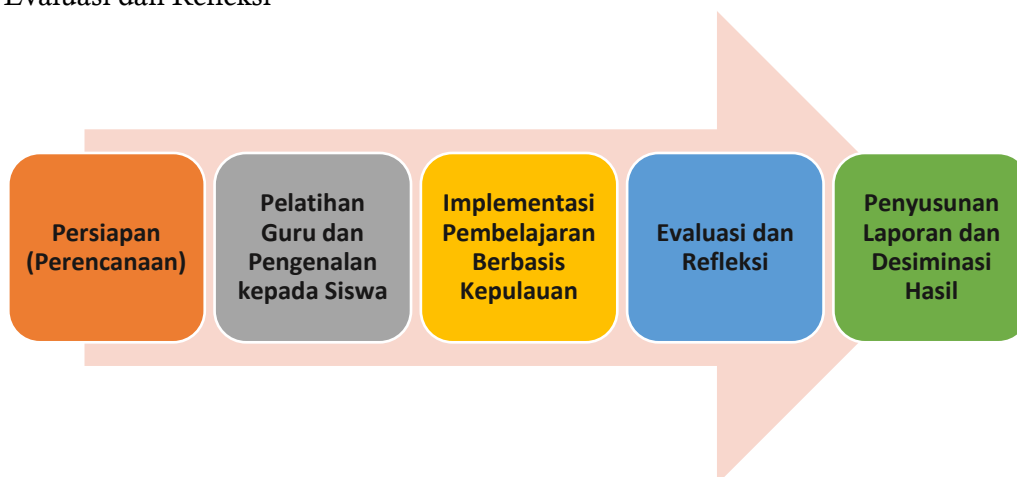
d. Evaluasi dan Refleksi

Setelah implementasi, tahap evaluasi akan dilakukan untuk mengukur efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Evaluasi ini akan mencakup:

- Penilaian kinerja siswa melalui tes dan tugas berbasis proyek yang melibatkan penerapan konsep-konsep geografi dalam konteks lokal.
- Umpan balik dari guru dan siswa mengenai pengalaman mereka dengan metode pembelajaran baru ini, serta media yang digunakan.
- Analisis terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang konsep-konsep geografi, terutama yang berkaitan dengan kondisi kepulauan mereka.
- Refleksi bersama antara tim pengabdian dan guru untuk mengidentifikasi kekuatan dan tantangan dari implementasi yang telah dilakukan, serta membuat perbaikan yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

e. Penyusunan Laporan dan Diseminasi Hasil

Pada tahap terakhir, hasil dari kegiatan pengabdian ini akan disusun dalam laporan yang mencakup temuan-temuan, analisis data, serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Laporan ini akan diseminasi kepada pihak sekolah, pemerintah daerah, serta pihak terkait lainnya untuk memperluas dampak dari kegiatan ini. Selain itu, hasil pengabdian juga akan disarikan untuk dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan berbasis potensi lokal di daerah kepulauan.



Gambar 1. Langkah-Langkah Kegiatan Pengabdian

Partisipasi Stakeholder

Kegiatan ini melibatkan berbagai stakeholder untuk memastikan keberhasilan dan keberlanjutan pengabdian, antara lain:

- Guru SMP Negeri 1 Ambon: Sebagai pengelola utama pembelajaran, mereka akan terlibat dalam semua tahap kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.
- Siswa SMP Negeri 1 Ambon: Mereka adalah objek utama dari kegiatan ini, yang akan berinteraksi langsung dengan strategi pembelajaran dan media yang diimplementasikan.
- Tim Pengabdian (Dosen dan Mahasiswa): Dosen dan mahasiswa akan memberikan pelatihan, melakukan pendampingan, serta mengembangkan materi dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini.
- Pemerintah Daerah: Sebagai pihak yang mendukung kebijakan pendidikan lokal, mereka akan diajak untuk terlibat dalam diseminasi hasil pengabdian dan pengembangan lebih lanjut.

Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan selama kegiatan pengabdian ini akan dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif, antara lain:

1. Analisis kualitatif akan digunakan untuk mengevaluasi pengalaman dan persepsi guru serta siswa terkait dengan penerapan strategi dan media pembelajaran berbasis kepulauan. Umpan balik dari wawancara dan diskusi kelompok akan dianalisis untuk memahami tantangan dan keberhasilan yang ditemukan selama implementasi.
2. Analisis kuantitatif akan dilakukan melalui pengukuran hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran baru. Tes dan penilaian proyek lapangan akan digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Geografi.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini antara lain:

- Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Geografi yang berbasis pada kondisi kepulauan.
- Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang diukur melalui partisipasi aktif mereka dalam kegiatan kelas dan proyek lapangan.
- Peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis kepulauan serta penggunaan media pembelajaran berbasis TIK.
- Umpan balik positif dari siswa dan guru mengenai pengalaman mereka dengan metode pembelajaran baru ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada bagian ini, akan dijelaskan hasil implementasi kegiatan pengabdian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Ambon, serta pembahasan terkait temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan. Hasil dan pembahasan ini mengacu pada evaluasi yang dilakukan melalui observasi, umpan balik dari guru dan siswa, serta analisis data kuantitatif yang mencakup hasil tes dan proyek lapangan.

1. Hasil Implementasi

Implementasi pembelajaran berbasis kepulauan yang melibatkan strategi kontekstual dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMP Negeri 1 Ambon menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Geografi. Beberapa temuan kunci yang dapat dilaporkan adalah:

1) Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Geografi

Siswa menunjukkan peningkatan yang jelas dalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep geografi, terutama yang berkaitan dengan kondisi alam dan sosial di kepulauan. Sebelumnya, banyak siswa yang kesulitan menghubungkan konsep-konsep geografi yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka, namun setelah penerapan pembelajaran berbasis kepulauan, mereka lebih mampu melihat relevansi langsung antara materi yang dipelajari dengan

situasi geografis di sekitar mereka. Misalnya, topik tentang pemetaan, transportasi antarpulau, serta ekosistem laut, yang sebelumnya kurang dipahami dengan baik, kini mampu dipahami secara lebih mendalam oleh siswa, berkat penggunaan peta digital dan aplikasi geospasial.

Selain itu, penggunaan pendekatan berbasis kontekstual juga membantu siswa untuk lebih memahami dampak sosial dan ekonomi dari kondisi geografi mereka. Siswa mulai dapat menjelaskan bagaimana kondisi kepulauan memengaruhi kehidupan mereka, seperti aksesibilitas antar pulau dan ketergantungan mereka pada transportasi laut.

2) Peningkatan Motivasi Siswa

Salah satu tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Geografi, yang dicapai melalui penerapan media pembelajaran berbasis TIK dan metode pembelajaran berbasis permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran setelah diberi kesempatan untuk menggunakan media interaktif, seperti peta digital dan aplikasi geospasial. Selain itu, penggunaan permainan edukatif berbasis geografi juga berhasil mengurangi rasa bosan siswa selama proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi mereka dengan materi pelajaran. Model game-based learning terbukti efektif dalam mengaktifkan diskusi dan kolaborasi di antara siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

3) Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMP Negeri 1 Ambon juga menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi Geografi melalui penggunaan peta digital interaktif dan animasi. Media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik-topik Geografi secara lebih visual dan praktis. Dalam kegiatan proyek lapangan, siswa juga memanfaatkan teknologi untuk mengumpulkan data dan menganalisis kondisi geografis daerah sekitar mereka. Selain itu, pelatihan yang diberikan kepada guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran juga

menunjukkan hasil yang memadai, dengan guru-guru melaporkan peningkatan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari mereka.

b. Hasil Implementasi Game-Based Learning

Penggunaan game-based learning dalam pembelajaran Geografi di SMP Negeri 1 Ambon juga memberikan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, terdapat beberapa temuan penting:

1) Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Melalui penerapan game-based learning, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan kelas. Mereka menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok dan berpartisipasi dalam permainan yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran. Permainan yang dirancang memiliki elemen tantangan dan kompetisi yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

2) Penguatan Pembelajaran Kolaboratif

Model pembelajaran berbasis permainan juga mendorong pembelajaran kolaboratif di antara siswa. Mereka tidak hanya bekerja sendiri, tetapi juga berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan materi Geografi. Hal ini meningkatkan keterampilan sosial siswa dan membantu mereka belajar secara tim, yang sangat penting untuk perkembangan keterampilan sosial mereka di masa depan.

