

Optimalisasi Sosialisasi dan Promosi Pendidikan Tinggi Negeri melalui *Game* Edukatif untuk Meningkatkan Minat Siswa Melanjutkan Studi

¹⁾Febrya Christin Handayani Buan*, ²⁾Ebenhaiser Liunokas, ³⁾Eva Binsasi, ⁴⁾Nugroho KF Dethan, ⁵⁾Azor Yulianus Tefa, ⁶⁾Meri Halsiana Mata, ⁷⁾Zofar Agluis Banunaek, ⁸⁾Dian Grace Ludji

^{1,2,3,4)}Program Studi Matematika, Fakultas Pertanian, Sains dan Kesehatan, Universitas Timor

^{4,5,6,7)}Program Studi Agroteknologi, Fakultas Pertanian Sains dan Kesehatan, Universitas Timor

⁸⁾Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Pertanian Sains dan Kesehatan, Universitas Timor

Email Corresponding: putrybuan@unimor.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Sosialisasi dan Promosi
Angka Partisipasi Kasar
Universitas Timor
Game Edukatif
Perguruan Tinggi

Rendahnya partisipasi siswa melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Timor disebabkan oleh ketimpangan informasi terkait SNPMB, sehingga intervensi yang dilakukan oleh Universitas dengan mengoptimalkan kegiatan sosialisasi dan promosi. Program Studi (Prodi) dengan partisipasi peminat rendah adalah Program Studi Matematika. Oleh karena itu, dalam kegiatan sosialisasi dan promosi ini diberlakukannya pendekatan inovatif berbasis *game* edukatif dan interaksi langsung, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap prospek studi bidang matematika serta menumbuhkan minat dan kepercayaan diri mereka dalam memilih program studi. Mitra PkM adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada di wilayah Kabupaten Timor Tengah Utara, dan Kabupaten Timor Tengah Selatan. PkM dilaksanakan dengan metode *participatory action research* sehingga hasil yang diperoleh secara kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa SMA terhadap informasi SNPMB Universitas Timor, tercermin dari hasil post test 72%. Ter khususnya Prodi Matematika mengalami peningkatan pendaftaran siswa baru sebesar sepuluh siswa dibandingkan periode sebelumnya.

ABSTRACT

Keywords:

Outreach and Promotion
Gross Enrollment Rate
University of Timor
Educational Games
Higher Education Institutions

The low rate of student enrollment in higher education at the University of Timor is due to a lack of information regarding the SNPMB; consequently, the University has intervened by optimizing outreach and promotional activities. The academic program with the lowest enrollment is the Mathematics program. Therefore, in these outreach and promotional activities, an innovative approach based on educational games and direct interaction was implemented, designed to enhance students' understanding of the prospects of studying mathematics and to foster their interest and confidence in choosing the program. The PkM partners are high schools (SMA) located in North Central Timor Regency and South Central Timor Regency. The PkM was implemented using the participatory action research method; the quantitative results showed an increase in high school students' understanding of information regarding the University of Timor's SNPMB, as reflected in a 72% post-test score. Specifically, the Mathematics Program saw an increase of ten new student enrollments compared to the previous period.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam pengembangan sumber daya manusia karena mampu meningkatkan kapasitas intelektual serta membekali individu dengan ilmu pengetahuan dan kompetensi yang relevan untuk diterapkan dalam dunia kerja. Selain itu, pendidikan tinggi merupakan pilar utama dalam kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, minat siswa dalam melanjutkan studi ke perguruan tinggi yang rendah dapat berdampak serius terhadap pengembangan kehidupan regional, pembangunan nasional, serta kondisi sosial ekonomi masyarakat. Kondisi aktual minat

terhadap pendidikan tinggi di Indonesia, tercermin dari Angka Partisipasi Kasar (APK) pendidikan tinggi sebesar 31,45%. Angka ini mencerminkan tingkat ketertarikan siswa untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi masih relatif rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa banyaknya lulusan sekolah menengah tidak melanjutkan studi ke jenjang pendidikan tinggi, terutama bagi siswa yang berada di daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) (Wells et al., 2023).

