

**BACKPACKER TEACHING DAN MERDEKA BELAJAR
DI UJUNG KULON, BANTEN.****Imam Muhtadin**

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Correspondence author : imammuuhtadin@umj.ac.id***Abstract***

Education in remote areas faces numerous challenges, including limited access to qualified teachers and inadequate learning resources. One innovative approach to addressing these challenges is the Backpacker Teaching program, which promotes flexible and experiential learning. This program was implemented in the Backpacker Teaching and Merdeka Belajar in Ujung Kulon, Banten initiative, conducted from December 21 to 31, 2024. The program aimed to enhance students' motivation and learning quality through creative methods such as Canva for digital literacy, computer-based report writing and narrative development, participatory teaching techniques, active learning, educational games, and achievement motivation training. The implementation of this program emphasized technology-based learning, active student engagement, and enjoyable educational experiences to facilitate better comprehension. The results indicate significant improvements in students' digital literacy, creativity, confidence in public speaking, and active participation in learning. Furthermore, local teachers gained insights into alternative teaching methods that can be incorporated into daily classroom practices. The findings suggest that Backpacker Teaching can serve as an effective educational model to support the Merdeka Belajar policy, particularly in remote regions. Therefore, similar programs should be further developed with enhanced technological support, teacher capacity-building initiatives, and collaboration with various stakeholders to ensure sustainability and long-term impact.

Keywords : *Backpacker Teaching, Merdeka Belajar, remote education, digital literacy, innovative teaching methods*

Abstrak

Pendidikan di daerah terpencil menghadapi berbagai tantangan, mulai dari keterbatasan tenaga pengajar hingga akses terhadap sumber belajar yang memadai. Salah satu pendekatan inovatif dalam mengatasi tantangan ini adalah melalui program *Backpacker Teaching*, yang mengusung konsep pembelajaran fleksibel dan berbasis pengalaman. Program ini diterapkan dalam kegiatan *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar di Ujung Kulon, Banten* yang berlangsung pada 21–31 Desember 2024. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa melalui metode kreatif seperti penggunaan *Canva*, penulisan laporan berbasis komputer dan naratif, teknik pembelajaran partisipatif, *active learning*, permainan edukatif, serta pelatihan motivasi berbasis pencapaian (*achievement motivation training*). Metode pelaksanaan kegiatan ini menekankan pembelajaran berbasis teknologi, interaksi aktif, serta pendekatan yang menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Hasil dari program ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan literasi digital, kreativitas, keberanian berbicara di depan umum, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, para guru juga mendapatkan wawasan baru mengenai metode pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa *Backpacker Teaching* dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam mendukung kebijakan *Merdeka Belajar*, khususnya di daerah terpencil. Oleh karena itu, program serupa perlu dikembangkan lebih lanjut dengan dukungan teknologi, peningkatan kapasitas guru, serta kolaborasi dengan berbagai pihak guna memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjangnya.

Kata Kunci : *Backpacker Teaching, Merdeka Belajar, pendidikan daerah terpencil, literasi digital, metode pembelajaran inovatif*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Salah satu konsep yang berkembang di Indonesia adalah *Merdeka Belajar*, sebuah inisiatif yang bertujuan memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan cara belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Nadiem, 2020). Konsep ini menekankan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan lingkungan. Dalam konteks ini, program *Backpacker Teaching* hadir sebagai bentuk nyata dari penerapan *Merdeka Belajar*, terutama di daerah terpencil seperti Ujung Kulon, Banten.

Ujung Kulon, yang dikenal sebagai kawasan konservasi dan habitat Badak Jawa, memiliki tantangan tersendiri dalam akses pendidikan. Keterbatasan sumber daya, tenaga pendidik, serta fasilitas belajar menjadi kendala utama dalam proses pendidikan di wilayah ini (Suryana, 2022). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat dengan pendekatan *Backpacker Teaching* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik di daerah ini. Program ini mengusung berbagai metode pembelajaran inovatif, seperti penggunaan Canva untuk mendukung kreativitas digital, penulisan laporan berbasis komputer dan naratif untuk meningkatkan literasi akademik, serta teknik belajar partisipatif melalui diskusi. Selain itu, pendekatan *active learning*, permainan edukatif (*game-based learning*), pembelajaran berbasis hiburan, dan *achievement motivation training* diterapkan untuk menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan motivasi peserta didik.

