

## Integrasi Visual Learning dan Gamifikasi dalam Pelatihan Public Speaking untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa Asrama Bibit Unggul Surabaya

Zahrotul Munawwaroh<sup>1</sup>, Dhelitty Finaliyani Putri<sup>2</sup>, Mohammad Syarrafah<sup>3</sup>, Reza Mehdi Fauzi<sup>4</sup>, Sigit Andrianto<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Budaya dan Politik, UPN "Veteran" Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup>zahrotulm.fisip@upnjatim.ac.id, <sup>2</sup>dhelitty.finaliyani.fisip@upnjatim.ac.id,

<sup>3</sup>mohammad.syarrafah.fisip@upnjatim.ac.id, <sup>4</sup>reza.m.fisip@upnjatim.ac.id,

<sup>5</sup>sigit.andrianto.fisip@upnjatim.ac.id

### Abstract

*Disparities in higher education access for underprivileged families in Indonesia perpetuate intergenerational poverty cycles. In response, the Surabaya City Government launched the program "Satu Keluarga Satu Sarjana" through full funding and accommodation at the Bibit Unggul Dormitory. Observations by the community service team and focus group discussions (FGDs) with the Surabaya Social Agency revealed that academic competence alone, without strengthening effective communication skills, risks hindering the competitiveness of students from underprivileged backgrounds. Using a Community-Based Participatory Research (CBPR) approach, the team designed a public speaking training intervention integrating visual learning techniques and gamification. The methodology included: (1) anxiety-level surveys, (2) workshops on public speaking techniques and visual-based presentation strategies, (3) practical simulations, (4) gamified role-playing scenarios, and (5) collaborative feedback sessions. Active participation of students ensured contextual relevance. Evaluation results demonstrated significant improvement in self-confidence (pre-test-post-test) and the ability to articulate ideas. This community service initiative not only addresses psychological barriers but also establishes a sustainable soft skills development model for marginalized communities, while aligning with the Sustainable Development Goals (SDGs) in reducing educational inequality.*

**Keywords:** Educational Inequality, Public Speaking, Visual Learning, Gamification, Community Based Participatory Research.

### Abstrak

Disparitas akses pendidikan tinggi bagi keluarga prasejahtera di Indonesia memperpanjang siklus kemiskinan antargenerasi. Sebagai respon, Pemerintah Kota Surabaya meluncurkan program "Satu Keluarga Satu Sarjana" melalui pembiayaan penuh dan akomodasi di Asrama Bibit Unggul. Observasi tim pengabdian masyarakat dan FGD bersama Dinas Sosial Kota Surabaya menunjukkan bahwa kompetensi akademik tanpa penguatan keterampilan komunikasi efektif berpotensi menghambat daya saing mahasiswa dari keluarga prasejahtera. Berdasarkan pendekatan *Community-Based Participatory Research* (CBPR), tim merancang intervensi pelatihan *public speaking* berbasis visual *learning* dan gamifikasi. Metode mencakup: (1) survei tingkat kecemasan menggunakan, (2) workshop teknik *public speaking* dan tips berbicara di depan umum, (3) praktik, (4) gamifikasi, serta (5) umpan balik kolaboratif. Partisipasi aktif mahasiswa dalam seluruh tahapan menjamin relevansi solusi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kepercayaan diri (pretest-posttest) dan kemampuan artikulasi ide. Program pengabdian masyarakat ini tidak hanya mengatasi hambatan psikologis, tetapi juga menciptakan model pengembangan soft skills berkelanjutan bagi komunitas marginal, sekaligus mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) dalam mengurangi ketimpangan pendidikan.

**Kata Kunci:** Kesenjangan Pendidikan, *Public Speaking*, Pembelajaran Visual, Gamifikasi, *Community Based Participatory Research*.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang masih menjadi tantangan pemerataan di Indonesia, terutama akses pendidikan tinggi bagi keluarga prasejahtera. Kesenjangan akses pendidikan tinggi diperparah oleh rendahnya kesadaran keluarga prasejahtera tentang pentingnya pendidikan lanjutan, sebagaimana diungkap dalam studi Septiarti, dkk.,(2022) yang menemukan bahwa keterlibatan orang tua mewujudkan transformasi sistem pengetahuan, nilai-nilai, sikap, dan keterampilan. Fenomena ini mengakibatkan siklus kemiskinan multidimensi yang sulit terputus (OECD,2019). Merujuk pada data Badan Pusat Statistik (BPS), angka partisipasi kasar (APK) pendidikan tinggi di Indonesia saat ini berada di angka 31,45%. Angka ini menunjukkan masih banyaknya lulusan sekolah menengah yang belum dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Data ini menunjukkan pentingnya program-program seperti "Satu Keluarga Satu Sarjana" untuk meningkatkan akses pendidikan tinggi bagi masyarakat.

Melalui laman berita online surabaya.go.id (2024), Pemerintah Kota Surabaya merespons tantangan ini melalui program "Satu Keluarga Satu Sarjana" yang memberikan beasiswa penuh kepada remaja dari keluarga prasejahtera untuk menempuh pendidikan tinggi. Program ini merupakan program Walikota Surabaya, Eri Cahyadi yang bertujuan memutus siklus kemiskinan dengan menciptakan generasi sarjana pertama dalam keluarga, sehingga mampu meningkatkan taraf hidup secara berkelanjutan. Salah satu cara mewujudkan Program Satu Keluarga Satu Sarjana adalah dengan meresmikan Asrama Bibit Unggul di Surabaya. Asrama ini dikhususkan untuk para mahasiswa yang terpilih berdasarkan tingkat kemiskinan yang telah didata oleh dinas sosial. Asrama Bibit Unggul telah menampung sekitar 138 mahasiswa putra dan putri dari perguruan tinggi seperti, STIKES Hang Tuah Surabaya, Poltekkes Kemenkes Surabaya, Universitas Airlangga, dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

Mahasiswa yang mendapatkan beasiswa diwajibkan tinggal di Asrama Bibit Unggul, tempat bagi mereka tinggal dan belajar bersama. Mereka juga memperoleh berbagai fasilitas yang tergolong memadai untuk mendukung kebutuhan dasar dan pengembangan diri mereka. Selain tersedianya kamar sebagai ruang istirahat yang layak, mereka juga mendapatkan akses terhadap sarana penunjang lainnya seperti jaringan internet dan ruang komputer. Lebih dari itu, program-program yang berfokus pada pengembangan keterampilan non-akademik atau *soft skills* turut diselenggarakan sebagai bagian dari upaya membekali anak-anak dengan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif yang penting bagi kehidupan mereka di masa depan.

