

PENERAPAN MONOPOLI DAN KARTU BACA UNTUK LITERASI DAN WAWASAN ANAK PEKERJA MIGRAN INDONESIA (PMI) DI MALAYSIA

Syarla Aqila¹, Daffa Sumarlan², Afina Sabrina Naila Nuha³, Hana Qanitha⁴, Fathina Narindra Abas⁵, Aisha Nura Namida⁶, Sindy Tarisma Putry⁷, Sultan Rizqhi Ramadhan⁸, Arifah Salwa Firdaus⁹, Hilman Musthafa¹⁰, Siti Nur Azizah¹¹

¹Universitas Muhammadiyah Malang

²Universitas Islam Bandung

³Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

⁴Universitas Negeri Semarang

⁵SMAS Jakarta Islamic School

⁶Budi Cendekia Islamic Senior High School

⁷Stikes Karya Husada Kediri

⁸Universitas Halu Oleo

⁹Universitas Airlangga

¹⁰UIN Sunan Ampel Surabaya

¹¹Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*coresponding author : sitinurazizah@ump.ac.id

Received: 17-11- 2024

Revised: 27-11-2026

Approved: 07-12-2024

ABSTRACT

The MONOKACA (Monopoli Nusantara Cerdas Anak) program was initiated to address the lack of formal education access for Indonesian children residing in Malaysia, particularly children of Indonesian migrant workers. This program aims to enhance basic literacy skills and instil national values through interactive educational games. The program includes two sessions: LAPAR (Fun Literacy through Card Games), which focuses on reading, writing, and arithmetic, and MOPULAU (Monopoli Pulau and Rupiah), which introduces Indonesian history and culture. Evaluation results indicate that the MONOKACA program improved basic literacy, national awareness, and social skills such as teamwork and communication among these children. With its engaging and interactive approach, this program is expected to have a long-term impact on preserving the national identity among Indonesian children in Malaysia.

Keywords: MONOKACA, PMI's Children, basic literacy, national values, educational games.

ABSTRAK

Program MONOKACA (Monopoli Nusantara Cerdas Anak) disusun untuk mengatasi minimnya akses pendidikan formal bagi anak-anak Indonesia yang bermukim di Malaysia, khususnya anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI). Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan melalui permainan edukatif yang interaktif. Program ini mencakup dua sesi: LAPAR (Literasi Asyik melalui Permainan Kartu), yang berfokus pada membaca, menulis, dan berhitung, dan MOPULAU (Monopoli Pulau dan Rupiah), yang memperkenalkan sejarah dan budaya Indonesia. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa program MONOKACA berhasil meningkatkan keterampilan literasi dasar, kesadaran nasional, dan keterampilan sosial seperti kerja sama tim dan komunikasi di antara anak-anak ini. Dengan pendekatannya yang menarik dan interaktif, program ini diharapkan memiliki dampak jangka panjang dalam melestarikan identitas nasional di kalangan anak-anak Indonesia di Malaysia.

Kata kunci: MONOKACA, Anak PMI, Literasi Dasar, Nilai Kebangsaan, Permainan Edukatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dasar yang dijamin oleh Undang-Undang Dasar 1945 bagi setiap warga negara Indonesia, termasuk mereka yang berada di luar negeri. Namun, implementasi hak ini belum sepenuhnya merata, terutama bagi anak-anak PMI yang

tinggal di negara lain seperti Malaysia (Putri et al. 2024). Kesenjangan akses pendidikan bagi anak-anak PMI di luar negeri masih sangat tinggi, meskipun pendidikan adalah kunci dalam membentuk karakter, keterampilan, serta wawasan kebangsaan mereka (Aminarti et al. 2024; Skaut and Tripurot 2023).