3) Peningkatan Penerapan Nilai Sosial

Selain meningkatkan pemahaman materi, permainan edukatif juga mendorong siswa untuk memahami nilai-nilai sosial yang berkaitan dengan geografi. Misalnya, mereka lebih memahami pentingnya kerjasama antar pulau, pengelolaan sumber daya alam, dan dampak sosial dari bencana alam. Dengan cara ini, game-based learning tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada penguatan karakter dan nilai sosial yang perlu dimiliki oleh siswa.

c. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis TIK terbukti sangat mendukung proses pembelajaran Geografi di SMP Negeri 1 Ambon. Penerapan peta digital, aplikasi geospasial, serta video pembelajaran berbasis animasi dan platform seperti Powtoon telah memperkaya pengalaman belajar siswa. Berikut adalah hasil evaluasi dari penggunaan media ini:

1) Akses yang Lebih Mudah ke Materi

Dengan adanya media pembelajaran berbasis TIK, siswa dapat mengakses materi lebih mudah dan fleksibel. Video dan animasi yang disediakan memungkinkan siswa untuk mengulang materi yang sulit dipahami kapan saja, tanpa harus bergantung pada guru. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi, sehingga meningkatkan keberagaman cara belajar di dalam kelas.

2) Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa

Selain memudahkan pemahaman materi, penggunaan media berbasis TIK juga mengembangkan keterampilan digital siswa. Dalam proyek lapangan dan kegiatan belajar lainnya, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat teknologi, seperti aplikasi peta digital dan perangkat lunak pemetaan lainnya. Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan keterampilan praktis yang dapat digunakan di luar kelas.

Walaupun hasil yang diperoleh sangat positif, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama implementasi kegiatan pengabdian ini, yaitu:

1) Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Meskipun penggunaan TIK dalam pembelajaran sangat membantu, keterbatasan akses terhadap perangkat dan koneksi internet yang stabil di beberapa bagian sekolah menjadi kendala. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran berbasis digital ketika berada di luar kelas, terutama ketika mereka harus melanjutkan pekerjaan rumah atau proyek lapangan.

2) Peningkatan Kapasitas Guru

Meskipun pelatihan telah diberikan kepada guru, masih terdapat tantangan dalam memastikan bahwa semua guru dapat mengoptimalkan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran mereka. Penguasaan teknologi yang berbeda-beda di kalangan guru membuat beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan alat dan media yang baru diperkenalkan.

3) Perluasan Implementasi ke Kelas Lain

Saat ini, implementasi pembelajaran berbasis kepulauan, media TIK, dan game-based learning baru dilaksanakan pada beberapa kelas di SMP Negeri 1 Ambon. Oleh karena itu, diperlukan upaya

lebih lanjut untuk memperluas implementasi ini ke seluruh kelas agar manfaatnya dapat dirasakan oleh seluruh siswa di sekolah.

d. Tantangan yang Dihadapi





Gambar 2. Pembukaan dan Simulasi

B. Pembahasan

Implementasi pembelajaran berbasis kepulauan di SMP Negeri 1 Ambon adalah sebuah tantangan yang juga memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah kepulauan. Mengingat karakteristik daerah yang unik, dengan kekhasan budaya, ekonomi, dan lingkungan, strategi pembelajaran harus dirancang dengan cermat, sehingga relevan dan sesuai dengan konteks setempat. Konteks lokal ini tidak hanya berkaitan dengan kondisi geografis, tetapi juga dengan potensi budaya dan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

1. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Potensi Lokal

Penerapan model pembelajaran berbasis potensi lokal menjadi sangat relevan untuk SMP Negeri 1 Ambon. (Firda et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan potensi lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan relevansi materi IPS dengan lingkungan sekitar mereka. Dalam hal ini, implementasi model ICARE (Involve, Communicate, Apply, Reflect, Extend) yang diusulkan oleh (Arianti et al., 2021) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini melibatkan siswa dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti pemetaan dan pengelolaan sumber daya alam

di kepulauan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah menginternalisasi pengetahuan dan memahami bagaimana teori-teori geografi yang mereka pelajari dapat diterapkan di kehidupan mereka.