Tingkat partisipasi pendidikan tinggi di wilayah Pulau Timor yang termasuk dalam kategori daerah 3T, sebagaimana direpresentasikan oleh data Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), masih jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata nasional. Data terkini menunjukkan bahwa Angka Partisipasi Kasar (APK) perguruan tinggi di NTT berada pada kisaran 20,62%. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan, baik dari sisi akses maupun minat siswa terhadap pendidikan tinggi, khususnya di wilayah Pulau Timor yang meliputi Kabupaten Kupang, Timor Tengah Utara (TTU), Belu, Malaka, Timor Tengah Selatan (TTS), serta Kota Kupang. Kenyataannya, Pulau Timor merupakan pusat pemerintahan sekaligus bagian dari wilayah ibu kota Provinsi NTT, seharusnya memiliki potensi akses pendidikan tinggi yang lebih baik karena terdapat empat Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di bawah naungan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendikristek) yang tersebar di Kota Kupang, yaitu Universitas Nusa Cendana, Politeknik Negeri Kupang, dan Politeknik Pertanian Negeri Kupang. Selain itu, terdapat pula Universitas Timor yang berada di kawasan perbatasan Kabupaten TTU dengan Republik Demokratik Timor-Leste (RDTL).

Rendahnya Angka Partisipasi Kasar (APK) perguruan tinggi di Pulau Timor disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya keterbatasan ekonomi, jauhnya jarak tempuh menuju perguruan tinggi, serta kurangnya informasi terkait penerimaan mahasiswa baru. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah melakukan intervensi melalui penyelenggaraan sistem Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru (SNPMB) pada Perguruan Tinggi Negeri (PTN). SNPMB 2026 memberikan peluang yang luas bagi calon mahasiswa untuk melanjutkan pendidikan tinggi, sehingga penting bagi siswa untuk memahami mekanisme, persyaratan, serta strategi yang tepat dalam memilih jalur seleksi sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Setiap perguruan tinggi negeri (PTN) di Indonesia merancang strategi terbaik untuk meningkatkan minat siswa dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kondisi ini juga terjadi pada PTN termuda di Provinsi NTT, yaitu Universitas Timor yang berdiri pada tahun 2014, yang menunjukkan dinamika tersendiri dan perlu mendapat perhatian. PTN ini berlokasi di wilayah perbatasan antara NKRI dan RDTL, sehingga memiliki posisi strategis dalam memperluas akses serta penyebaran ilmu pengetahuan bagi masyarakat sekitar, khususnya mereka yang memiliki keterbatasan ekonomi. Namun, sebagai perguruan tinggi yang relatif baru, penyebaran informasi mengenai Universitas Timor masih belum optimal. Hal ini tercermin dari jumlah pendaftar SNPMB pada tahun 2025 yang masih belum maksimal. Intervensi untuk mengoptimalkan pelaksanaan SNPMB Universitas Timor periode 2026 dilakukan melalui kegiatan sosialisasi dan promosi (sospro) secara lebih intensif di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang tersebar di wilayah sekitarnya, yaitu Kabupaten TTU, TTS, Belu, dan Malaka. Kegiatan sospro ini dipadukan dengan program pengabdian kepada masyarakat (PkM).