Beberapa studi menunjukkan bahwa pendekatan belajar yang melibatkan interaksi aktif dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2021). Pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi (Trilling & Fadel, 2009). Dengan demikian, program *Backpacker Teaching* di Ujung Kulon ini menjadi solusi alternatif dalam mendukung pendidikan di daerah terpencil dengan mengadopsi prinsip-prinsip *Merdeka Belajar*.

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar di Ujung Kulon, Banten*, yang dilaksanakan pada 21-31 Desember 2024 ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan di daerah tersebut serta menjadi model pengajaran berbasis partisipatif yang dapat diterapkan di berbagai wilayah lain.

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar di Ujung Kulon, Banten* dilaksanakan pada 21–31 Desember 2024 dengan pendekatan fleksibel dan partisipatif khas

backpacker teaching. Metode yang digunakan menekankan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, dan interaksi langsung dengan peserta didik.

Selama program, pembelajaran dilakukan melalui beberapa metode utama:

1. Metode Canva – Penggunaan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan keterampilan desain dan presentasi siswa.
2. Penulisan Laporan Berbasis Komputer dan Naratif – Pelatihan literasi digital melalui pembuatan laporan dan tulisan kreatif.
3. Teknik Pembelajaran Partisipatif dan Diskusi – Mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan berpikir kritis.
4. *Active Learning* – Pembelajaran berbasis pengalaman langsung untuk meningkatkan pemahaman siswa.
5. Game Edukatif – Permainan yang dirancang untuk memperkuat konsep belajar dengan cara yang menyenangkan.
6. Belajar Sambil Berhibur – Pendekatan santai yang menggabungkan unsur hiburan agar proses belajar lebih menarik.
7. *Achievement Motivation Training* – Sesi motivasi untuk membangun kepercayaan diri dan semangat belajar siswa.

Seluruh kegiatan dilakukan secara dinamis, menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di lapangan. Evaluasi dilakukan secara langsung melalui observasi dan umpan balik dari siswa dan guru guna menilai efektivitas metode yang diterapkan. Dengan metode ini, *Backpacker Teaching* di Ujung Kulon diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa di daerah terpencil.

Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan

Kegiatan *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar di Ujung Kulon, Banten* dilaksanakan pada 21–31 Desember 2024 dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi, kreativitas, dan partisipasi aktif. Setiap metode yang diterapkan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan akademik, literasi digital, serta motivasi belajar siswa di daerah terpencil. Berikut adalah uraian dari setiap kegiatan yang dilaksanakan.

1. Metode Canva

Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah keterbatasan sumber daya pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan *Canva* diperkenalkan kepada siswa sebagai alat bantu dalam membuat materi pembelajaran yang lebih visual dan kreatif. Dalam sesi ini, para siswa diajarkan cara menggunakan fitur dasar *Canva*, seperti membuat poster, infografis, dan presentasi sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun materi dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami.



Gambar 1. Canva

Selama pelaksanaan, siswa diberikan tugas untuk mendesain poster bertema lingkungan dan pendidikan. Mereka diajak untuk menuangkan ide kreatif mereka melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen desain lainnya. Para relawan membantu dengan memberikan contoh desain yang inspiratif serta membimbing siswa dalam menyesuaikan warna, font, dan tata letak agar hasil akhirnya lebih estetik dan informatif.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam mencoba alat digital baru yang sebelumnya belum mereka kenal. Meskipun beberapa mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur yang lebih kompleks, mereka mampu menguasai dasar-dasar penggunaan *Canva* dalam waktu singkat. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa dapat lebih percaya diri dalam menyusun presentasi atau materi visual lainnya di masa depan.

2. Penulisan Laporan Berbasis Komputer dan Naratif

Keterampilan menulis adalah salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan. Untuk itu, kegiatan ini dirancang untuk melatih siswa dalam menulis laporan dan narasi berbasis komputer. Sesi ini diawali dengan pengenalan dasar-dasar menulis laporan yang baik, seperti struktur tulisan, penggunaan bahasa yang efektif, serta cara menyusun paragraf yang koheren.

