

Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Tinggi Menggunakan Board Games di SMK Bhakti Karya Cintakarya, Pangandaran

Socialization of the Importance of Higher Education Using Board Games at SMK Bhakti Karya Cintakarya, Pangandaran

Luthfi Thirafi ¹

Nora Akbarsyah ²

¹Administrasi Bisnis K.
Pangandaran, Universitas
Padjadjaran, Pangandaran,
Indonesia

²Perikanan Laut Tropis, Universitas
Padjadjaran, Pangandaran,
Indonesia

email: luthfi.thirafi@unpad.ac.id

Kata Kunci
Pangandaran
Pendidikan Tinggi
PSDKU

Keywords:
Pangandaran
Higher Education
PSDKU

Received: June 2024
Accepted: July 2024
Published: September 2024

Abstrak

Pendidikan tinggi merupakan strata pendidikan yang memegang peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa. Sayangnya Angka Partisipasi Kasar (APK) pendidikan tinggi masih tergolong rendah. Salah satu daerah yang memiliki APK lebih rendah dari APK nasional adalah Kabupaten Pangandaran. Isu tersebut direspon dengan hadirnya PSDKU Unpad di Pangandaran, sayangnya hal ini tidak serta merta meningkatkan APK Kabupaten Pangandaran. Sosialisasi mutlak diperlukan sebagai salah satu upaya meningkatkan minat masyarakat terhadap pendidikan tinggi. Sosialisasi dilakukan di SMK Bakti Kharya, Desa Cinta Karya, Pangandaran. Sosialisasi mengenai pendidikan tinggi dilakukan menggunakan media board games. Materi diisi dengan informasi mengenai pentingnya pendidikan tinggi serta berbagai informasi mengenai jenis-jenis pendidikan tinggi. Hasil kegiatan mampu meningkatkan jumlah siswa yang berminat untuk menempuh pendidikan tinggi dari 70% peserta menjadi 96% peserta. Sebagai upaya menjaga sustainability dampak kegiatan ini tim memfasilitasi para peserta dengan grup whatsapp yang digunakan untuk membagikan informasi mengenai perguruan tinggi.

Abstract

Higher education is a level of education critical to a country's development. Unfortunately, the gross enrollment rate of higher education (APK) remains very low. Pangandaran Regency has a lower APK than the national APK. This issue was addressed by the existence of PSDKU Unpad in Pangandaran; nonetheless, the APK of the Pangandaran Regency did not immediately increase. Socialization is important to enhance public interest in higher education. Socialization occurred at Bakti Kharya Vocational School in Cinta Karya Village, Pangandaran. Board games are used as a medium to socialize about higher education. The text is dense with information regarding the value of higher education and numerous sorts of higher education. The exercise successfully increased the number of students interested in pursuing higher education from 70% to 96%. To ensure the activity's long-term impact, the team provided participants with a WhatsApp group to discuss information on higher education.



© 2024 Luthfi Thirafi, Nora Akbarsyah Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i9.7448>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya seseorang untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sesuai dengan nilai dan norma di masyarakat (Hakim, 2016). Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan masyarakat saat ini, bahkan di pandang sebagai sebuah investasi masa depan bagi sebuah negara (Aristo, 2019). Pendidikan dipandang sebagai upaya penting yang berperan dalam meningkatkan kualitas SDM (Sihombing, 2022). Pendidikan yang baik juga dapat memberikan perubahan pada strata sosial seseorang (Simatupang & Yuhertiana, 2021). Hal ini bahkan mendorong pendidikan menjadi salah satu hak asasi manusia saat ini (Hakim, 2016). Kualitas pendidikan juga menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa (Patandung & Panggua, 2022).