Sospro penerimaan mahasiswa baru merupakan serangkaian kegiatan strategis yang dilakukan oleh perguruan tinggi untuk menyebarluaskan informasi secara komprehensif kepada calon mahasiswa. Pada Universitas Timor, kegiatan sospro dilaksanakan secara langsung melalui interaksi tatap muka dengan siswa untuk memberikan penjelasan mengenai SNPMB. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan memperkenalkan lingkungan kampus, meliputi informasi program studi, profil dosen pengajar, capaian prestasi mahasiswa, aktivitas akademik dan nonakademik, serta berbagai peluang beasiswa yang tersedia. Pada periode-periode sebelumnya, praktik sospro umumnya dilakukan melalui metode penyampaian informasi secara langsung atau ceramah. Namun, pada periode kali ini, penyajian sospro dikemas dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, yaitu melalui penggunaan media permainan (*game*). Selain pelaksanaan sosialisasi dan promosi SNPMB Universitas Timor secara garis besar, kegiatan ini juga secara khusus bertujuan untuk mempromosikan Program Studi (Prodi) Matematika. Hal ini dilatarbelakangi oleh persepsi masyarakat bahwa matematika merupakan bidang yang sulit serta terbatasnya ketersediaan lapangan kerja di masa depan, sehingga minat siswa untuk mendaftar pada Program Studi Matematika masih relatif rendah (Dwiguningtyas et al., 2025; Oktavia et al., 2022; Vuspitasari & Veronica, 2023).

Keterkaitan antara kegiatan sospro dengan PkM dapat dipahami melalui PkM memiliki tujuan utama untuk memberikan manfaat langsung kepada masyarakat melalui penyebaran informasi serta peningkatan kapasitas. Oleh karena itu, ketika sospro diintegrasikan dalam kegiatan PkM, pendekatan yang digunakan

menjadi lebih partisipatif dan kontekstual, salah satunya melalui pemanfaatan media interaktif berupa *game* edukatif. Strategi yang digunakan oleh tim PkM adalah permainan matematika yang sederhana dan menyenangkan sebagai upaya menarik minat siswa terhadap pembelajaran matematika. *Game* ini dirancang secara interaktif sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang santai tanpa merasa terbebani. Adapun permainan yang diterapkan adalah tebak ulang tahun, yang memiliki mekanisme mudah namun tetap menuntut ketelitian. Melalui permainan ini, suasana sospro menjadi lebih hidup; siswa terdorong untuk aktif, berani mencoba, serta membangun persepsi positif terhadap matematika. Menurut Azzahro (2024), Yunita & Utami (2013) dan Maulidina (2024) melalui pendekatan *game* edukatif, matematika tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit, melainkan sebagai aktivitas yang menarik dan menantang, sehingga mampu meningkatkan minat siswa untuk mempelajari matematika lebih lanjut, bahkan mendorong mereka untuk memilih Program Studi Matematika di Universitas Timor.

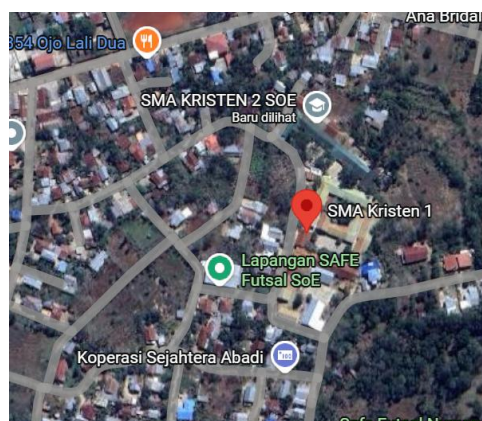
II. MASALAH

Mitra kegiatan PkM ini adalah siswa/i kelas XII dari SMA Kristen 1 Soe dan SMA Kristen 2 Soe yang berada di Kabupaten TTS, serta SMA Negeri Taekas dan SMA Negeri 1 Kefamenanu yang berlokasi di Kabupaten TTU. Pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan di masing-masing sekolah mitra. Sebelum kegiatan sosialisasi dan promosi (sospro) dilaksanakan, tim PkM terlebih dahulu melakukan survei awal. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan pada sekolah mitra, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan pemahaman terkait mekanisme SNPMB. Pada SMA Kristen 1 Soe, sebanyak 72% siswa belum memahami perbedaan jalur SNBP, SNBT, dan seleksi mandiri. Sementara itu, di SMA Negeri Taekas sebanyak 71% siswa masih kurang memahami pelaksanaan UTBK-SNBT. Selain itu, siswa pada seluruh sekolah mitra juga masih minim informasi mengenai beasiswa, strategi pemilihan program studi, serta informasi PTN di NTT.”