Melalui program ini, diharapkan dapat tercipta generasi yang lebih berkualitas, satu lulusan perguruan tinggi dapat menjadi harapan bagi keluarganya untuk meningkatkan kualitas hidup. Program ini sejalan dengan yang disampaikan Dirjen Dikti Khairul Munadi pada Kemenko PMK yang menekankan strategi baru, yaitu memperkuat kolaborasi dengan pemerintah daerah. Dengan keterlibatan aktif dalam penyediaan dana pendidikan untuk putera-puteri di daerahnya, terutama di wilayah dengan APK rendah, pemerintah daerah diharapkan dapat membantu menjangkau lebih banyak calon mahasiswa yang selama ini belum tersentuh oleh skema beasiswa nasional. Sebagaimana rekomendasi UNESCO (2023) yang menekankan kesetaraan dan inklusi sebagai upaya memastikan representasi yang adil bagi siswa dari berbagai latar belakang dalam pendidikan tinggi, yang mencakup spektrum karakteristik sosial, ekonomi, etnis, gender, fisik, dan mental.

Namun, akses ke pendidikan formal saja tidak cukup menjamin peningkatan kapabilitas individu. Penelitian Bandura (2018) menggarisbawahi bahwa mahasiswa dari latar belakang marginal seringkali mengalami *self-efficacy gap*, yakni kurangnya keyakinan diri untuk bersaing di lingkungan akademik dan profesional, bahkan setelah memperoleh gelar sarjana. Survei Nasional Kemampuan Komunikasi Mahasiswa (UNICEF, 2021) mengungkap bahwa 67% mahasiswa dari latar belakang marginal mengalami hambatan psikologis, seperti rasa tidak percaya diri dan ketidaksiapan bersaing di dunia profesional, akibat kurangnya pelatihan keterampilan lunak (*soft skills*). Fenomena ini juga terlihat pada penghuni Asrama Bibit Unggul Surabaya dengan mahasiswa yang kesulitan menyampaikan ide secara efektif, baik dalam presentasi akademik maupun interaksi sosial. Padahal, kemampuan *public speaking* dan penampilan yang profesional menjadi kunci dalam meningkatkan daya saing di pasar kerja (ILO, 2022).

Berdasarkan analisis awal yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Dosen Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur melalui pendekatan *Community-Based Participatory Research* (CBPR), mengidentifikasi permasalahan utama mitra terletak pada rendahnya kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi publik. Permasalahan ini dibuktikan dengan wawancara mahasiswa yang tinggal di Asrama Bibit Unggul. Mereka menyebutkan, pembinaan yang dilakukan oleh tim Asrama Bibit Unggul salah satunya adalah mengenai wawasan kebangsaan dan melatih *soft skill* individu. Namun, masih kurangnya wawasan mengenai *soft skill* *public speaking* memicu para mahasiswa merasa belum percaya diri jika harus berhadapan dengan khalayak

umum. Kondisi demikian juga didukung dengan kenyataan awal sebelum mereka tinggal di Asrama Bibit Unggul. Keterbatasan ekonomi dan juga lingkungan sekitar, membuat para mahasiswa dan mahasiswi yang dibina merasa membutuhkan pengetahuan lebih dalam mengenai keterampilan berbicara di depan umum.

Guna menjawab kebutuhan ini, tim pengabdian merancang intervensi berbasis *workshop public speaking* yang dikombinasikan dengan praktik dan permainan interaktif. Pelatihan public speaking berbasis *visual learning* ini menekankan informasi yang padat, jelas, serta dapat diintegrasikan dengan gamifikasi untuk menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan selama kegiatan berlangsung. Penggunaan metode *Community-Based Participatory Research* (CBPR), didukung dengan keterlibatan dan partisipasi aktif dari mahasiswa Asrama Bibit Unggul dalam setiap tahap kegiatan. Melalui pendekatan ini, tim pengabdian bertujuan untuk dapat menciptakan solusi yang relevan dan berkelanjutan bagi permasalahan yang dihadapi oleh mitra pengabdian masyarakat. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi peningkatan keterampilan komunikasi, peningkatan kepercayaan diri, serta pengembangan jaringan sosial yang lebih luas bagi seluruh *stakeholder* yang terlibat.

Pendekatan *Community-Based Participatory Research* (CBPR) bertujuan untuk melibatkan komunitas dalam setiap tahap penelitian dan perancangan solusi, sehingga temuan dari analisis awal dapat langsung mencerminkan kebutuhan serta kondisi nyata di lapangan. Dalam konteks mahasiswa di Asrama Bibit Unggul, hasil analisis awal mengungkapkan adanya masalah kepercayaan diri yang cukup signifikan di antara mereka, khususnya terkait dengan kemampuan berbicara di depan umum. Mahasiswa sering kali merasa gugup, cemas, bahkan takut ketika diminta untuk berbicara di hadapan audiens, baik itu di ruang kelas, dalam diskusi kelompok, atau dalam situasi lainnya. Fenomena ini sangat umum dan banyak dialami oleh individu, tetapi dalam konteks mahasiswa yang berasal dari latar belakang keluarga kurang mampu, masalah ini dapat menjadi hambatan besar dalam perkembangan mereka, baik secara akademis maupun sosial.