Kehadiran anak-anak PMI di Malaysia sebagian besar disebabkan oleh pekerjaan orang tua mereka sebagai tenaga kerja migran. Sistem pendidikan di Malaysia tidak selalu mampu mengakomodasi kebutuhan pendidikan anak-anak migran, termasuk anak-anak PMI (Siagian et al. 2024; Sudarmanto 2022). Status kewarganegaraan dan peraturan setempat sering kali membatasi akses anak-anak ini terhadap pendidikan formal, sehingga mereka menghadapi risiko tertinggal dalam pendidikan dasar, terutama literasi. Kondisi demografi mereka yang tersebar di wilayah perkebunan dan pemukiman terpencil di Malaysia semakin memperburuk kesenjangan akses pendidikan yang mereka alami (Lestari et al. 2024; Rafi et al. 2024; Roisah et al. 2024). Sebagian besar dari anak-anak ini adalah keturunan PMI yang sering kali menghadapi tantangan akses pendidikan formal. Keterbatasan fasilitas pendidikan dan dukungan dari pemerintah, baik dari Indonesia maupun Malaysia, menjadi penghambat utama (Rohmatika et al. 2024). Anak-anak ini umumnya tidak memiliki akses untuk mengikuti pendidikan dengan kurikulum yang relevan dengan Indonesia, sehingga kemampuan literasi dasar serta wawasan kebangsaan mereka terancam minim. Tantangan ini diperparah dengan kurangnya dukungan lingkungan setempat terhadap pemenuhan hak pendidikan anak-anak PMI (Wahab et al. 2024).

Sebagai langkah nyata untuk membantu mengatasi masalah ini, program MONOKACA diusulkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan anak-anak PMI di Malaysia melalui media permainan edukatif (Azizah et al. 2024b). MONOKACA merupakan sebuah program dengan permainan edukasi yang berfokus pada pembelajaran di bidang baca tulis hitung (calistung) dan pengenalan pulau-pulau di Indonesia (Mulyati et al. 2024). Permainan edukasi dalam konteks ini digunakan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan, sehingga dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Hermawati & Lestari, 2024). Permainan edukasi ini dirancang untuk memadukan hiburan dan pembelajaran, yang diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Zakiyah et al. 2024). Program MONOKACA akan difokuskan untuk anak-anak kelas 1 dan 2 yang berada dalam masa pembentukan identitas dan pembelajaran literasi awal. Program ini terdiri dari dua sesi yaitu sesi LAPAR (Literasi Asyik melalui Permainan Kartu) dan sesi MOPULAU (Monopoli Pulau dan Rupiah), yang dirancang untuk mengatasi keterbatasan akses pendidikan formal dan membangkitkan motivasi belajar anak-anak dalam situasi yang menyenangkan dan interaktif (Azizah et al. 2023).

Pada sesi LAPAR, siswa diperkenalkan dengan berbagai konsep literasi dasar menggunakan kartu baca yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman tentang huruf, kata, dan kalimat. Penggunaan kartu baca ini didasarkan pada pengabdian yang menunjukkan bahwa metode visual dan kinestetik dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama bagi anak-anak dengan akses pendidikan yang terbatas (Ummah and Rahman 2024). Melalui sesi LAPAR, diharapkan siswa kelas 1 dan 2 dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung dengan cara yang menarik serta relevan dengan konteks kehidupan mereka. Sementara itu, sesi MOPULAU berfokus pada pengenalan mata uang dan wawasan nusantara melalui permainan monopoli yang

dirancang khusus. Pada sesi ini, siswa akan mempelajari nilai-nilai kebangsaan, sejarah, dan budaya Indonesia melalui mekanisme permainan yang menggabungkan kompetisi dan kerja sama. Mengacu pada teori motivasi Deci dan Ryan atau *Self Determination Theory*, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen kompetitif yang sehat, sekaligus memperkaya pengetahuan mereka tentang nusantara dan identitas kebangsaan Indonesia (Ryan and Deci 2024).