Setelah memahami teori dasar, siswa diminta untuk menulis laporan sederhana berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan *Backpacker Teaching*. Selain itu, mereka juga diajak untuk menulis cerita naratif singkat dengan tema pendidikan atau pengalaman sehari-hari mereka di lingkungan sekitar. Pendampingan dilakukan secara langsung oleh relawan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengorganisasi ide dan menuangkannya dalam bentuk tulisan.

Dalam sesi ini, tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses komputer bagi beberapa siswa. Oleh karena itu, kegiatan dilakukan secara berkelompok agar setiap siswa tetap mendapatkan kesempatan untuk belajar mengetik dan mengedit dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata. Dengan sistem kerja sama ini, siswa tidak hanya belajar menulis tetapi juga berlatih bekerja dalam tim.

Hasil dari kegiatan ini cukup memuaskan, di mana sebagian besar siswa mampu menyusun laporan sederhana dan cerita naratif dengan struktur yang baik. Meskipun masih terdapat beberapa kesalahan dalam penggunaan tata bahasa dan ejaan, pemahaman mereka terhadap konsep penulisan akademik dan kreatif mengalami peningkatan yang signifikan.



Gambar 2. Menulis Laporan

3. Teknik Pembelajaran Partisipatif dan Diskusi

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada metode yang digunakan. Oleh karena itu, teknik pembelajaran partisipatif dan diskusi diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kegiatan ini dimulai dengan pembagian kelompok kecil yang masing-masing diberikan topik diskusi yang

relevan dengan kehidupan mereka, seperti pentingnya menjaga lingkungan, peran pendidikan dalam masa depan, dan budaya lokal di Ujung Kulon.

Setiap kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi dan merancang presentasi singkat tentang topik yang mereka bahas. Dalam sesi ini, relawan berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menggali ide, menyusun argumen, dan menyampaikan pendapat mereka dengan percaya diri. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berbicara di depan umum, serta bekerja sama dalam kelompok.

Proses diskusi berjalan dengan sangat dinamis. Beberapa siswa yang awalnya tampak malu-malu mulai aktif menyampaikan pendapatnya setelah diberikan motivasi dan dorongan dari fasilitator. Keberanian mereka untuk mengungkapkan ide menjadi salah satu pencapaian penting dalam kegiatan ini.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan diskusi dan partisipatif sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka lebih berani untuk berbicara, lebih mampu dalam mengembangkan argumen, dan lebih antusias dalam berdiskusi dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

4. *Active Learning*

Metode *active learning* diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk belajar melalui eksperimen sederhana, simulasi, serta berbagai aktivitas fisik yang melibatkan interaksi langsung dengan materi yang dipelajari.

Misalnya, dalam sesi pelajaran sains, siswa melakukan eksperimen sederhana tentang ekosistem dengan mengamati lingkungan sekitar mereka. Mereka diajak untuk mengidentifikasi berbagai jenis tumbuhan dan hewan yang ada di sekitar sekolah serta memahami peran setiap elemen dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

Kegiatan ini juga melibatkan pendekatan *learning by doing*, di mana siswa lebih banyak melakukan praktik dibandingkan hanya mendengar teori. Dengan metode ini, mereka lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil dari penerapan *active learning* menunjukkan bahwa siswa lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka juga lebih termotivasi untuk belajar karena merasa bahwa proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.



Gambar 3 . Proses Pengajaran

5. *Game Edukatif*

Pembelajaran berbasis permainan diterapkan sebagai cara untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Berbagai permainan edukatif dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep akademik dengan cara yang lebih menyenangkan, seperti kuis interaktif, teka-teki, serta permainan berbasis tim yang melatih kerja sama dan kreativitas.

Salah satu permainan yang dilakukan adalah "Jeopardy Pendidikan," di mana siswa harus menjawab pertanyaan dari berbagai kategori pelajaran seperti matematika, sains, dan bahasa dengan format kuis interaktif. Selain itu, permainan peran (*role play*) juga digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai topik sosial dan budaya.

Melalui pendekatan ini, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Mereka juga merasa lebih rileks dan menikmati proses pembelajaran tanpa tekanan.



Gambar 4 . Game Edukatif



Gambar 5. Game Edukatif Lainnya

Pelaksanaan *Backpacker Teaching* dan *Merdeka Belajar* di Ujung Kulon, Banten memberikan dampak positif bagi siswa, guru, dan masyarakat sekitar. Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan literasi digital, keberanian berbicara di depan umum, serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Metode pembelajaran yang inovatif juga membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti kelas dan lebih menikmati proses belajar.