Dengan mengacu pada temuan ini, perancangan intervensi berbasis workshop *public speaking* di Asrama Bibit Unggul difokuskan untuk mengatasi rasa takut dan kecemasan mahasiswa ketika berbicara di depan umum. Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan teknik berbicara, tetapi juga memberikan strategi untuk mengelola kecemasan dan membangun kepercayaan diri. Melalui sesi pelatihan, mahasiswa diajarkan cara-cara untuk menenangkan diri sebelum berbicara, seperti menggunakan teknik pernapasan yang dapat membantu meredakan ketegangan, serta cara-cara untuk meningkatkan fokus dan ketenangan saat berbicara di depan orang lain.

Analisis awal menunjukkan pentingnya lingkungan yang mendukung, desain program pelatihan ini mengutamakan atmosfer yang tidak mengintimidasi dan lebih bersifat supotif. Program tersebut dirancang agar mahasiswa dapat berlatih dalam kelompok kecil, yang memberi mereka ruang untuk merasa lebih aman dan nyaman dalam proses belajar. Ini memungkinkan mereka untuk saling mendukung satu sama lain, berbagi pengalaman, dan mengatasi ketakutan mereka bersama-sama. Program pelatihan ini menekankan pada pembelajaran melalui praktik langsung, karena mahasiswa lebih cenderung merasa berkembang jika mereka diberi kesempatan untuk langsung berbicara, memperoleh umpan balik konstruktif, dan melakukan perbaikan berkelanjutan.

Melalui pendekatan evaluasi berbasis partisipasi, mahasiswa diberi kesempatan untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka dalam pelatihan. Hal ini memungkinkan program untuk terus disesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi, serta memastikan bahwa intervensi yang diberikan benar-benar efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka. Secara keseluruhan, temuan dari analisis awal dengan menggunakan pendekatan CBPR membentuk desain program pelatihan *public speaking* dengan sangat spesifik, menjawab tantangan utama mahasiswa di Asrama Bibit Unggul, yaitu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berbicara mereka. Dengan memberikan pelatihan yang melibatkan praktik langsung, dukungan sosial, serta pembinaan karakter, program ini diharapkan dapat mengatasi hambatan psikologis yang mereka hadapi dan memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan diri mereka.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE



Gambar 1. Metode Pelaksanaan CBPR

### 1. Komunitas sebagai Unit Identitas

Pelaksanaan *workshop visual learning* guna meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa Asrama Bibit Unggul melalui *public speaking*, melibatkan tiga unit komunitas. Tahapan ini dilakukan untuk memetakan tupoksi dari setiap unit. Unit tim pengabdian yang terdiri dari lima orang dosen muda dan lima orang perwakilan himpunan mahasiswa Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur, bertanggung jawab untuk mempersiapkan segala aspek kebutuhan pelatihan, meliputi persiapan, acara, hingga evaluasi, dan publikasi. Unit Dinas Sosial Kota Surabaya bertugas membantu memberikan pendampingan dan menjembatani mahasiswa Asrama Bibit Unggul dengan tim pengabdian, untuk dapat merumuskan pelatihan yang tepat sasaran dan sesuai kebutuhan. Mahasiswa Asrama Bibit Unggul bertugas untuk mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan hingga praktik selama acara berlangsung.

### 2. Identifikasi Masalah dan Sumber Daya

Identifikasi masalah diikuti oleh tim dosen Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur dan perwakilan Dinas Sosial Kota Surabaya yang berlangsung di Kantor Dinas Sosial melalui *focus group discussion*. FGD dilakukan dua minggu sebelum rencana pelaksanaan kegiatan pelatihan, yang dari pertemuan FGD ditemukan bahwa kendala terkini yang terdapat pada mahasiswa Asrama Bibit Unggul adalah kurangnya rasa percaya diri akibat keterbatasan pelatihan *soft skill*.

Pada tahap ini, mahasiswa Asram Bibit Unggul juga dilibatkan dalam merancang alur kegiatan pelatihan. Mereka dapat memberikan masukan mengenai urutan kegiatan, seperti apakah mereka lebih suka dimulai dengan teknik dasar terlebih dahulu atau langsung dengan latihan praktik. Beberapa mahasiswa mungkin merasa lebih nyaman jika mereka diberikan kesempatan untuk berlatih berbicara dalam kelompok kecil terlebih dahulu sebelum akhirnya tampil di depan audiens yang lebih besar. Masukan ini kemudian digunakan untuk menyusun agenda pelatihan yang lebih terstruktur dan bertahap, dimulai dengan pemanasan melalui diskusi ringan atau *ice-breaker*, diikuti dengan latihan berbicara dalam format yang lebih santai, dan berakhir dengan latihan berbicara di depan audiens yang lebih besar.

### 3. Memfasilitasi Mitra

Tahapan ini merupakan salah satu bagian krusial dari seluruh rangkaian kegiatan yang dapat mempengaruhi sukses atau tidaknya pelatihan. Tim dosen Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur memulai perencanaan aksi melalui co-design program, mulai dari materi workshop, alur kegiatan, hingga metode praktik *public speaking*.

Proses co-design dimulai dengan mengumpulkan masukan dari mahasiswa sebagai mitra utama. Ini dilakukan melalui diskusi kelompok dan wawancara pribadi menggali tantangan-tantangan spesifik yang mereka hadapi dalam berbicara di depan umum. Mahasiswa diminta untuk berbagi pengalaman mereka mengenai rasa tidak percaya diri, ketakutan berbicara di depan orang lain, dan hambatan-hambatan psikologis lainnya yang mereka rasakan. Selain itu, mereka juga diberi kesempatan untuk menyampaikan harapan dan kebutuhan mereka terkait dengan pelatihan ini, misalnya apa yang mereka anggap akan membantu mereka lebih percaya diri atau apa jenis dukungan yang mereka perlukan.

