

# HATI-HATI DI JALAN



# HATI-HATI DI AIR

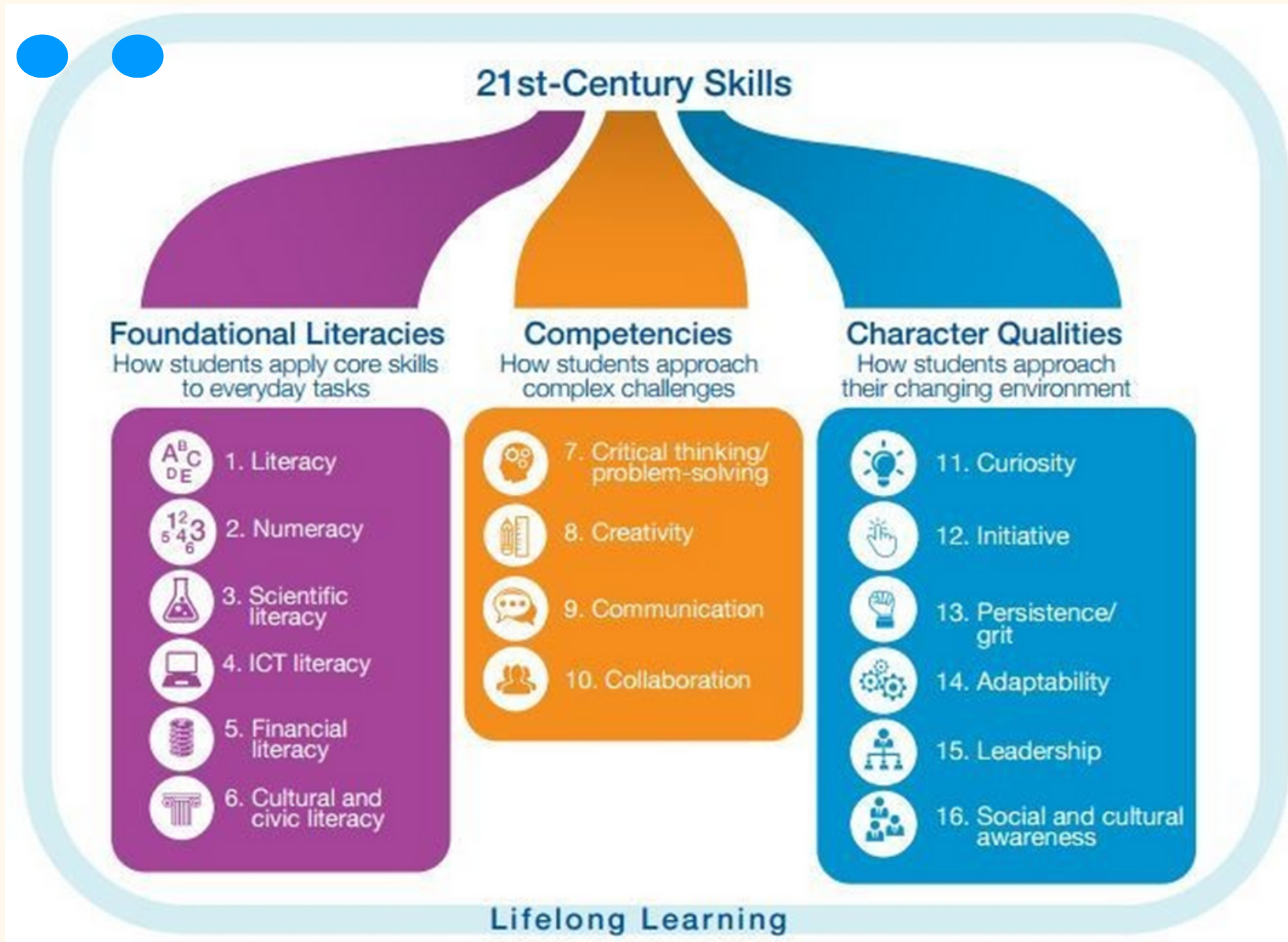


**KAMPANYE GAME BASED LEARNING  
UNTUK KESELAMATAN JALAN RAYA &  