Terdapat keterbatasan literasi yang berfokus untuk pengembangan pendidikan karakter dan literasi dasar bagi anak-anak PMI di luar negeri, khususnya mereka yang berada di jenjang kelas 1 dan 2. Meskipun ada beberapa literasi yang membahas pendidikan anak migran di Malaysia, sedikit yang benar-benar mengembangkan pendekatan interaktif yang secara spesifik menyanggar kebutuhan anak-anak PMI pada usia pra-remaja ini. Hal ini penting karena usia kelas 1 dan 2 adalah periode dalam perkembangan identitas budaya, yang memerlukan pendekatan yang sesuai untuk mempertahankan keterikatan mereka dengan budaya Indonesia. Pada usia ini, anak-anak mulai membentuk pemahaman tentang nilai dan budaya di sekitar mereka, sehingga program seperti MONOKACA dapat membantu mereka mengenal dan mencintai identitas budaya Indonesia sejak dini. Tidak hanya itu, urgensi program ini tidak hanya terletak pada pemenuhan hak pendidikan anak-anak PMI di luar negeri, tetapi juga pada upaya menjaga identitas dan rasa kebangsaan di tengah tantangan lingkungan asing. Pendidikan yang mereka terima saat ini sangat terbatas, dan jika tidak segera diatasi, dapat berdampak pada keterpisahan identitas budaya serta penurunan motivasi belajar (Gymnastiar et al. 2024). Mengingat pendidikan merupakan pilar utama dalam pembentukan karakter dan keterikatan kebangsaan, program ini menjadi langkah mendesak untuk memastikan anak-anak ini tetap terhubung dengan nilai-nilai Indonesia. Program MONOKACA, dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, dirancang untuk menjawab kebutuhan mereka akan literasi dasar yang relevan, sambil memperkuat keterikatan mereka pada budaya dan identitas Indonesia (Agusman et al. 2024; Monica et al. 2024).

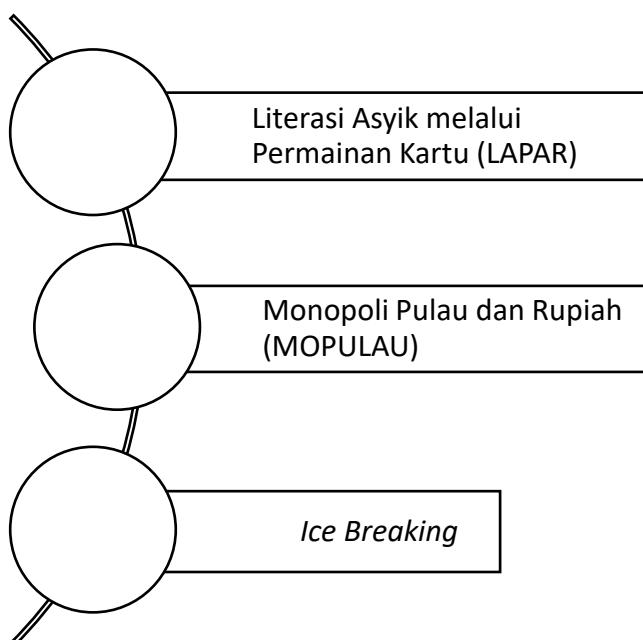
Program MONOKACA diharapkan dapat menjawab kebutuhan dasar anak - anak kelas 1 dan 2 akan pendidikan yang relevan, sekaligus menguatkan identitas kebangsaan mereka sebagai anak-anak Indonesia di luar negeri. Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar serta pengetahuan kebangsaan mereka, agar mereka tetap terhubung dengan akar budaya Indonesia, meskipun berada di lingkungan yang berbeda secara budaya dan bahasa (Setiadi et al. 2023). Adanya program MONOKACA ini memiliki manfaat penting, terutama dalam menumbuhkan motivasi belajar dan memperkuat identitas kebangsaan bagi anak-anak PMI di Malaysia. Urgensi dari program ini juga didasarkan pada pentingnya menjaga keterikatan mereka dengan budaya Indonesia serta memberikan kesempatan yang setara dalam memperoleh pendidikan literasi dasar. Namun, pegabdian ini juga memiliki beberapa batasan, termasuk keterbatasan jangkauan geografis dan akses media pembelajaran, yang mungkin membatasi implementasi program secara menyeluruh (Azizah et al. 2024a; Sugiantoro et al. 2024).

Dengan merancang program MONOKACA ini, diharapkan dapat menjembatani keterbatasan pendidikan yang dihadapi anak-anak PMI di Malaysia serta menjadi solusi yang efektif dalam menjaga literasi dasar dan wawasan kebangsaan mereka. Lebih lanjut, pengabdian ini juga diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pendidikan yang inklusif dan adaptif bagi anak-anak Indonesia di luar negeri (Nursafirayanti and Azizah 2024).