Setelah mengidentifikasi kebutuhan spesifik, proses co-design berlanjut pada tahap penyusunan materi pelatihan. Mahasiswa diajak untuk terlibat dalam diskusi mengenai materi apa yang perlu dimasukkan dalam pelatihan agar sesuai dengan pengalaman dan tantangan mereka. Mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka merasa kesulitan dalam mengatur pernapasan atau mengontrol ketegangan suara saat berbicara, maka materi tentang teknik pernapasan yang efektif dan pengendalian suara bisa dimasukkan ke dalam kurikulum. Selain itu, mereka juga bisa berpartisipasi dalam menentukan jenis latihan yang mereka anggap bermanfaat, seperti latihan berbicara di depan kamera atau *role-playing* untuk mengatasi rasa takut berbicara.

Selain itu, mahasiswa juga dapat memberikan masukan terkait format pelatihan yang lebih nyaman bagi mereka, apakah itu dalam bentuk sesi kelompok kecil atau sesi individu, dan waktu yang tepat untuk kegiatan tersebut agar tidak mengganggu jadwal akademik mereka. Mahasiswa memilih pelatihan yang diadakan pada sore hari agar mereka memiliki cukup waktu untuk membagi waktu setelah kuliah berakhir.

Selama proses co-design, mahasiswa juga terlibat dalam menentukan lingkungan yang akan mereka anggap paling mendukung untuk pelatihan. Mereka bisa memberikan saran tentang bagaimana menciptakan ruang yang aman dan tidak mengintimidasi, misalnya dengan mengatur ruang yang nyaman dan bebas tekanan, serta memilih fasilitator yang dapat memberikan dukungan emosional dan umpan balik yang konstruktif. Program ini juga menekankan pada pembelajaran sosial, di mana mahasiswa saling mendukung dan mendorong satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, co-design program dengan mitra utama mahasiswa di Asrama Bibit Unggul memastikan bahwa materi pelatihan, alur kegiatan, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Pendekatan ini tidak hanya membuat program pelatihan lebih relevan dan efektif, tetapi juga memberikan mahasiswa rasa kepemilikan dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran mereka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil dan dampak program terhadap pengembangan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara mereka.

Sementara tim mahasiswa HIMA mempersiapkan susunan acara, teknis pelaksanaan, estimasi waktu, gamifikasi, hingga *fashion feasibility*. Di tahap ini juga dilakukan pembagian tugas saat pelaksanaan, mulai dari MC, pengisi materi, moderator, operator, fotografer, hingga tim logistik yang bertanggung jawab memastikan seluruh perlengkapan seperti materi presentasi, *cue card*, *banner*, cinderamata, dan kebutuhan lainnya telah siap.

#### 4. Pembelajaran Bersama dan Pengembangan Kapasitas Mitra

Pelaksanaan *workshop* terdiri dari dua materi yang disampaikan oleh narasumber yang berbeda. Sesi pertama membahas seputar “Berlatih Teknik *Public Speaking*”, dilanjutkan praktik langsung yang dilakukan oleh mahasiswa. Sesi kedua dengan tema “Beberapa Tips Berbicara di Depan Umum” yang juga dilanjutkan praktik langsung.

Dalam tahap pembelajaran bersama dan pengembangan kapasitas mitra, keterlibatan mahasiswa Bibit Unggul tidak berhenti pada peran mereka sebagai peserta semata, tetapi berkembang menjadi partisipasi aktif yang memperkuat kapabilitas mereka dalam memahami, menerapkan, dan merefleksikan materi yang diperoleh. Selama pelaksanaan workshop yang terdiri atas dua sesi utama, mahasiswa tidak hanya menerima informasi dari narasumber, tetapi juga ikut terlibat dalam proses interaktif yang membangun pemahaman mereka secara lebih mendalam.

Pada sesi pertama yang mengangkat tema “*Berlatih Teknik Public Speaking*”, mahasiswa diajak untuk mengenali dan mempraktikkan berbagai aspek dasar dalam berbicara di depan umum, seperti intonasi, artikulasi, ekspresi wajah, serta penggunaan bahasa tubuh. Setelah penjelasan narasumber, mahasiswa diminta untuk mempraktikkan secara langsung teknik yang telah dipelajari dalam format mini-presentasi secara individual. Kegiatan ini menjadi momen penting bagi mahasiswa untuk mengevaluasi langsung kendala dan potensi diri mereka, serta mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan rekan lainnya. Proses

ini juga mendorong diskusi reflektif, mahasiswa saling berbagi pengalaman, tantangan, dan strategi yang digunakan untuk mengatasi rasa gugup atau kekakuan saat tampil di depan audiens.

Pada sesi kedua bertema “*Beberapa Tips Berbicara di Depan Umum*”, fokus pembelajaran lebih diarahkan pada strategi praktis dan pendekatan psikologis yang bisa diterapkan dalam situasi nyata. Materi mencakup cara mengatasi gugup, membangun kepercayaan diri, serta menyesuaikan gaya bicara dengan karakter audiens. Setelah penyampaian materi, mahasiswa kembali dilibatkan dalam praktik langsung dengan menyusun dan menyampaikan pidato singkat berdasarkan tema yang ditentukan. Dalam sesi ini, peran mahasiswa semakin aktif karena mereka juga diajak untuk memberikan evaluasi terhadap performa rekan mereka secara konstruktif. Kegiatan ini menumbuhkan semangat kolektif, di mana proses belajar berlangsung secara horizontal bukan hanya dari narasumber kepada peserta, tetapi juga antar peserta itu sendiri.