PENCEGAHAN TENGGELEM**

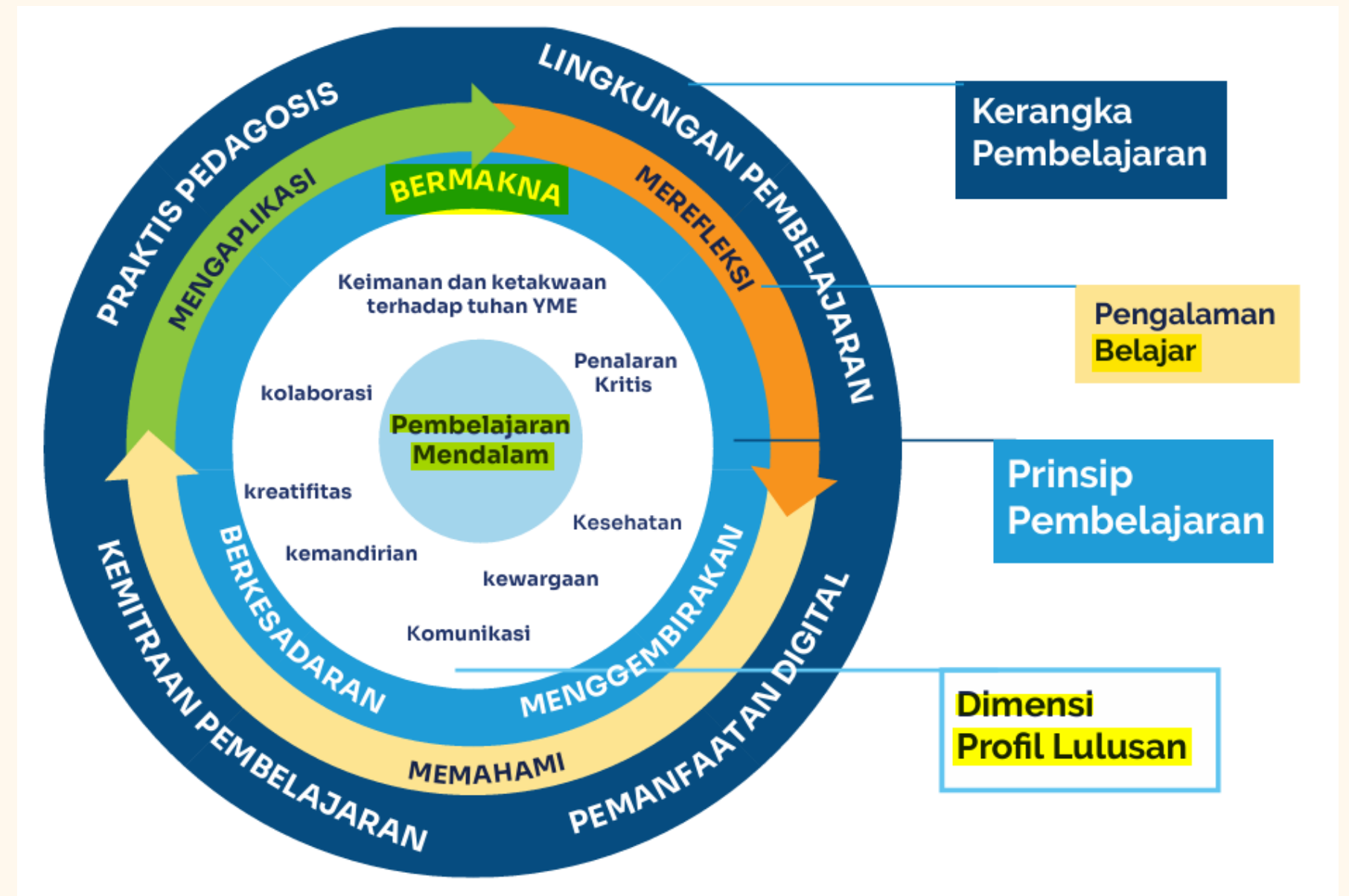
*PROTOKOL GAME  
BASED LEARNING*

[ludenara.org/hati-hati](http://ludenara.org/hati-hati)