Gambar 1. SMA Negeri Taekas (Lokasi 1)

Gambar 2. SMA Negeri 1 Kefamenanu (Lokasi 2)

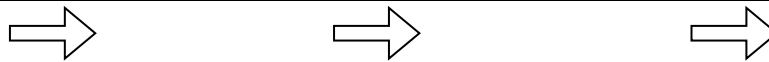


Gambar 3. SMA Kristen 1 dan SMA Kristen 2 Kabupaten TTS (Lokasi 3,4)

III. METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *participatory action research* (PAR) yang mana penerapan metode ini mitra tidak hanya diposisikan sebagai objek PkM, melainkan turut berperan aktif sebagai peneliti yang memiliki hak dan kedudukan setara, sekaligus menjadi pihak yang memperoleh manfaat dari hasil PkM. Tahapan PAR dapat dilihat pada bagan dibawah ini:





Gambar 5. Tahapan pelaksanaan PkM

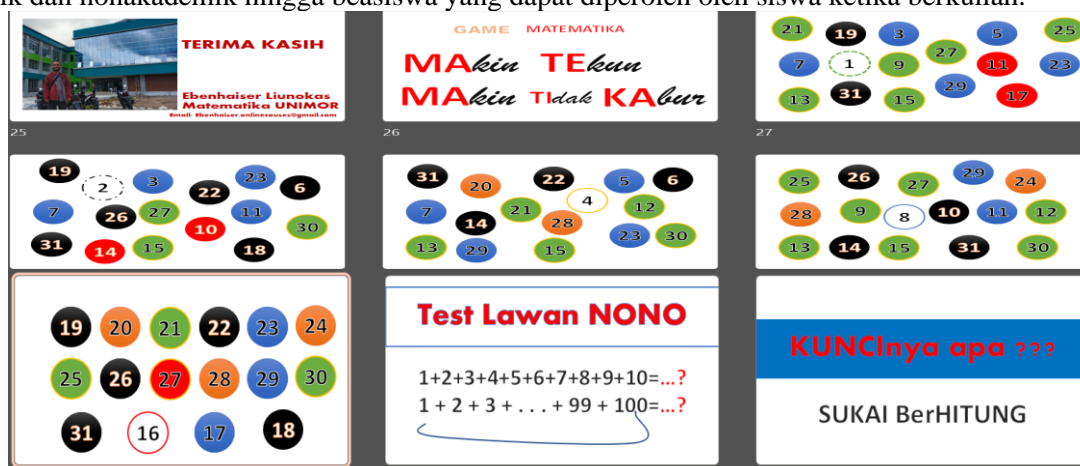
1. Tahapan persiapan

Pada tahap ini, tim PkM melaksanakan koordinasi internal, menyusun materi sosialisasi, serta menetapkan jadwal kegiatan. Di samping itu, dilakukan pula survei awal ke sekolah mitra guna mengidentifikasi kebutuhan serta berbagai permasalahan yang dihadapi siswa, khususnya yang berkaitan dengan minat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang PTN.



Gambar 6. Materi sosialisasi dan promosi

Materi pertama yang disiapkan oleh tim merupakan materi sospro yang terdiri dari profil universitas, daya tampung SNPMB, profil program studi matematika, dosen dan staf program studi, fasilitas, kegiatan akademik dan nonakademik hingga beasiswa yang dapat diperoleh oleh siswa ketika berkuliah.