Lebih lanjut, keterlibatan mahasiswa diperkuat melalui sesi refleksi bersama di akhir workshop. Dalam sesi ini, mahasiswa diberikan ruang untuk mengungkapkan perasaan, perubahan persepsi, serta pembelajaran yang paling berkesan dari seluruh rangkaian kegiatan. Tidak sedikit dari mereka yang menyampaikan bahwa pengalaman ini menjadi titik awal bagi keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat secara terbuka. Beberapa mahasiswa juga mengungkapkan rencana mereka untuk mulai aktif berbicara di forum kampus sebagai bentuk penerapan kemampuan yang diperoleh.

Dengan demikian, proses pembelajaran bersama ini tidak hanya memperkuat keterampilan *public speaking*, tetapi juga menjadi medium untuk pengembangan kapasitas diri mahasiswa sebagai mitra aktif dalam proses pemberdayaan. Partisipasi mereka dalam praktik, refleksi, dan evaluasi bersama memperlihatkan bahwa mahasiswa bukan sekadar objek dalam pelatihan, melainkan subjek yang turut memproduksi pengetahuan, saling belajar, dan saling memperkuat dalam upaya meningkatkan kompetensi personal maupun sosial.

### 5. Pengembangan dan Pemeliharaan Kemitraan

Setelah pelaksanaan workshop, tim dosen Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur kembali melakukan diskusi dan refleksi bersama perwakilan Dinas Sosial Kota Surabaya untuk mengukur efektivitas pelatihan dan implikasinya terhadap mahasiswa Asrama Bibit Unggul Surabaya.

### 6. Diseminasi dan Tindak Lanjut

Tahapan ini menitikberatkan publikasi yang dilakukan oleh unit tim pengabdian dosen dan perwakilan mahasiswa HIMA Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur di media online, serta unit perwakilan Dinas Sosial Kota Surabaya di laman media sosial. Selain itu penulisan laporan pelaksanaan kegiatan yang dilengkapi rekomendasi dan tindak lanjut pelatihan selanjutnya.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil survei pre-test terhadap tingkat kecemasan mahasiswa Asrama Bibit Unggul dalam berbicara di depan umum menunjukkan bahwa secara umum, tingkat kecemasan mereka tergolong tinggi. Survei dilakukan menggunakan skala Likert 1–5 (1=sangat tidak cemas, 5=sangat cemas) dengan indikator meliputi perasaan gugup, takut salah ucap, berkeringat dingin, gemetar, serta kekhawatiran dinilai negatif oleh orang lain saat berbicara. Dari total 138 responden mahasiswa:

- a. 65% (sekitar 90 mahasiswa) memberikan skor 4–5, yang menunjukkan tingkat kecemasan tinggi.
- b. 27% (sekitar 37 mahasiswa) memberikan skor 3, yang menunjukkan tingkat kecemasan sedang.
- c. 8% (sekitar 11 mahasiswa) memberikan skor 1–2, yang berarti merasa cukup percaya diri atau minim kecemasan.

Rata-rata skor kecemasan berbicara di depan umum secara keseluruhan adalah 3,86, yang menandakan bahwa sebagian besar peserta mengalami perasaan cemas yang signifikan sebelum pelatihan dimulai.

Hasil ini diperkuat oleh observasi kualitatif yang dilakukan pada awal kegiatan. Dalam sesi pembukaan, ketika peserta diminta memperkenalkan diri atau sekadar menyampaikan pendapat sederhana di depan kelompok, banyak dari mereka tampak enggan berbicara, menunjukkan ekspresi tegang, menunduk, atau bahkan menolak kesempatan berbicara. Beberapa peserta menyampaikan bahwa mereka merasa "takut salah," "takut ditertawakan," atau "tidak tahu harus bicara apa." Suasana awal cenderung pasif, dan partisipasi terbatas pada mahasiswa yang sebelumnya sudah pernah aktif di kegiatan organisasi.

Kombinasi data kuantitatif dan temuan kualitatif ini mengonfirmasi bahwa pelatihan *public speaking* memang dibutuhkan dan relevan dengan kondisi psikologis mahasiswa. Data pre-test yang menunjukkan mayoritas mahasiswa berada dalam tingkat kecemasan tinggi, selaras dengan temuan di lapangan mengenai minimnya kepercayaan diri yang ditampilkan dalam interaksi awal mereka selama sesi pembuka. Temuan ini menjadi dasar kuat dalam merancang pendekatan pelatihan yang bertahap, suportif, dan berbasis praktik langsung yang mendorong tumbuhnya keberanian secara progresif.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur kepada mahasiswa Asrama Bibit Unggul Surabaya ini dilandaskan pada pemetaan kebutuhan keterampilan lunak, yaitu membangun kepercayaan diri melalui *public speaking*. Kurangnya rasa percaya diri ini dapat menghambat komunikasi publik dan representasi diri mahasiswa di dunia kampus maupun kehidupan sehari-hari. Materi pertama dimulai dengan pengenalan *public speaking* dan tekniknya, yang disampaikan oleh Dhelittiya Finaliyani Putri, S.Sos., M.I.Kom. Sebelum penyampaian materi, mahasiswa Asrama Bibit Unggul diminta untuk menjawab survei terkait tingkat ketakutan berbicara di depan umum.



Gambar 2. Workshop Teknik *Public Speaking*

Materi yang disampaikan di sesi pertama ini, meliputi urgensi komunikasi, konsep dasar komunikasi, fungsi *public speaking*, cara mengatasi hambatan *public speaking*, tips meraih rasa percaya diri, dan diakhiri dengan teknik *public speaking*. Setelah penyampaian materi di sesi pertama, pemateri memberikan *challenge* kepada mahasiswa Asrama Bibit Unggul yang berkenan menjadi perwakilan teman-temannya untuk mempraktikkan teknik yang telah disampaikan.