World Economic Forum: Ten 21st-century skills every student needs



Naskah Akademik - Pembelajaran Mendalam Pendidikan Bermutu untuk Semua

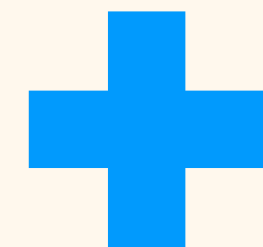


Exhibit 3: A variety of general and targeted learning strategies foster social and emotional skills



World Economic Forum: Ten 21st-century skills every student needs

Pada fase kedua pada tahun 1990-2000-an pemikiran bahwa belajar adalah proses aktif membangun pengetahuan, yang dipengaruhi oleh teori konstruktivis Jean Piaget dan Lev Vygotsky, memperkuat gagasan tentang PM. Fase ini mempopulerkan metode pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, dan berbasis masalah. Dengan kebutuhan untuk menguasai Keterampilan Abad ke-21 dan memanfaatkan teknologi, PM mulai dikaitkan dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Semua ini juga telah diterapkan di Indonesia tetapi proses dan hasilnya masih jauh dari harapan.

Pada fase akhir dalam era modern 2010 hingga saat ini dilakukan integrasi teknologi, teknologi pendidikan untuk mendukung PM dengan menggunakan simulasi, pembelajaran berbasis permainan, dan pembelajaran berbasis data. Paling mutakhir, PM mencakup isu-isu global, seperti keberlanjutan, literasi digital, dan pembelajaran sosial emosional. Singkat kata, penerapan PM pada konteks pendidikan lebih menekankan pada pemahaman mendalam oleh peserta didik dalam mengaplikasi pengetahuan dalam berbagai konteks.