How to cite: Thirafi, L., & Akbarsyah, N.. (2024). Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Tinggi Menggunakan Board Games Di SMK Bhakti Karya Cintakarya, Pangandaran. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(9), 1571-1578. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i9.7448>

Pendidikan memiliki berbagai tujuan seperti peningkatan keahlian/keterampilan, pola dan daya pikir yang sama serta membina masyarakat setempat (Hakim, 2016). Terdapat berbagai hal yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan tersebut. Beberapa faktor antara lain lingkungan sekolah, *self-efficacy* dan kondisi ekonomi orang tua (Barokah & Yulianto, 2019). Selain itu pencapaian tujuan pendidikan juga memerlukan adanya perhatian khusus dari pemerintah melalui kebijakan-kebijakan yang mendukung kualitas pendidikan. Hal ini tidak lepas dari perlu adanya sarana prasarana yang baik (Hakim, 2016) serta akses yang sama dan merata (Simatupang & Yuhertiana, 2021).

Visi Indonesia emas tahun 2045 saat ini sangat sering digaungkan dalam berbagai kesempatan. Salah satu pilar yang menjadi sasaran adalah peningkatan daya saing sumber daya manusia melalui berbagai macam cara, salah satunya pendidikan (Yuwana *et al.*, 2024; Jakob *et al.*, 2024). Bersamaan dengan hal ini Indonesia masih dihadapkan pada kenyataan rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia. Banyak masyarakat di daerah yang masih kesulitan mendapatkan akses pendidikan (Aristo, 2019). Masalah kesenjangan ini menjadi salah satu permasalahan utama di Indonesia (Sihombing, 2022). Beberapa hal yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan Indonesia antara lain adanya kesenjangan sarana dan prasarana desa dan kota, minimnya dukungan pemerintah, rendahnya kuantitas dan kualitas pengajar serta evaluasi pembelajaran yang masih belum optimal (Fitri, 2021; Arent *et al.*, 2023). Selain itu pendidikan di Indonesia juga masih dihadapkan pada situasi minimnya lembaga pendidikan di daerah, kondisi keuangan masyarakat yang kurang baik serta akses teknologi yang tidak merata (Patandung & Panggua, 2022).

Salah satu jenjang pendidikan yang masih memiliki angka partisipasi yang rendah di Indonesia adalah pendidikan tinggi. Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa APK pendidikan tinggi di Indonesia pada tahun 2023 hanya mencapai 31,45%. Bahkan salah satu wilayah paling padat di Indonesia yakni Jawa Barat, memiliki APK pendidikan tinggi yang lebih rendah lagi, yakni hanya 25,27%. Hal ini menunjukkan bahwa kendati suatu wilayah memiliki kemajuan ekonomi, tidak menjamin tingginya minat masyarakat pada pendidikan tinggi. Kondisi ini cukup mengkhawatirkan mengingat berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, pendidikan tinggi memiliki peranan strategis dalam mencerdaskan bangsa, mengembangkan ilmu pengetahuan serta menjaga budaya bangsa secara berkelanjutan.

Pendidikan tinggi merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan mencetak peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berkualifikasi tinggi guna mendorong pembangunan dan kesejahteraan (Hakim, 2016). Pendidikan tinggi Indonesia saat ini bertujuan untuk meningkatkan akses dan meningkatkan kualitas (Welch & Aziz, 2023). Hal ini tercermin dalam upaya pemerataan pendidikan yang menjadi salah satu isu utama dalam program desentralisasi pemerintah (Aristo, 2019). Salah satu bukti nyata dari upaya pemerintah adalah munculnya Program Studi Di luar Kampus Utama (PSDKU) di berbagai wilayah di Indonesia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri Dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, PSDKU merupakan Program Studi yang diselenggarakan di wilayah yang tidak berbatasan secara langsung dengan kampus utama. Kendati begitu, PSDKU diselenggarakan dengan tetap memperhatikan kualitas pendidikan.