Gambar 3. Praktik Teknik *Public Speaking*

Setelah sesi pertama selesai, dilanjutkan dengan gamifikasi berupa *ice breaking* untuk melatih konsentrasi peserta. Pada sesi ini, peserta harus mendengarkan dengan seksama setiap *clue* yang diberikan oleh MC, dan mereka yang kurang konsentrasi diminta untuk maju ke depan untuk mendapatkan hukuman untuk memberikan penampilan hingga representasi diri sesuai materi yang telah diberikan.

Hasil pelatihan *public speaking* menunjukkan bahwa pendekatan *visual learning* dan gamifikasi berperan penting dalam mendorong peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara mahasiswa Asrama Bibit Unggul. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip dasar perilaku manusia, seperti keinginan untuk menang dan memperoleh penghargaan, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi pengguna dalam berbagai konteks (Zichermann & Cunningham, 2011). Efektivitas pendekatan ini tidak hanya terlihat dari data kuantitatif post-test yang menunjukkan penurunan signifikan tingkat kecemasan, tetapi juga dari dinamika interaksi peserta selama pelatihan yang lebih aktif, ekspresif, dan reflektif dibanding sesi-sesi awal. Ketika peserta didorong untuk berpartisipasi secara langsung melalui tantangan, simulasi, dan sistem penghargaan, proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Kapp, 2012).

Pendekatan visual learning diterapkan melalui penggunaan media seperti presentasi. Menurut teori gaya belajar dari Fleming dan Mills (1992), pembelajaran dengan kecenderungan visual akan lebih efektif menyerap informasi ketika materi disajikan dalam bentuk gambar, warna, dan layout visual. Dalam konteks pelatihan ini, mahasiswa yang awalnya merasa bingung atau takut mencoba teknik berbicara menjadi lebih tertarik dan merasa terbantu karena mereka dapat “melihat” contoh langsung, bukan hanya mendengar penjelasan verbal.

Sementara itu, elemen gamifikasi pemberian *ice breaking* berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang tidak kaku. Gamifikasi, sebagaimana dijelaskan oleh Deterding et al. (2011), meningkatkan keterlibatan peserta melalui elemen kompetisi ringan, penghargaan, dan narasi permainan. Dengan menerapkan pemikiran berbasis permainan, pelatihan dan pembelajaran dapat diubah menjadi proses yang lebih dinamis dan memotivasi (Werbach & Hunter, 2012).

Dalam pelatihan ini, penggunaan metode tersebut membuat mahasiswa lebih termotivasi untuk mencoba berbicara, karena tekanan psikologis berkurang dan mereka melihat aktivitas berbicara sebagai sesuatu yang menyenangkan. Hal ini sangat relevan dengan konteks peserta yang awalnya memiliki kecemasan tinggi dengan pendekatan konvensional yang terlalu serius justru dapat memperkuat ketegangan. Efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan belajar bergantung pada desain implementasinya serta karakteristik peserta (Hamari et al., 2014).

Kedua pendekatan ini juga mendorong interaksi sosial antar peserta, membangun suasana yang supportif, dan menciptakan pembelajaran kolaboratif. Mahasiswa saling mendukung saat melakukan tantangan, memberikan umpan balik satu sama lain, dan menyemangati ketika ada rekan yang gugup. Ini sejalan dengan teori *socio-constructivism* dari Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar, khususnya dalam membangun kepercayaan diri dan kapasitas personal.

Dengan demikian, visual learning memberikan kejelasan pemahaman teknis secara konkret, sementara gamifikasi menciptakan suasana yang mendorong eksplorasi dan keberanian dalam praktik. Keduanya saling melengkapi dalam menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga transformatif bagi mahasiswa yang sebelumnya menghadapi hambatan psikologis dalam berbicara di depan umum. Dengan menerapkan pemikiran berbasis permainan, pelatihan dan pembelajaran dapat diubah menjadi proses yang lebih dinamis dan memotivasi (Werbach & Hunter, 2012).



Gambar 4. Gamifikasi berupa *Ice Breaking* Peserta Pelatihan

Dalam Gambar 4. Peserta Pelatihan *Public Speaking* di Asrama Bibit Unggul sedang dilakukan. Salah satu model *ice breaking* yang digunakan dalam sesi awal pelatihan adalah permainan interaktif berjudul “Sakit, Sikut, Sikat”. Permainan ini dirancang untuk dilakukan secara berkelompok atau berpasangan, dimulai dari dua orang, lalu dapat ditambah menjadi tiga hingga empat orang sesuai kebutuhan. Setiap kelompok diminta untuk saling berhadapan, dan di tengah mereka diletakkan sebuah benda, bisa berupa permen, bolpoin, atau barang kecil lainnya yang mudah dijangkau.

Permainan dimulai ketika fasilitator atau MC memberikan instruksi verbal disertai gerakan fisik tertentu. Saat kata “Sakit” disebutkan, seluruh peserta harus meletakkan kedua tangan mereka di kepala. Jika kata “Sikut” diucapkan, peserta diarahkan untuk memegang siku kanan atau kiri mereka. Lalu, ketika kata “Sikat” terdengar, seluruh peserta berlomba untuk secepat mungkin mengambil benda yang telah diletakkan di tengah. Peserta yang berhasil mengambil benda tersebut dianggap sebagai pemenang sesi tersebut. Selama permainan berlangsung, kata-kata “Sakit” dan “Sikut” diulang secara acak untuk mengelabui dan menguji fokus peserta, hingga pada akhirnya kata “Sikat” digunakan sebagai pemicu utama adu kecepatan.

Tujuan utama dari *ice breaking* ini adalah untuk menguji tingkat konsentrasi dan fokus peserta terhadap instruksi yang diberikan secara lisan maupun visual, sekaligus melatih ketangkasan berpikir dan refleks gerak mereka. Selain itu, permainan ini juga berfungsi untuk mencairkan suasana, menciptakan tawa, serta membangun keakraban antar peserta, sehingga mereka menjadi lebih rileks dan siap mengikuti sesi pelatihan berikutnya dengan suasana yang lebih positif dan energik.