Naskah Akademik - Pembelajaran Mendalam Pendidikan Bermutu untuk Semua



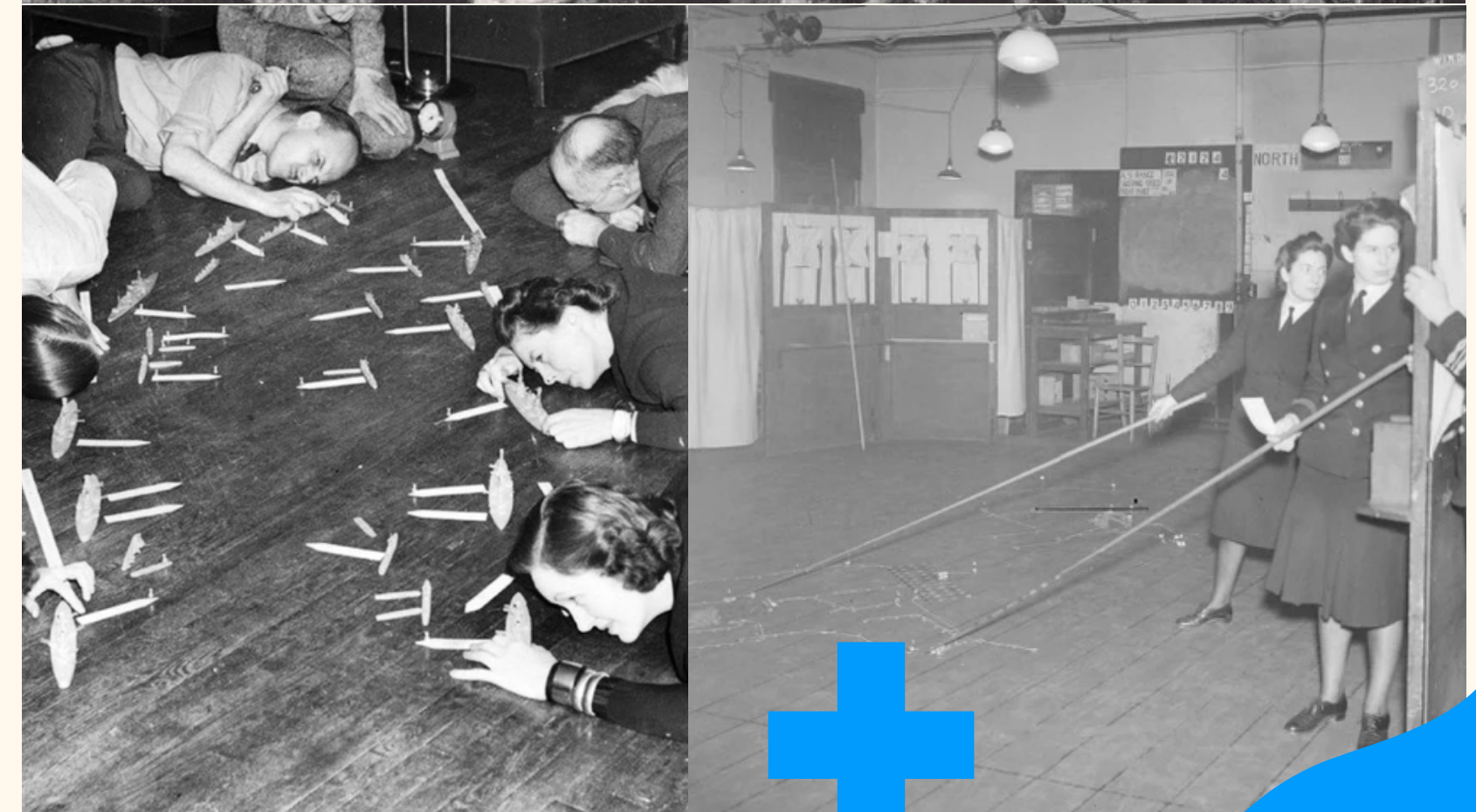