Salah satu daerah yang memiliki PSDKU di wilayahnya adalah Kabupaten Pangandaran. Kehadiran PSDKU milik Universitas Padjadjaran di Kabupaten Pangandaran sesuai dengan kebutuhan wilayah ini, dimana berdasarkan rilis BPS APK pendidikan tinggi Pangandaran tahun 2022 hanya 15,3%. PSDKU Unpad di Pangandaran terletak di Desa Cinta Ratu. PSDKU Unpad Pangandaran saat ini memiliki 5 Program Studi terakreditasi yakni Ilmu Komunikasi, Perikanan Laut Tropis, Keperawatan, Peternakan dan Ilmu Administrasi Bisnis. Pun begitu animo masyarakat Pangandaran untuk menempuh pendidikan tinggi tidak serta merta meningkat drastis.

Upaya sosialisasi pentingnya pendidikan tinggi di Kabupaten Pangandaran tetap harus dilakukan melalui berbagai upaya, salah satunya melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). PKM merupakan salah satu bentuk Tridharma Perguruan Tinggi yang dapat dilakukan dengan berbagai bentuk dengan tujuan pemberdayaan masyarakat, perubahan ilmu pengetahuan maupun membentuk sikap pada kelompok masyarakat (Lian, 2019). Melalui PKM diharapkan minat dan kesadaran masyarakat Pangandaran dapat meningkat. Beberapa kegiatan semacam ini pernah dilakukan oleh tim

PSDKU Unpad Pangandaran ke beberapa SMA disekitarnya, seperti sosialisasi ke SMA 1 Pangandaran dan SMA 1 Parigi. Upaya semacam ini juga dilakukan oleh mahasiswa melalui program kerja Organisasi Kemahasiswaan masing-masing. Meski telah dilakukan berulang kali dalam beberapa tahun terakhir, sayangnya masih terdapat satu sekolah disekitar PSDKU Unpad Pangandaran yang belum tersentuh yakni SMK Bhakti Karya yang terletak di Desa Cintakarya. Adapun Desa Cintakarya dan Desa Cintaratu merupakan 2 desa yang saling berbatasan. Berangkat dari fakta ini tim memutuskan untuk melakukan sosialisasi PSDKU Unpad Pangandaran dan pentingnya pendidikan tinggi secara umum kepada siswa siswi SMK Bhakti Karya. Diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan animo siswa dan siswi SMK Bhakti Karya untuk meneruskan studi ke jenjang pendidikan tinggi.

Kegiatan ini PKM ini akan dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media Board Game dan Quizizz. Board Game dipilih dengan mempertimbangkan beberapa aspek. Aspek pertama adalah demografi peserta yang masih berstatus pelajar dan berusia muda. Audience dengan demografi seperti ini memerlukan media yang mampu memberikan keseruan dalam penyampaian materi. Board Game akan mendorong mereka untuk ikut aktif dalam mempelajari materi yang disampaikan. Hal ini akan menghindarkan mereka dari rasa jenuh akibat mendengarkan materi terus-menerus. Kegiatan juga dilaksanakan di pendopo milik sekolah yang memungkinkan tim membentuk kelompok-kelompok kecil dalam proses penyampaian materi melalui Board Game. Adapun Quizizz digunakan untuk memudahkan proses rekap data serta pengumpulan informasi dalam pre-test dan post-test.

Sosialisasi yang bertujuan meningkatkan minat masyarakat terhadap pendidikan tinggi tentu telah banyak dilaksanakan sebelumnya. Salah satu hal yang menjadi pembeda dalam kegiatan ini adalah kombinasi penggunaan Board Game dan Quizizz dalam proses penyampaian materi. Selain itu, kegiatan ini juga menasar secara khusus pada siswa yang bersekolah di sekitar PSDKU, khususnya PSDKU Unpad Pangandaran. Hal ini tidak lepas dari minimnya literasi para siswa mengenai pendidikan tinggi sehingga diharapkan mampu membuka wawasan siswa di Pangandaran terhadap pentingnya pendidikan tinggi.