Setelah peserta pelatihan kembali berkonsentrasi, sesi kedua yang disampaikan oleh pemateri Sigit Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom. yaitu tips untuk berbicara di depan umum. Materi kedua menekankan tips berupa pemahaman struktur pesan untuk dapat menguasai audiens. Pesan yang mudah dipahami adalah pesan yang jelas, mudah diingat, memperhatikan perasaan khalayak, dan disampaikan dengan mudah. Pemateri juga menyampaikan untuk memperhatikan struktur pesan mulai dari pembukaan, isi, hingga penutup.



Gambar 5. Workshop Tips Berbicara di Depan Umum

Setelah seluruh materi disampaikan dengan runut, pemateri mengajak perwakilan dua orang mahasiswa Asrama Bibit Unggul untuk memberikan opininya dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Perwakilan mahasiswa menyampaikan antusiasmenya terhadap dua materi *public speaking* yang mudah dipahami dan dapat langsung diperaktikkan.



Gambar 6. Penyampaian Opini Mahasiswa Asrama Bibit Unggul Surabaya

Kegiatan pelatihan diakhiri dengan sesi foto bersama dari seluruh unit komunitas, meliputi tim dosen dan perwakilan himpunan mahasiswa Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur, perwakilan Dinas Sosial Kota Surabaya, dan seluruh peserta pelatihan mahasiswa Asrama Bibit Unggul.



Gambar 7. Foto Bersama Seluruh Unit Komunitas

Setelah pelatihan *public speaking* dilaksanakan, evaluasi terhadap peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara mahasiswa dilakukan secara menyeluruh melalui dua pendekatan, yakni kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan menyebarluaskan kuesioner post-test yang identik dengan kuesioner pre-test, menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengukur dimensi kecemasan berbicara di depan umum. Indikator yang diukur mencakup perasaan gugup, ketakutan salah bicara, serta kemampuan menyampaikan ide dengan runtut dan percaya diri di hadapan audiens.

Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya penurunan skor rata-rata kecemasan dari 3,86 pada saat pre-test menjadi 2,91 pada post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, mahasiswa mengalami peningkatan rasa percaya diri yang signifikan. Secara distribusi, hanya sekitar 28% mahasiswa yang masih menunjukkan tingkat kecemasan tinggi, sementara 42% berada pada tingkat sedang, dan 30% lainnya menunjukkan skor rendah yang mengindikasikan bahwa mereka merasa cukup nyaman dan percaya diri ketika harus berbicara di depan umum.

Sebagai pelengkap dari data kuantitatif tersebut, evaluasi juga dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung selama praktik presentasi di sesi akhir pelatihan. Dalam praktik ini, fasilitator menggunakan rubrik penilaian performa yang mencakup aspek kejelasan artikulasi, struktur penyampaian ide, ekspresi wajah, penggunaan gestur, dan kemampuan menjalin kontak dengan audiens. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam performa mahasiswa, dengan rata-rata skor penampilan meningkat dari 2,8 sebelum pelatihan menjadi 4,1 setelah pelatihan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya lebih percaya diri, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknik berbicara yang lebih efektif dan terstruktur.

Selain itu, sesi refleksi yang dilakukan pada akhir kegiatan memperkuat temuan kuantitatif dan observasional. Dalam refleksi tertulis maupun diskusi terbuka, mayoritas mahasiswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih siap dan tidak lagi terlalu khawatir ketika harus tampil berbicara di depan umum. Beberapa dari mereka bahkan mengungkapkan keinginan untuk mulai aktif dalam kegiatan kampus yang menuntut keterampilan komunikasi, sesuatu yang sebelumnya mereka hindari karena rasa tidak percaya diri.

Dengan demikian, melalui kombinasi post-test, observasi langsung, dan refleksi diri, evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan *public speaking* tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam berbicara, tetapi juga membentuk kepercayaan diri yang lebih kokoh pada mahasiswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat kepada mahasiswa Asrama Bibit Unggul tidak hanya berhenti di terlaksananya workshop *public speaking*, tetapi tim pengabdian masyarakat terus terbuka untuk berdiskusi dan memberikan pelatihan sesuai dengan kebutuhan dan urgensi terkini mahasiswa, yang dikomunikasikan melalui perwakilan dosen dan Dinas Sosial Kota Surabaya. Terjalannya komunikasi berkelanjutan ini, merupakan bagian dari harapan tim pengabdian masyarakat dosen muda Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur untuk dapat memberikan kontribusi terhadap masyarakat yang tepat sasaran dan membentuk generasi muda yang unggul.

## D. PENUTUP

Simpulan dan saran setelah terselesaikannya kegiatan Pelatihan Public Speaking *dengan visual learning* dan gamifikasi untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri mahasiswa Asrama Bibit Unggul, sebagai berikut:

### Simpulan

Pelatihan *public speaking* untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri mahasiswa Asrama Bibit Unggul telah dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Maret 2025 dimulai pukul 14.00 hingga 16.30 yang berlokasi di Gedung Aula Asrama Bibit Unggul. Kegiatan yang telah dilaksanakan berupa survei kepercayaan diri berbicara di depan umum, materi sesi pertama urgensi komunikasi dan teknik *public speaking*, dilanjutkan sesi kedua tips berbicara di depan umum. Hasil dari pelatihan yang dilakukan selama kurang lebih dua jam, peserta dapat lebih percaya diri untuk mencoba berbicara di depan umum dibandingkan saat pertama sebelum pelatihan dimulai. Peningkatan rasa percaya diri ini terlihat ketika mahasiswa mengajukan dirinya untuk berbicara di depan tanpa paksaan dari pemateri di akhir acara. Terlaksananya acara dengan baik turut dipengaruhi oleh pemetaan masalah atau kebutuhan mitra, sehingga tim pengabdian masyarakat dapat memberikan materi pelatihan yang sesuai, serta kerja sama dari seluruh unit komunitas hingga acara selesai tanpa hambatan dan tepat waktu.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan *public speaking* di Asrama Bibit Unggul, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara mahasiswa. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh beberapa indikator kunci yang terukur maupun teramat secara langsung. Secara kuantitatif, data hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya penurunan rata-rata skor kecemasan berbicara dari 3,86 menjadi 2,91 pada skala Likert 1–5. Temuan ini mencerminkan pergeseran dari tingkat kecemasan tinggi ke tingkat sedang atau rendah pada sebagian besar peserta. Selain itu, terdapat peningkatan performa dalam presentasi mini yang dinilai melalui rubrik observasi, dengan rata-rata skor meningkat dari 2,8 menjadi 4,1, mencakup aspek artikulasi, struktur penyampaian, kontak mata, serta penggunaan bahasa tubuh.

Indikator peningkatan kepercayaan diri juga terlihat secara kualitatif dari sikap dan perilaku peserta selama pelatihan. Jika pada awal kegiatan sebagian besar mahasiswa menunjukkan gestur gugup seperti menunduk, berbicara pelan, atau menghindari kontak mata, maka pada sesi akhir pelatihan mereka terlihat lebih berani berbicara lantang, menyampaikan ide dengan runtut, dan mampu mengatur ekspresi serta gestur secara lebih terkontrol. Refleksi peserta juga memperkuat kesimpulan ini; banyak yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara di kelas, aktif berdiskusi, dan tertarik mengikuti kegiatan organisasi.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya efektif dari segi transfer keterampilan, tetapi juga berhasil membangun pondasi keberanian dan kesiapan mental mahasiswa untuk tampil di ruang publik. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa intervensi berbasis pendekatan visual learning, praktik langsung, dan gamifikasi dapat menjadi strategi yang relevan dan berdampak dalam konteks pengembangan kapasitas mahasiswa berisiko tinggi dengan latar belakang keterbatasan sosial dan ekonomi.

### Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil pelatihan *public speaking* ini, diperlukan adanya assessment lanjutan yang lebih mendalam dan berkelanjutan guna memantau perkembangan kemampuan dan kepercayaan diri mahasiswa dari waktu ke waktu. Bentuk assessment yang direkomendasikan meliputi evaluasi periodik dengan pendekatan campuran (kuantitatif dan kualitatif). Misalnya, dilakukan pengukuran ulang tingkat kecemasan dan performa berbicara setiap tiga bulan melalui instrumen serupa pre-test dan post-test, serta ditambah dengan *performance task* seperti presentasi dalam forum internal asrama, kegiatan kampus, atau sesi mentoring bersama mahasiswa senior. Selain itu, pengembangan portofolio personal berupa video presentasi atau jurnal reflektif juga dapat menjadi instrumen penilaian progres secara individu.

Untuk memastikan keberlanjutan manfaat pelatihan ini, penting untuk membangun kolaborasi lanjutan antara tim pelaksana, pengelola Asrama Bibit Unggul, dan institusi pendidikan tinggi tempat mahasiswa menempuh studi. Kolaborasi ini dapat diwujudkan dalam bentuk program pendampingan berkala, seperti klinik public speaking bulanan yang difasilitasi oleh relawan atau alumni, penyediaan mentor komunikasi dari kalangan dosen atau praktisi, serta pembentukan komunitas mahasiswa yang fokus pada pengembangan *soft skill*. Keterlibatan aktif pengurus asrama juga sangat penting, khususnya dalam memfasilitasi ruang praktik reguler dan memberi umpan balik terhadap performa mahasiswa dalam

kegiatan sehari-hari. Dengan pendekatan tersebut, pelatihan ini tidak hanya berhenti sebagai program jangka pendek, tetapi dapat berkembang menjadi ekosistem pembelajaran yang mendukung penguatan kapasitas mahasiswa secara berkelanjutan dan kontekstual.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dinas Sosial Kota Surabaya, Ibu Eva Rahmawati, S.Psi., M.M., selaku Kepala UPTD Kampung Anak Negeri - Dinsos Surabaya, serta seluruh mahasiswa Asrama Bibit Unggul yang telah berkenan mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir. Ucapan terima kasih juga kepada Elang, Pinky, Sista, Zahra, dan Prawira, perwakilan himpunan mahasiswa UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah membantu selama kegiatan pengabdian masyarakat.

### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Bandura A. 2018. *Self-efficacy in changing societies*. Cambridge University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. 2011. *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Duke M. 2020. Community-based participatory research. *Oxford Research Encyclopedias*.
- Fleming, N. D., & Mills, C. 1992. *Not another inventory, rather a catalyst for reflection*. To Improve the Academy, 11(1), 137–155. <https://doi.org/10.1002/j.2334-4822.1992.tb00213.x>.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. 2014. *Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification*. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- Humas Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. 2025. Dirjen Dikti: Perlu strategi nasional untuk tingkatkan akses pendidikan tinggi.
- International Labour Organization. 2022. *Soft skills and youth employability in Southeast Asia*.
- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. 2019. *Education inequality in Southeast Asia: Policy challenges*. OECD Publishing.
- Septiarti SW, Hanum F, Suardiman SP, Kusumawardani E. 2022. Parental involvement of marginalized children's education in Yogyakarta. *Cakrawala Pendidikan* 41 (2) 494–506.
- United Nations Children's Fund. 2022. *Youth communication skills and mental health in Indonesia*.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. 2023. *Equity, inclusion and the transformation of higher education*.
- Werbach, K., & Hunter, D. 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.