Gambar 7. Materi terkait game edukatif

Selanjutnya materi kedua yang dipersiapkan adalah game edukatif tebak tanggal ulang tahun dengan tips dan trik matematika (Gambar. 6). Dalam trik ini, siswa diminta memilih tanggal ulang tahun dengan cara mencocokkannya pada slide yang tersedia. Jika tanggal lahirnya terdapat pada suatu slide, maka siswa memilih slide tersebut, dan jika tidak, slide tersebut diabaikan. Selanjutnya, setiap slide yang dipilih memiliki nilai tertentu, yaitu slide 1 bernilai 2^0 , slide 2 bernilai 2^1 , dan slide 3 bernilai 2^2 , kemudian seluruh nilai dari slide yang dipilih dijumlahkan untuk memperoleh hasil akhir.”

2. Tahapan pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan promosi (sospro) yang mencakup penyampaian informasi mengenai pentingnya pendidikan tinggi, jalur masuk perguruan tinggi (SNPMB), program studi, kegiatan akademik dan nonakademik, fasilitas, serta peluang beasiswa. Metode yang digunakan menerapkan pendekatan PCR, yang meliputi ceramah, diskusi interaktif, tanya jawab, serta *game* edukatif sebagai media promosi Program Studi Matematika. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan minat mereka untuk melanjutkan pendidikan ke PTN.

3. Tahapan pendampingan

Setelah kegiatan sosialisasi, dilanjutkan dengan pendampingan kepada siswa, khususnya dalam memberikan arahan terkait pemilihan program studi, strategi untuk menentukan jalur masuk perguruan tinggi, serta penguatan motivasi untuk melanjutkan pendidikan. Selain itu, siswa juga didampingi dalam proses pendaftaran ke PTN, terutama ke Universitas Timor pada Program Studi Matematika.

4. Tahapan evaluasi

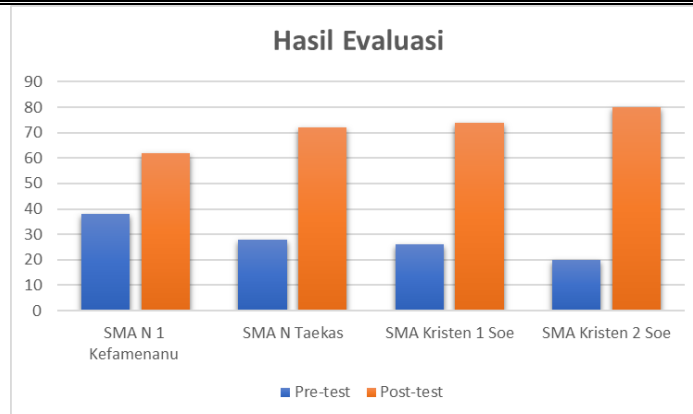
Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan minat siswa setelah kegiatan berlangsung. Teknik evaluasi dilakukan melalui observasi, umpan balik peserta, serta diskusi langsung dengan pihak sekolah.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan optimalisasi sosialisasi dan promosi PTN, khususnya Universitas Timor pada Program Studi Matematika, melalui pendekatan *game* edukatif dilaksanakan di beberapa SMA yang tersebar di Kabupaten TTU, TTS, Belu, dan Malaka. Tim pengabdian melibatkan 4 sekolah dengan jumlah peserta sebanyak 265 siswa kelas XII. Metode yang digunakan mengintegrasikan penyampaian materi secara langsung dengan pendekatan interaktif berbasis *game* edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan SNPMB, program studi, fasilitas kampus, kegiatan akademik dan nonakademik, peluang beasiswa, serta prospek karier. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, meliputi penyampaian materi, pelaksanaan *game* edukatif, diskusi interaktif, dan evaluasi.