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode pendidikan masyarakat, dimana kegiatan berisi penyuluhan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta kegiatan mengenai pentingnya pendidikan tinggi. Kegiatan berlokasi di SMK Bhakti Karya Desa Cinta Karya, dimana peserta berasal dari kelas 11. Peserta kelas 11 dipilih karena ketersediaan waktu serta masih lebih panjangnya waktu yang dimiliki siswa kelas 11 untuk mempersiapkan studi lanjut. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 17 November 2023, pukul 09.00 WIB. Tim menyiapkan *pre-test* dan *post-test* menggunakan platform Quizizz untuk mengukur perubahan pengetahuan dan minat mereka sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Quizizz dipilih guna mempermudah proses pengisian kuesioner dan rekap data, serta mengurangi sampah kertas yang dihasilkan dalam kegiatan. Penggunaan Quizizz juga diharapkan mampu mengenalkan siswa pada contoh platform online yang dapat mereka gunakan saat akan membuat kuesioner, kuis dan lain sebagainya. Pertanyaan yang diberikan antara lain berkaitan dengan seberapa jauh peserta mengenal pendidikan tinggi, pandangan mereka mengenai pendidikan tinggi hingga keinginan melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi. Tim juga menyiapkan materi Power Point mengenai pendidikan tinggi serta pembelajaran interaktif menggunakan Board Games "Go-Pats". Media Board Games dipilih untuk memastikan peserta tidak jenuh dalam menerima informasi. Dalam permainan board games yang diberikan peserta dibagi dalam kelompok kecil, dimana dalam tahapan permainan board games terkandung informasi dan penjelasan mengenai pendidikan tinggi. Tim juga menyiapkan grup whatsapp bagi peserta dimana tim memberikan berbagai informasi mengenai pendidikan tinggi seperti pendaftaran, manfaat hingga beasiswa untuk pembiayaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pangandaran merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat yang berupa Daerah Otonomi Baru (DOB) pemekaran dari Kabupaten Ciamis pada tahun 2007 (Wulung *et al.*, 2022). Pendidikan dan peningkatan sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu hal penting untuk dikembangkan secara serius dan masuk kedalam program unggulan Pangandaran Hebat. Program Pangandaran Hebat dalam bidang Pendidikan dimulai dari sekolah gratis sejak dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat SMA/SMK. Demikian juga untuk melanjutkan sekolah ke jenjang perguruan tinggi. Pemerintah daerah Pangandaran memberikan fasilitas beasiswa bagi mahasiswa yang menempuh studi di Universitas Padjadjaran kampus Pangandaran. Selain itu untuk menunjang keberlangsungan Pendidikan tinggi, pemerintah daerah Pangandaran memberikan hibah tanah seluas 33 Ha untuk dikembangkan menjadi Kampus PSDKU (Program Studi di Luar Kampus Utama) Unpad Pangandaran (HUMASPND, 2024).

Kampus PSDKU Unpad Pangandaran berada di Desa Cintaratu Kecamatan Parigi Kabupaten Pangandaran Provinsi Jawa Barat. Terdapat lima program studi dari lima fakultas berbeda yaitu Ilmu Komunikasi K. Pangandaran, Administrasi Bisnis K. Pangandaran, Keperawatan K. Pangandaran, Perikanan Laut Tropis K. Pangandaran, dan Peternakan K. Pangandaran. Kampus ini sudah berdiri sejak tahun 2016 sampai dengan sekarang (2024). Kelima program studi ini merupakan program studi pilihan yang mana dinilai mempunyai relevansi yang kuat terhadap kebutuhan pengembangan SDM di Kabupaten Pangandaran (PSDKU Pangandaran, 2023). Berkaitan dengan ini kebutuhan untuk memberikan informasi terkait keberadaan kampus kepada para siswa terutama siswa pada jenjang sekolah menengah atas penting dilakukan. Kerap kali masyarakat membutuhkan informasi tetapi kesulitan untuk memperolehnya. Hal ini pihak universitas berusaha menyebarkan sebanyak mungkin informasi baik melalui media sosial, maupun memberikan informasi secara langsung dengan mendatangi sekolah-sekolah yang ada di sekitar kampus. Kegiatan ini diharapkan dapat mempermudah akses informasi kepada para siswa di sekolah yang dekat dengan kampus PSDKU Unpad Pangandaran. Salah satu SMK yang ada di sekitar desa Cintaratu adalah SMKN 2 Pangandaran dan SMK Bhakti Karya yang berada pada desa Cintakarya. Kampanye pentingnya pendidikan tinggi akan dilaksanakan di SMK Bhakti Karya pada tanggal 17 November 2023 yang beralamatkan di Desa Cintakarya. Pemilihan SMK Bhakti Karya disebabkan SMK tersebut adalah sekolah terdekat yang bisa dijangkau.