Pembelajaran berbasis kepulauan, yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, memberikan kesempatan bagi siswa untuk melihat hubungan langsung antara ilmu pengetahuan dan konteks lokal mereka. Contohnya, ketika membahas tentang bentang alam, transportasi, atau sistem ekonomi di kepulauan, siswa dapat memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang wilayah tersebut. Hal ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

2. Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran Berbasis Kepulauan

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berbasis kepulauan juga memainkan peran yang sangat penting. Seperti yang dijelaskan oleh (Windiarti et al., 2023), pemanfaatan teknologi generatif dapat membantu mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif dan personal, sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan mengatasi keterbatasan geografis yang ada di

daerah kepulauan. Dalam konteks SMP Negeri 1 Ambon, penggunaan media pembelajaran berbasis TIK, seperti peta digital interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi geospasial, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami konsep-konsep geografi yang berkaitan dengan kondisi lokal mereka.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis mobile, seperti yang dilakukan oleh (Wowor et al., 2022), memberikan akses kepada siswa di daerah terpencil untuk mendapatkan materi pembelajaran yang berkualitas. Ini sangat penting mengingat sebagian siswa di Ambon mungkin kesulitan mengakses sumber daya pembelajaran secara konvensional. Penggunaan aplikasi mobile memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri dan belajar kapan saja, dengan lebih banyak keterlibatan dan kontrol atas proses pembelajaran mereka.

Namun, tantangan yang muncul adalah masalah infrastruktur teknologi, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang memadai. Untuk itu, penerapan teknologi di SMP Negeri 1 Ambon harus didukung dengan pelatihan bagi guru dan peningkatan aksesibilitas teknologi di sekolah, agar teknologi dapat digunakan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Integrasi Kebudayaan dan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran

Pentingnya peran guru dalam mengintegrasikan kebudayaan lokal dalam pembelajaran IPS juga menjadi sorotan utama dalam pengabdian ini. Seperti yang dijelaskan oleh (Ramdani, 2018), dan (Sumarni, 2023), guru memegang peranan penting dalam menjembatani pengetahuan akademis dengan konteks budaya siswa. Di Ambon, yang memiliki kekayaan budaya dan tradisi lokal yang kuat, pembelajaran Geografi dan IPS harus mampu mencerminkan kekayaan tersebut agar siswa dapat lebih menghargai dan memahami warisan budaya mereka sendiri.

Pembelajaran berbasis budaya ini tidak hanya membantu siswa mengenal lebih dalam tentang kebudayaan mereka, tetapi juga dapat memperkuat pendidikan karakter mereka. Dengan memahami sejarah dan budaya setempat, siswa akan lebih mencintai dan menjaga kearifan lokal, serta menerapkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini

sangat penting, terutama di daerah kepulauan yang memiliki hubungan erat antara budaya dan kehidupan sosial-ekonomi masyarakat.

4. Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Penggunaan Peta sebagai Media

Pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) juga merupakan pendekatan yang efektif dalam konteks pembelajaran berbasis kepulauan. Sebagaimana dijelaskan oleh (Marzuqi, 2022), penggunaan peta dalam pembelajaran IPS sangat membantu siswa dalam memahami konsep keruangan, yang sangat relevan baik dalam konteks kepulauan maupun daratan. Peta memberikan gambaran visual yang jelas mengenai distribusi geografis, pola transportasi antar pulau, serta distribusi sumber daya alam yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat di Ambon.

Pembelajaran berbasis peta ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep seperti pemetaan, penggunaan lahan, dan dinamika sosial-ekonomi di wilayah mereka. Melalui peta interaktif, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana geografi kepulauan memengaruhi kehidupan mereka, serta menganalisis berbagai isu yang terjadi di sekitar mereka. Dengan cara ini, siswa dapat belajar untuk berpikir kritis dan menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan geografi dan lingkungan mereka.

5. Penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran Geografi

Penerapan game-based learning (GBL) dalam pendidikan Geografi menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Meskipun tantangan dalam penerapan GBL seperti yang diungkapkan oleh (Hidayat, 2023) dan (Chen, 2010) harus diperhatikan, game yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Permainan edukatif berbasis geografi dapat membantu siswa belajar mengenai berbagai konsep geografi dengan cara yang lebih interaktif dan praktis.

GBL memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam situasi yang mendekati dunia nyata, seperti simulasi pengelolaan sumber daya alam atau simulasi transportasi antar pulau. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih

nyata. Game ini juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan kepulauan.