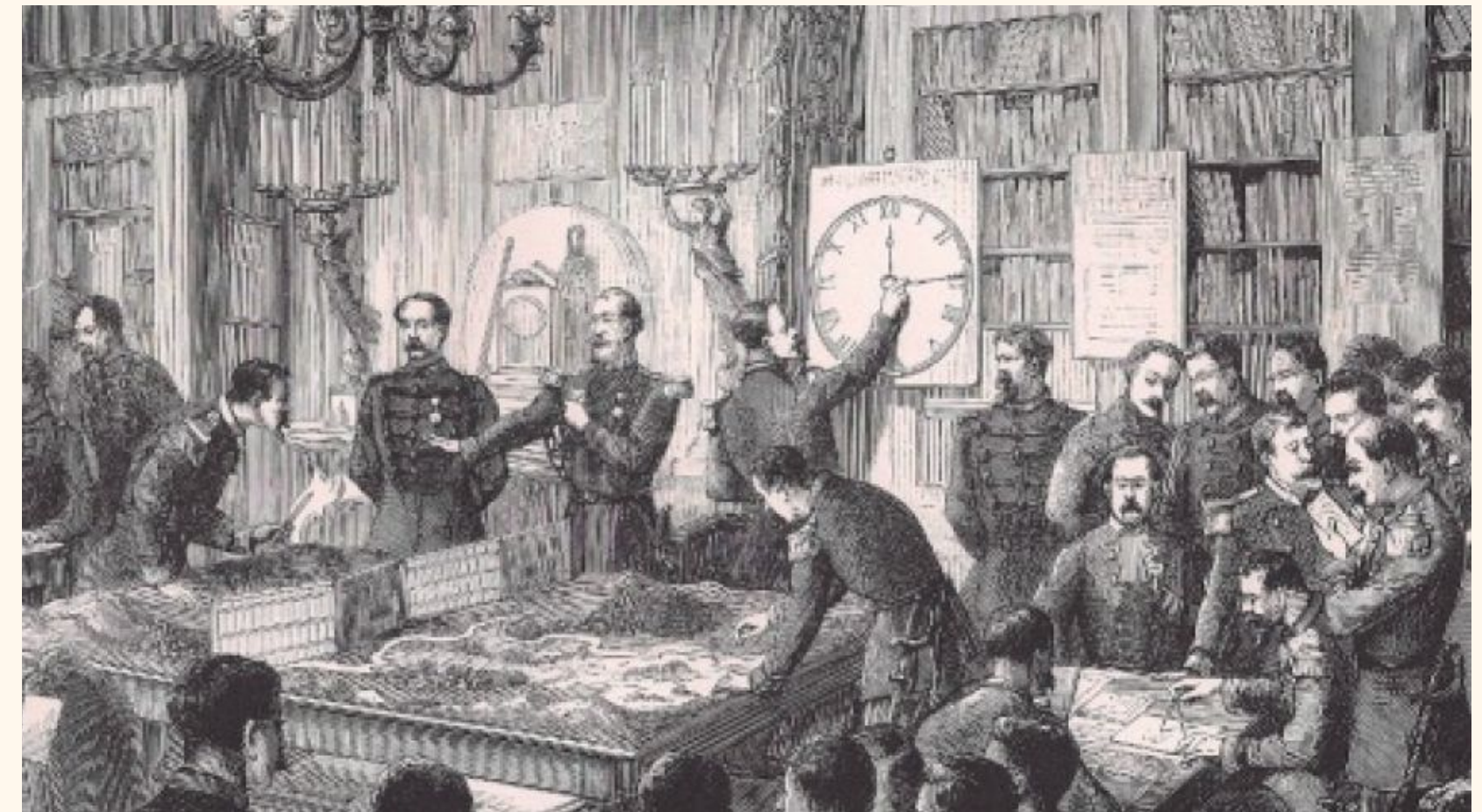
# Simulasi militer pertama di dunia adalah sebuah **GAME!**