SMK Bhakti Karya merupakan sekolah multikultural yang didirikan oleh sebuah Yayasan Darma Bakti Karya. Sebanyak 85% siswanya berasal dari luar daerah dengan beragam agama. Hal ini membuktikan bahwa masih ada sekelompok orang yang peduli akan pentingnya pendidikan di wilayah Pangandaran hingga mereka membuka sekolah gratis untuk anak-anak warga lokal dan anak-anak luar daerah. Keberagaman dan kerukunan sangat terasa di lingkungan SMK Bhakti Karya. Pada saat pelaksanaan ibadah rutin di SMK Bhakti Karya terlihat pemisahan ruangan antara siswa-siswi muslim dan nonmuslim. Siswa yang nonmuslim melaksanakan ibadah di sebuah saung dan siswa muslimnya berada di sekitar kelas. Kegiatan dilaksanakan di luar ruangan (saung) karena ruang kelas sedang digunakan untuk kegiatan lain. Materi mengenai pentingnya pendidikan tinggi ini disampaikan kepada siswa kelas 11. Pelaksanaan kegiatan dimulai pukul 10.15 WIB sampai selesai. Kegiatan dimulai dengan pematerian mengenai kampus dan pentingnya pendidikan tinggi yang kemudian peserta juga diberikan kesempatan untuk tanya jawab. Adapun kegiatan diawali dengan pengerjaan Quizizz bagi para siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka tentang perguruan tinggi sebelum masuk ke materi. Selain itu kami bertanya kepada para siswa tentang minat mereka untuk melanjutkan pendidikan tinggi, dan sebanyak 50% berminat melanjutkan. Selanjutnya kami menyampaikan materi menggunakan power point yang telah dibuat selama 30 menit. Penyampaian materi tersebut secara interaktif dan mendapat respon positif. Para siswa pun antusias mendengarkan instruksi dan sesekali bertanya. Tidak hanya dengan sosialisasi, kami juga mengundang para siswa untuk bergabung dalam komunitas grup Whatsapp dan kami akan memberikan informasi-informasi, baik dari alur pendaftaran pendidikan tinggi, manfaat-manfaat pendidikan tinggi, hingga beasiswa yang bisa didapatkan oleh para siswa ketika diterima di pendidikan tinggi.



Gambar 1. Sesi pematieran.