Pengukuran kuantitatif pemahaman siswa dengan menggunakan kuesioner yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi awal (*pre-test*), tingkat pemahaman siswa terkait pendidikan tinggi masih tergolong rendah (Grafik 1). Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor pemahaman sebesar 28%. Selain itu, hanya sekitar 38% siswa yang menyatakan memiliki minat kuat untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi, sementara 42% masih ragu-ragu dan 20% tidak berminat. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan informasi dan rendahnya motivasi siswa dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kesenjangan informasi terkait SNPMB sangat berdampak terhadap rendahnya pemahaman siswa mengenai jalur seleksi masuk perguruan tinggi, yang pada akhirnya memengaruhi tingkat partisipasi dan pemerataan kesempatan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kondisi ini juga telah dibuktikan dalam berbagai penelitian, seperti yang dilaporkan oleh (Oliveira et al., 2024; Studi et al., 2025).

Setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang dipadukan dengan *game* edukatif, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata skor meningkat menjadi 72%, atau mengalami kenaikan sebesar 44%. Selain itu, tingkat partisipasi aktif siswa selama kegiatan juga meningkat, dengan sekitar 85% siswa terlibat langsung dalam permainan dan diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif mampu meningkatkan daya serap informasi secara lebih efektif (Handayani et al., 2024; Jurnal & Ilmiah, 2025; Negeri & Mulyo, 2025). Hasil evaluasi dengan *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Grafik 1.



Grafik 1. Hasil pengukuran kuantitatif pemahaman siswa terkait materi sospro

Dari sisi minat melanjutkan studi, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Persentase siswa yang menyatakan minat kuat meningkat dari 38% menjadi 67%, sementara yang ragu-ragu menurun menjadi 25%, dan yang tidak berminat turun menjadi hanya 8%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi yang inovatif mampu mengubah persepsi dan sikap siswa terhadap pendidikan tinggi. Selain itu, data tindak lanjut menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mendaftar pada jalur seleksi masuk perguruan tinggi negeri. Sebelum kegiatan, jumlah siswa yang berencana mendaftar melalui jalur prestasi hanya sekitar 74 orang secara keseluruhan, namun setelah kegiatan meningkat menjadi 130 orang, atau mengalami kenaikan sebesar 75%. Hal ini menjadi indikator bahwa kegiatan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada tindakan nyata siswa.

Efektivitas penggunaan *game* edukatif dalam kegiatan ini dapat dilihat dari tingkat keterlibatan dan respons siswa. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa metode *game* membuat mereka lebih mudah memahami materi, sementara 88% siswa merasa kegiatan menjadi lebih menarik dibandingkan sosialisasi biasa. Unsur kompetisi, tantangan, dan interaksi dalam permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dari sisi pedagogis, hasil ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. *Game* edukatif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman (*learning by doing*), sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Hal ini tercermin dari peningkatan skor pemahaman yang cukup tinggi setelah kegiatan berlangsung.



Gambar 8. Berdiskusi dengan Guru

Selain meningkatkan pemahaman, kegiatan ini juga berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan informasi yang selama ini menjadi salah satu hambatan utama bagi siswa di wilayah perbatasan. Sebanyak 80% siswa mengaku sebelumnya belum memahami secara jelas jalur masuk perguruan tinggi, termasuk perbedaan antara jalur prestasi dan tes. Setelah kegiatan, persentase tersebut menurun drastis menjadi 12%, yang menunjukkan peningkatan akses informasi yang signifikan. Dampak lain yang terlihat adalah meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam merencanakan masa depan pendidikan mereka. Sebanyak 73% siswa menyatakan lebih yakin untuk melanjutkan studi setelah mengikuti kegiatan, dibandingkan dengan

hanya 41% sebelum kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa selain memberikan informasi, kegiatan sosialisasi juga berperan dalam membangun motivasi dan kesiapan mental siswa.