*Kriegsspiel* adalah sebuah game (simulasi perang) yang dipelopori di Prusia abad ke-19 dan digunakan untuk program pendidikan para perwira negara tersebut.

Pendekatan pembelajaran ini telah berkontribusi mengubah negara itu menjadi kekuatan tempur paling kuat di Eropa. Kriegspiel adalah gagasan Letnan Georg Leopold von Reisswitz dan putranya Georg Heinrich Rudolf von Reisswitz.

<https://militaryhistorynow.com/2019/04/19/kriegsspiel-how-a-19th-century-war-game-changed-history/>

<https://www.vice.com/en/article/v7gpwb/how>



# Seorang guru menciptakan **GAME** untuk mengajarkan teori ekonomi!

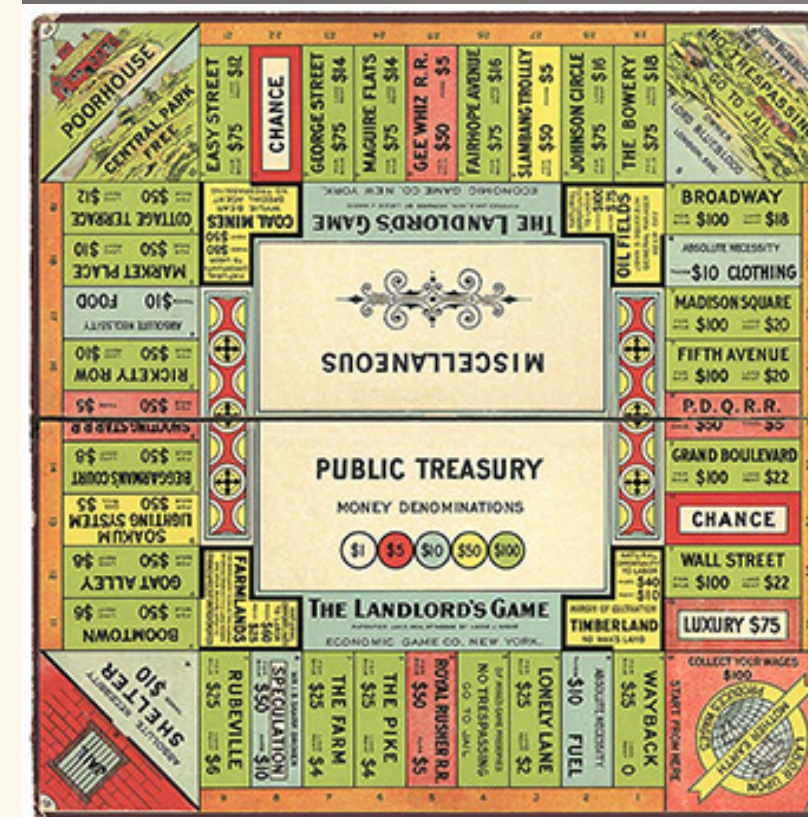
**Elizabeth Maggie** mendaftarkan paten untuk gamenya pada usia 30 tahun.

Ada 2 versi peraturan gamenya:

1. Menekankan konteks anti monopoli (ketika semua pemain mendapatkan pembagian harta), dan
2. Menekankan konteks monopoli.

Kedua peraturan tersebut disiapkan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik terkait konsep anti monopoli.

<https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html>



The Landlord's Game circa 1906  
The replica is based on this 1906 game set



## 4 KEBEBASAN DALAM BERMAIN\*

### Freedom to Fail.

Kebebasan untuk **gagal**, untuk kemudian **mencoba kembali** sebagai bagian dari pembelajaran

### Freedom of Identity.

Kebebasan melihat dari **identitas** dan **sudut pandang** yang **berbeda** untuk menghasilkan ide dan meningkatkan empati

### Freedom to Experiment.

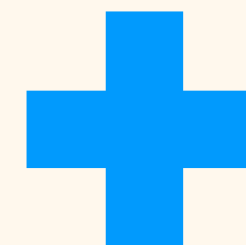
Kebebasan untuk bisa **bereksperimen** hal baru dan **mengeksplorasi** banyak hal

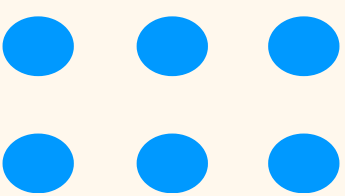
### Freedom of Effort.

Kebebasan untuk **melakukan upaya** sesuai **kemampuan** dan **kondisi** diri sendiri