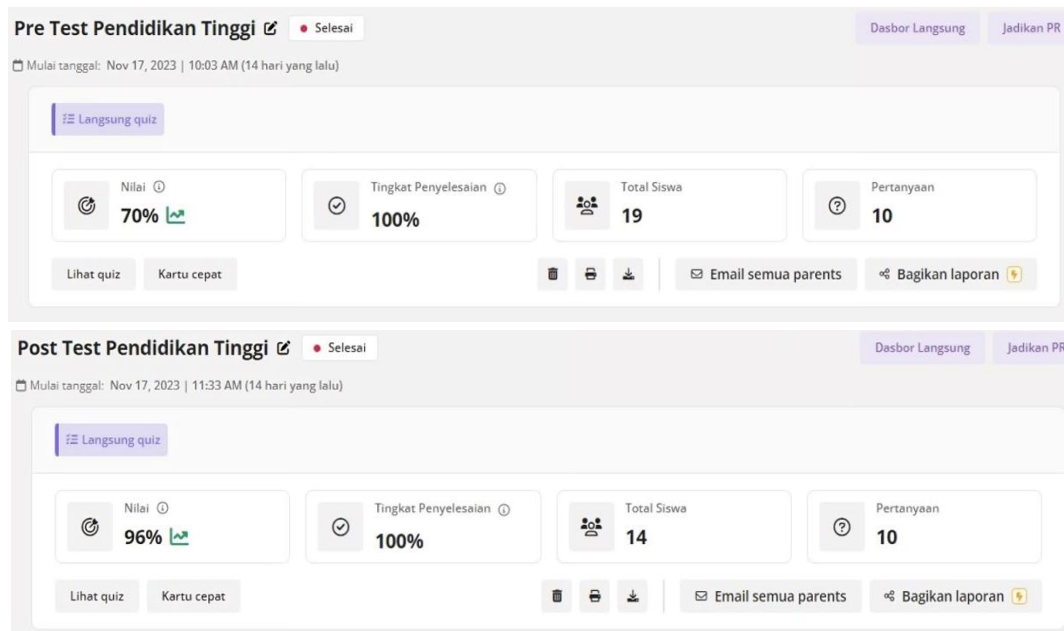
Setelah materi dan tanya jawab selesai para siswa diajak bermain board Game. Board game merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan bidang datar (Maryanti *et al.*, 2021), termasuk dalam inovasi media pembelajaran dan dimainkan secara berkelompok (Putri & Yuniarta, 2018). Pada sesi permainan board game ini peserta sangat antusias dan tertarik dalam bermain. Adanya board game ini sangat membantu dan memudahkan siswa siswi dalam menerima pematieran karena rasanya hanya seperti bermain. Adanya sesi tanya jawab juga membuat para siswa menjadi aktif dalam berfikir untuk menyelesaikan masalah dan menjawab pertanyaan (Anggreni *et al.*, 2023). Hal tersebut membuat penyampaian materi berbasis board game menjadi efektif dan interaktif. Pembelajaran melalui board game dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi, belajar sambil bermain, berkomunikasi, serta belajar menalar dalam waktu yang bersamaan (Triastuti *et al.*, 2017). Permainan board game juga berperan dalam meningkatkan kehidupan sosial seperti mematuhi peraturan permainan, berinteraksi, edukasi, simulasi kehidupan, dan juga jejaring antar generasi (Limantara *et al.*, 2015).



Gambar 2. Sesi Board Game Kelompok.

Keberhasilan dalam penyampaian pematieran terlihat pada data post-test yang dilakukan para siswa memiliki peningkatan, yaitu sebesar 96 % sedangkan pada pre- test sebelumnya sebesar 70%. Pada sesi post-test ada beberapa siswa yang tidak mengikuti post-test dikarenakan terkendala oleh jaringan. Sehingga pada post-test hanya 14 siswa yang mengikuti dari 19 siswa. Dalam penelitian lain yang menggunakan board game sebagai media pembelajaran juga menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar yang signifikan (Sakti & Kartiani, 2023). Selain itu penggunaan board game dalam pembelajaran efektif dalam meingkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (Safitri,

2019). Manfaat lain penggunaan board game dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan interaksi guru dengan para siswa baik sehingga proses penyampaian materi juga menjadi lebih menyenangkan (Nugroho, 2021).



Gambar 3. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*.

KESIMPULAN

Sosialisasi yang kami lakukan berupa kampanye mengenai pentingnya pendidikan tinggi dengan media pembelajaran edukatif board game. Penggunaan media belajar board game memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan minat para siswa mengenai perguruan tinggi. Keberhasilan dalam penyampaian pematerian terlihat pada data post-test yang dilakukan para siswa memiliki peningkatan, yaitu sebesar 96 % sedangkan pada *pre-test* sebelumnya sebesar 70%.