Para guru yang terlibat dalam kegiatan ini mengakui bahwa pendekatan yang digunakan dalam *Backpacker Teaching* dapat menjadi alternatif yang menarik dalam proses pembelajaran sehari-hari. Mereka juga mendapatkan inspirasi untuk mengadopsi beberapa metode yang telah diterapkan, seperti penggunaan Canva, diskusi partisipatif, dan pembelajaran berbasis permainan.

Program ini berhasil mencapai tujuannya dalam memperkenalkan metode pembelajaran inovatif yang berbasis *Merdeka Belajar*. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi kegiatan pengabdian masyarakat di masa depan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah terpencil.

Dokumentasi Lainnya



Gambar 6. Salah satu bagian rangkaian acara



Gambar 7. Tim Pelaksana Kegiatan

Gambar 6 menunjukkan salah satu bagian dari rangkaian acara *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar di Ujung Kulon, Banten*. Dalam gambar tersebut, terlihat seorang peserta berdiri di depan papan informasi yang bertuliskan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan – Balai Taman Nasional Ujung Kulon, Seksi PTN Wilayah I P. Panaitan. Gambar ini menggambarkan keterkaitan program dengan aspek konservasi lingkungan di Taman Nasional Ujung Kulon, yang menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan. Program *Backpacker Teaching* tidak hanya berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan bagi siswa di daerah terpencil, tetapi juga mengedukasi peserta didik tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan di kawasan konservasi.

Sementara itu, Gambar 7 menampilkan tim pelaksana kegiatan yang sedang berada di atas kapal dengan latar belakang matahari terbenam. Tim pelaksana terdiri dari relawan yang berperan dalam mendukung jalannya program, baik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam aspek teknis pelaksanaan. Momen ini diabadikan saat perjalanan menuju salah satu lokasi kegiatan di Ujung Kulon, yang aksesnya harus ditempuh menggunakan transportasi laut. Gambar ini mencerminkan semangat kebersamaan dan dedikasi tim dalam mengabdikan diri untuk meningkatkan akses pendidikan di daerah terpencil.

Kedua gambar tersebut memperkuat dokumentasi pelaksanaan program *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar* dengan menampilkan unsur edukasi dan tantangan geografis yang dihadapi dalam kegiatan ini. Dokumentasi ini menjadi bukti nyata bagaimana program dijalankan dengan semangat kolaborasi, eksplorasi, dan kepedulian terhadap pendidikan serta lingkungan.



Gambar 8. Menikmati alam Ujung Kulon setelah cara selesai

Gambar 8 menampilkan salah satu momen setelah selesainya rangkaian kegiatan *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar di Ujung Kulon, Banten*. Dalam gambar ini, seorang peserta terlihat duduk santai di atas perahu dengan latar belakang matahari terbenam, menikmati keindahan alam Ujung Kulon. Ia mengenakan kaos bertuliskan "Merdeka Belajar," yang mencerminkan semangat utama dari kegiatan ini, yaitu membangun pengalaman belajar yang lebih fleksibel, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa di daerah terpencil.

Gambar ini memiliki makna mendalam dalam konteks program pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Setelah berbagai aktivitas edukatif yang melibatkan siswa, guru, dan masyarakat setempat, momen ini menjadi simbol refleksi dan apresiasi terhadap perjalanan serta tantangan yang telah dilalui oleh tim pelaksana. Selain sebagai dokumentasi penutup kegiatan, gambar ini juga mencerminkan keseimbangan antara misi pendidikan dan eksplorasi lingkungan yang menjadi bagian dari pengalaman *Backpacker Teaching*.

Keindahan alam Ujung Kulon yang tergambar dalam foto ini juga mengingatkan akan pentingnya aspek konservasi dalam program pendidikan yang dijalankan. Lingkungan yang terjaga dengan baik memberikan dampak positif bagi pendidikan dan kehidupan masyarakat sekitar. Oleh karena itu, selain memberikan akses pendidikan yang lebih baik bagi siswa,

kegiatan ini juga menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap alam sebagai bagian dari pembelajaran yang holistik.