Gambar 9. Ilustrasi Mekanisme *Game* Edukatif Tebak Tanggal Ulang Tahun

Selain peningkatan minat dan pemahaman siswa secara umum, efektivitas kegiatan juga dapat dilihat dari hasil evaluasi per sesi. Pada sesi penyampaian materi, tingkat pemahaman awal siswa masih bersifat parsial, khususnya terkait perbedaan jalur seleksi masuk perguruan tinggi. Namun, setelah dikombinasikan dengan *game* edukatif, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam mengidentifikasi jalur SNBP, SNBT, serta jalur mandiri. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase jawaban benar dari 56% pada awal sesi menjadi 84% pada akhir kegiatan.

Dari hasil analisis keterlibatan siswa, ditemukan bahwa pendekatan *game* edukatif mampu menjangkau berbagai tipe belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Sebanyak 87% siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami informasi ketika disampaikan melalui permainan dibandingkan metode ceramah biasa. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam sosialisasi tidak hanya meningkatkan ketertarikan, tetapi juga memperkuat retensi informasi.

Pada aspek interaksi sosial, kegiatan ini juga mendorong peningkatan kerja sama antara siswa. Dalam pelaksanaan *game*, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang harus bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa 78% kelompok mampu menyelesaikan tugas dengan baik, yang mencerminkan adanya peningkatan komunikasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat. Lebih lanjut, analisis terhadap persepsi siswa terhadap perguruan tinggi menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Sebelum kegiatan, sebagian siswa menganggap bahwa melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi memerlukan biaya yang sangat tinggi dan sulit dijangkau. Namun, setelah diberikan informasi terkait beasiswa dan fasilitas kampus, sebanyak 69% siswa menyatakan bahwa perguruan tinggi lebih terjangkau dari pada yang mereka bayangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penyediaan informasi yang tepat dapat mengurangi hambatan psikologis siswa.

Dari sisi ketertarikan terhadap Program Studi Matematika, terjadi peningkatan yang cukup berarti. Sebelum kegiatan, hanya sekitar 21% siswa yang menyatakan tertarik pada bidang matematika. Setelah kegiatan berlangsung, angka tersebut meningkat menjadi 46%, terutama dipengaruhi oleh penyajian materi yang dikemas secara menarik melalui *game* serta penjelasan prospek kerja lulusan matematika di berbagai bidang. Evaluasi terhadap pelaksanaan *game* “tebak ulang tahun” sebagai salah satu media utama menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 93% siswa menyatakan bahwa *game* tersebut menarik dan menantang, serta mampu meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap konsep matematika yang digunakan. Selain itu, *game* ini juga efektif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2025), Auliyah et al. (2024), Paulina et al. (2023), Pratiwi et al. (2025), yang menjelaskan pembelajaran berbasis *game* terbukti meningkatkan efektivitas siswa.



Gambar 10. Partisipasi dan Antusiasme Siswa dalam Kegiatan PkM

Dari perspektif keberlanjutan program, hasil kegiatan ini menunjukkan potensi untuk direplikasi di sekolah lain dengan karakteristik serupa. Tingginya tingkat penerimaan siswa dan guru terhadap metode ini menjadi indikator bahwa pendekatan berbasis *game* edukatif dapat dijadikan model dalam kegiatan sosialisasi PTN di wilayah lain, khususnya daerah dengan keterbatasan akses informasi. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Salah satunya adalah perbedaan tingkat pemahaman siswa juga menjadi tantangan dalam penyampaian materi, sehingga diperlukan strategi diferensiasi dalam pelaksanaan kegiatan ke depan. Secara keseluruhan, hasil tambahan ini semakin memperkuat bahwa pendekatan sosialisasi yang inovatif melalui *game* edukatif tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga mampu mengubah persepsi, meningkatkan minat, serta mendorong tindakan nyata siswa untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.