Namun, seperti yang diungkapkan oleh (Liu-xia et al., 2021) penerapan GBL membutuhkan kerangka kerja yang jelas dan bimbingan dari guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dilatih dalam merancang dan mengintegrasikan game dalam kurikulum, agar pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan hasil yang optimal.

6. Kolaborasi antara Sekolah, Guru, Siswa, dan Masyarakat

Kolaborasi antara sekolah, guru, siswa, dan masyarakat menjadi kunci sukses dalam implementasi pembelajaran berbasis kepulauan. (Lubis, 2023) menekankan bahwa kerjasama antara berbagai pihak sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Dengan menjalin hubungan yang erat dengan komunitas, siswa dapat belajar langsung dari pengalaman nyata yang terjadi di sekitar mereka. Ini juga membuka kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek pengembangan masyarakat dan isu-isu sosial yang terkait dengan lingkungan mereka.

Pentingnya kerjasama ini mencakup tidak hanya hubungan antara guru dan siswa di dalam kelas, tetapi juga antara sekolah dan masyarakat sekitar, termasuk pemangku kepentingan lokal, yang dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang kondisi geografis, sosial, dan budaya yang dihadapi oleh siswa di daerah kepulauan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Geografi melalui pendekatan berbasis kepulauan dan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK serta game-based learning. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Guru juga mengalami peningkatan dalam kemampuan mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan menggunakan teknologi secara efektif.

Namun, untuk memaksimalkan hasil ini, diperlukan upaya lebih lanjut dalam memperbaiki infrastruktur teknologi di sekolah dan memberikan pelatihan yang lebih intensif kepada guru agar mereka dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka. Pengembangan berkelanjutan dan evaluasi terhadap penggunaan media dan strategi pembelajaran juga sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Ambon.

DAFTAR PUSTAKA

- .Arianti, N. N. S., Astawan, I. G., & Krisnaningsih, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran ICARE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVB SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 240–250. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35571>
- Asep, A., Barus, C. S. A., & Sohilit, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips Di Indonesia: Sebuah Systematic Review. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 9(3), 200–213.
- Chen, W.-F. (2010). *Work in Progress — An Investigation of Varied Game-Based Learning Systems in Engineering Education*. S1G-1-S1G-2. <https://doi.org/10.1109/fie.2010.5673424>
- Eliza, E. (2021). Pembangunan Wilayah Kepulauan (Perencanaan Kebijakan Pemerintah Daerah Dalam Meningkatkan Pembangunan Di Kecamatan Selat Nasik). *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v1i2.25>
- Firda, F., Habibi, H., & Matlubah, H. (2024). *Pembelajaran Kontekstual Ipa Berbasis Potensi Lokal Bagi Siswa Kepulauan Sumenep*. 2(1), 164–178. <https://doi.org/10.24929/snapp.v2i1.3135>
- Hidayat, M. N. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Dalam Pembelajaran IPS*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/4qwx a>
- Liu-xia, P., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to

- Implement Game-Based Learning in a Smart Classroom? A Model Based on a Systematic Literature Review and Delphi Method. *Frontiers in Psychology*, 12.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>
- Lubis, M. A. (2023). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dikelas IV Di SD Negeri 107419 Serdang. *Education & Learning*, 3(2), 7–12.
<https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1035>
- Marzuqi, M. I. (2022). *Pemahaman Guru IPS Terhadap Konsep Keruangan Pada Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS*. 2(2), 71–80.
<https://doi.org/10.26740/sosearch.v2n2.p71-80>
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jupiis Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1.
<https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264>
- Safitri, A., Habibi, H., & Matlubah, H. (2024). *Literasi Lingkungan Siswa SMP Di Daerah Kepulauan*. 2(1), 295–307.
<https://doi.org/10.24929/snapp.v2i1.3149>
- Sumarni, M. L. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 132–138.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8210>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213.
<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Windiarti, I. S., Bahri, S., & Prabowo, A. (2023). Melangkah Maju Dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah SMP Di Kota Palangkaraya. *Parta Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
<https://doi.org/10.38043/parta.v4i1.4344>
- Wowor, B. M., Wonggo, D., & Heydemans, C. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Mobile Di SMP Kristen Tondangow. *Edutik Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(6), 843–849.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i6.6339>