Secara keseluruhan, gambar ini tidak hanya mendokumentasikan perjalanan tim pelaksana tetapi juga menjadi simbol keberhasilan program dalam menjangkau daerah terpencil, menginspirasi siswa, serta membangun pengalaman belajar yang berkesan bagi semua pihak yang terlibat. Momen ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman langsung di lingkungan yang kaya akan pembelajaran.

Kesimpulan dan Rekomendasi

a. Kesimpulan

Kegiatan *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar di Ujung Kulon, Banten* yang dilaksanakan pada 21–31 Desember 2024 telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa di daerah terpencil. Melalui berbagai metode pembelajaran inovatif, seperti penggunaan *Canva*, penulisan laporan berbasis komputer, diskusi partisipatif, *active learning*, serta permainan edukatif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik mereka tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis.

Salah satu keberhasilan utama dari program ini adalah meningkatnya keterampilan literasi digital siswa, terutama dalam penggunaan *Canva* dan pengolahan dokumen berbasis komputer. Selain itu, metode pembelajaran berbasis diskusi dan *active learning* terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan keberanian berbicara di depan umum, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Permainan edukatif yang diterapkan juga memberikan dampak positif dalam membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Bagi para guru, kegiatan ini menjadi inspirasi dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan prinsip *Merdeka Belajar*. Pendekatan partisipatif yang digunakan dalam program ini diakui sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya di daerah dengan keterbatasan sumber daya pendidikan. Dengan demikian, kegiatan *Backpacker Teaching* tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi siswa tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran di sekolah-sekolah yang menjadi sasaran program.

Secara keseluruhan, program ini berhasil menunjukkan bahwa pendidikan di daerah terpencil dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang kreatif, berbasis teknologi, dan mengedepankan interaksi aktif antara siswa dan pengajar. Model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan ini dapat menjadi acuan bagi inisiatif pendidikan lainnya, khususnya dalam mendukung kebijakan *Merdeka Belajar* di berbagai daerah dengan kondisi serupa.

b. Rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas program serupa di masa mendatang. Pertama, penguatan literasi digital di daerah terpencil perlu menjadi fokus utama dengan menyediakan akses lebih luas terhadap perangkat teknologi seperti laptop atau tablet. Pelatihan literasi digital yang berkelanjutan akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Kedua, metode pembelajaran partisipatif yang telah diterapkan dalam program ini, seperti *active learning*, diskusi kelompok, dan permainan edukatif, sebaiknya terus digunakan dalam proses belajar mengajar sehari-hari. Guru di daerah terpencil disarankan untuk mengadopsi metode ini guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, kolaborasi dengan institusi pendidikan dan relawan perlu diperluas agar program *Backpacker Teaching* dapat menjangkau lebih banyak daerah yang membutuhkan. Kerja sama dengan universitas dan lembaga pendidikan akan membantu dalam menyediakan sumber daya serta mengembangkan kurikulum pembelajaran yang lebih variatif. Evaluasi program secara berkala juga diperlukan untuk memastikan efektivitas metode yang diterapkan. Survei kepuasan peserta didik, wawancara dengan guru, serta analisis dampak jangka panjang dapat menjadi dasar untuk pengembangan program yang lebih baik.

Terakhir, dukungan infrastruktur pendidikan dari pemerintah dan pemangku kepentingan sangat diperlukan agar program ini dapat berjalan secara berkelanjutan. Penyediaan akses listrik, jaringan internet, serta sarana belajar yang memadai akan mendukung implementasi metode pembelajaran inovatif yang lebih efektif. Dengan adanya dukungan yang menyeluruh, program *Backpacker Teaching dan Merdeka Belajar* dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi pendidikan di daerah terpencil di Indonesia. Keberhasilan program ini di Ujung Kulon diharapkan menjadi model bagi pengembangan pendidikan yang lebih inklusif dan berbasis komunitas di masa depan.

Daftar Pustaka

- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2016). *Active learning: Cooperation in the college classroom*. Interaction Book Company.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Konsep dan implementasi Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Nadiem, M. (2020). *Pidato Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Merdeka Belajar*. Jakarta, Indonesia.
- Sari, R. (2021). Strategi *Backpacker Teaching* dalam meningkatkan motivasi belajar di daerah terpencil. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 102–115.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, A. (2022). Pendidikan di daerah konservasi: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 7(1), 45–58.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.