Kegiatan ini tidak lepas dari kekurangan. Jangkauan sekolah dalam kegiatan ini masih cukup terbatas, hanya yang berada di sekitar kampus PSDKU Unpad Pangandaran saja. Masih terdapat beberapa sekolah menengah di Kabupaten Pangandaran yang memerlukan kegiatan serupa untuk meningkatkan percepatan penyebaran informasi mengenai pentingnya studi lanjut ke perguruan tinggi. PKM sejenis yang akan dilaksanakan di masa mendatang dapat menyoar sekolah-sekolah tersebut atau melibatkan lebih banyak sekolah dalam kegiatannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada pihak SMK Bhakti Karya yang telah memberikan izin pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para peserta yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk mengikuti kegiatan ini disela-sela waktu pembelajaran. Terima kasih kami sampaikan pula kepada tim mahasiswa yang telah menjadi fasilitator dalam kegiatan kali ini.

REFERENSI

Anggreni, P., Wulandari, T., Winata, E. Y., Irmawati, I., Wali, M., Arifin, N. Y., & Asrial, A. (2023). PENDIDIKAN UNTUK SEMUA: Menemukan Solusi Inklusif dalam Lingkungan Pembelajaran. Yayasan Literasi Sains Indonesia.

- Arent, E., Thesalonika, E., Azis, F., Shofiyah, S., Jakob, J. C., Amzana, N., & Marlana, R. (2023). PERENCANAAN PENDIDIKAN. Penerbit Tahta Media.
- Aristo, T. J. V. (2019). Analisis permasalahan pemerataan pendidikan di Kabupaten Sintang. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.10923>
- Barokah, N., & Yulianto, A. (2019). Pengaruh Lingkungan Sekolah, Self Efficacy, Dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Tinggi Dengan Prestasi Belajar Sebagai Variabel Mediasi. *Economic Education Analysis Journal*, 8(2), 434–452. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31498>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal EduTech*, 2(1), 53–64. <https://doi.org/10.30596/edutech.v2i1.575>
- HUMASPND. (2024, March 10). Refleksi 4 Tahun Pangandaran Hebat. Portal Pangandaran. <https://portal.pangandarankab.go.id/berita/opd/refleksi-4-tahun-pangandaran-hebat>.
- Jakob, J. C., Anggreni, P., Irmawati, I., Putri, S. N. J., Lestariani, N., Ekawati, M., & Mayasari, A. S. T. (2024). PINTU GERBANG PENGETAHUAN: Pengantar Pendidikan untuk Perjalanan Pembelajaran yang Inspiratif. Yayasan Literasi Sains Indonesia.
- Lian, B. (2019). Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 100–106.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Nugroho, D. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 150–162. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720>
- Patandung, Y., & Panggua, S. (2022). Analisis Masalah-Masalah Pendidikan dan Tantangan Pendidikan Nasional. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 794–805. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/277>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri Dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, 1 (2020).
- PSDKU Pangandaran. (2023). PSDKU Pangandaran. <https://psdkupangandaran.unpad.ac.id/>
- Putri, W. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “The Labyrinth of Trigonometry”. Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma. 2. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166>
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. 7(2).
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>

- Sihombing, R. S. T. (2022). Pemerataan Pendidikan: Studi Kasus 34 Provinsi di Indonesia. *Parahyangan Economic Development Review (PEDR)*, *1*(2), 143–151. <https://doi.org/10.26593/pedr.v1i2.6670>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen dan Ekonomi*, *2*(2), 30–38. <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang.
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi (2012).
- Welch, A., & Aziz, E. A. (2023). Higher Education in Indonesia. In *International Handbook on Education in South East Asia* (pp. 1–30). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-16-8136-3_41-2
- Wulung, S. R. P., Fitriyani, E., Indriasri, I., Ridwanudin, O., & Suwandi, A. (2022). Program Pelatihan Pelayanan Prima Di Era New Normal Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(4). <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3399>
- Yuwana, R. Y., Ningrum, S. T., Pertiwi, S. A., Wakerkwa, D. A. P., Indriyani, N., Jakob, J. C., & Lestari, S. (2024). Integrasi Bahasa dalam Dunia Pendidikan. *PT Akselerasi Karya Mandiri*, 240-240.