**\*Scot Osterweil**

Creative Director MIT Education Arcade, Ludenara Advisory Board



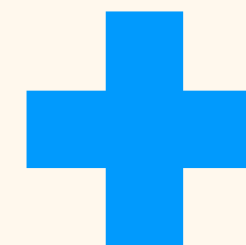
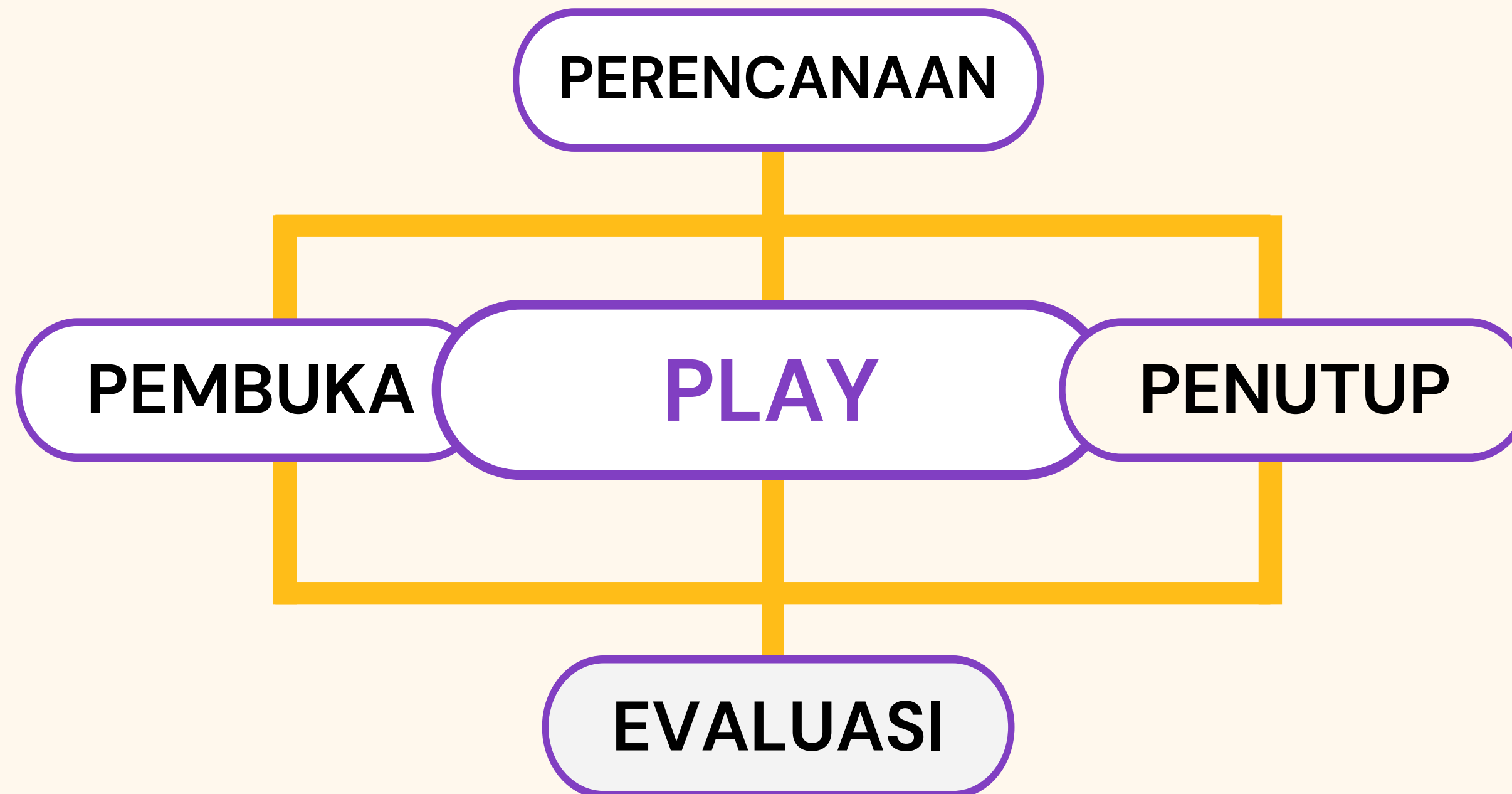


# 3 FASE GAME-BASED LEARNING

| Fase dan alokasi waktu                       | Fokus aktivitas                                | Pendekatan   |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------|--------------|
| <b>PEMBUKA</b> – 20%<br>(Prolog + Pre Play)  | Memotivasi siswa untuk mau terlibat            | Teaching     |
| <b>PLAY</b> – 50%                            | Memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif       | Facilitating |
| <b>PENUTUP</b> – 30%<br>(Post Play + Epilog) | Mendorong diskusi dan menggali pemahaman siswa | Coaching     |



# PROTOKOL GAME-BASED LEARNING



# YUK MAIN!



[ludenara.org/hatihati](https://ludenara.org/hatihati)