V. KESIMPULAN

Ketimpangan informasi terkait pendidikan tinggi dapat diatasi melalui kegiatan sosialisasi dan promosi (sospro) yang interaktif dan dipadukan dengan *game* edukatif. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa untuk melanjutkan studi, yang ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah pendaftar SNPMB di Universitas Timor, khususnya pada jalur prestasi di Program Studi Matematika. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan promosi yang dikemas secara inovatif dan interaktif tidak hanya berperan dalam mengurangi kesenjangan informasi terkait PTN, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman, minat, serta rasa percaya diri siswa dalam menentukan pilihan prodi. Penggunaan pendekatan berbasis *game* edukatif yang dipadukan dengan interaksi langsung terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Efektivitas pendekatan ini terlihat dari adanya peningkatan jumlah pendaftar melalui jalur SNPMB, terutama pada jalur prestasi di prodi matematika Universitas Timor. Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan sosialisasi dan promosi yang mengintegrasikan pendekatan inovatif ini perlu terus dikembangkan dan dilaksanakan secara berkelanjutan, serta diperluas jangkauan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, para guru, serta seluruh siswa di SMA Negeri 1 Kefamenanu, SMA Negeri Taekas, SMA Kristen 1 Soe, dan SMA Kristen 2 Soe atas antusiasme, keterbukaan, serta dukungan yang diberikan dalam menerima dan menyukseskan pelaksanaan kegiatan PkM ini. Partisipasi aktif seluruh pihak selama kegiatan berlangsung turut berkontribusi terhadap kelancaran pelaksanaan serta tercapainya manfaat yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika di MI Negeri 36 Aceh Besar*. 02(01), 263–266.
- Auliyah, A. D., Islam, U., Sunan, N., & Surabaya, A. (2024). *Mengungkap efektivitas permainan matematika instruksional dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan prestasi belajar siswa*. 5(September), 162–174.

- Azzahro, F. (2024). *Penggunaan game edukasi matematika dalam meningkatkan minat belajar siswa*. 2(12), 551–555.
- Dwiguningtyas, A. A., Agustito, D., Kusumaningrum, B., & Kuncoro, K. S. (2025). *Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Matematika dan Kaitannya dengan Minat Serta Sikap Belajar Siswa*. 9, 83–90.
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., Sakti, B. P., Widya, U., Mahakam, G., Sukabumi, S. K., Widya, U., & Klaten, D. (2024). *Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics*. 4, 8522–8530.
- Jurnal, M., & Ilmiah, K. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa*. 3.
- Maulidina, F. A. (2024). *Media Permainan Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(2), 881–890.
- Negeri, S. D., & Mulyo, S. (2025). *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Retensi Siswa UPT Pendahuluan Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam*. 8, 479–490.
- Oktavia, R. K., Hidayati, F. H., Islam, U., & Sunan, N. (2022). *Dampak Persepsi Siswa Terhadap Pelajaran Matematika Pada Jenjang SMA*. 16(2), 27–37.
- Oliveira, R., Santos, A., & Severnini, E. (2024). *Economics of Education Review Bridging the gap: Mismatch effects and catch-up dynamics under a Brazilian college affirmative action program* ☆. 98(October 2023).
- Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruraji, A., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Ageng, U. S. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD*. 7, 31348–31354.
- Pratiwi, A. S., Najwa, M. S., & Choirin, S. N. (2025). *Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak*. 02(02), 769–777.
- Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2025). *Social stratification and educational kesenjangan akses pada pendidikan tinggi mobility*: 3, 819–824.
- Vuspitasari, B. K., & Veronica, S. (2023). *Peran Perempuan dalam Mendorong Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal sebagai Pengerak Destinasi Pariwisata di Perbatasan*. 21(1), 97–106.
- Wells, R. S., Chen, L., Bettencourt, G. M., & Haas, S. (2023). *Reconsidering Rural - Nonrural College Enrollment Gaps: The Role of Socioeconomic Status in Geographies of Opportunity*. *Research in Higher Education*, 0123456789.
- Yunita, W., & Utami, D. (2013). *Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki Increasing The Interest In Learning Mathematics Through*. 8(1), 1–9.