METODE KEGIATAN

Program MONOKACA ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan At - Tanzil Lembah Jaya yang dinaungi oleh IKABA IMABA Malaysia, KORWIL Lembah Jaya pada tanggal 06 November 2024, bekerja sama dengan tim Semangat Muda Indonesia. Sasaran program difokuskan pada siswa kelas 1 dan 2, dengan total 18 siswa yang berpartisipasi secara penuh dari awal hingga akhir kegiatan. Pemilihan sasaran siswa ini didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif anak-anak pada jenjang usia tersebut, yang umumnya telah memasuki tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Magdalena et al. 2023). Pada tahap ini, anak-anak sudah mampu memahami konsep konkret dan mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis untuk hal-hal yang nyata atau dapat mereka lihat dan sentuh, meskipun belum sepenuhnya mampu berpikir secara abstrak. (Agustini et al. 2024)

Tujuan utama program MONOKACA adalah untuk meningkatkan literasi dasar serta memperkuat pengetahuan kebangsaan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan (Hermawati and Lestari 2024).



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Kegiatan program terbagi menjadi dua sesi utama dengan selingan *ice breaking*, berikut penjelasannya:

1. Literasi Asyik melalui Permainan Kartu (LAPAR)

Pada sesi ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai konsep literasi dasar menggunakan kartu baca yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman tentang huruf, kata, dan kalimat. Penggunaan kartu baca sebagai media pembelajaran didasarkan pada pengabdian yang menunjukkan bahwa metode visual dan kinestetik dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Monopoli Pulau dan Rupiah (MOPULAU)

Sesi ini berfokus pada pengenalan mata uang dan wawasan nusantara. Permainan monopoli ini akan mengintegrasikan materi sejarah dan budaya Indonesia, yang

memungkinkan siswa mempelajari kebangsaan secara aktif sambil bermain. Metode ini bertujuan untuk menggabungkan elemen kompetisi dan pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sebagaimana diuraikan dalam teori motivasi Deci dan Ryan atau dikenal dengan *Self-Determination Theory* (Ryan and Deci 2024).

3. Ice Breaking

Sesi ini digunakan sebagai selingan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi ketegangan, dan menjaga antusiasme siswa agar tetap fokus pada materi yang disampaikan. Dengan memberikan jeda yang menyenangkan di antara sesi pembelajaran, ice breaking dapat membantu siswa merasa lebih rileks dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Pada program ini, terdiri dari kegiatan bernyanyi bersama, *games* tebak gambar, dan *wishing starts* dimana tiap siswa diminta untuk menuliskan cita - citanya dalam sebuah kertas origami lalu membentuknya menjadi pesawat kertas (Fatihani et al. 2024).

Maka dari itu, program MONOKACA dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman kognitif yang lebih dalam terkait literasi dan kebangsaan, tetapi juga untuk membentuk keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Kegiatan ini diharapkan memberikan dampak jangka panjang dalam membentuk sikap positif siswa terhadap literasi dan pengetahuan kebangsaan di masa mendatang. Berikut skema dari program MONOKACA:



Gambar 2. Media yang digunakan setiap metode

Berdasarkan penjabarannya, luaran dari program MONOKACA dapat dibedakan menjadi hasil jangka pendek dan jangka panjang. Hasil jangka pendek mencakup peningkatan literasi dasar di antara para siswa, yang ditandai dengan kemajuan dalam pemahaman huruf, kata, dan kalimat setelah mengikuti program. Peningkatan pengetahuan nusantara juga menjadi fokus utama, dengan siswa yang menunjukkan pemahaman lebih baik tentang wawasan nusantara, yang diukur melalui kuis kebangsaan di akhir program. Selain itu, pengembangan keterampilan sosial terlihat

dari kemampuan siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah secara kolektif selama kegiatan. Motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran pun meningkat, berkat pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang digunakan dalam program (Suryana et al. 2021).

Sedangkan hasil jangka panjang dari program ini diharapkan menciptakan perubahan positif dalam sikap siswa terhadap literasi dan pengetahuan kebangsaan. Siswa yang terlibat dalam program diharapkan akan terus menghargai keragaman budaya dan sejarah Indonesia, serta mengembangkan minat mereka dalam literasi. Pembentukan sikap positif ini sangat penting untuk menciptakan generasi muda yang cerdas, berwawasan luas, dan memiliki jiwa kebangsaan yang kuat. Dengan demikian, program MONOKACA tidak hanya memberikan manfaat secara kognitif, tetapi juga berdampak pada perkembangan afektif dan sosial siswa dalam jangka panjang (Kurniawati and Hayati 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil program menunjukkan bahwa kegiatan MONOKACA berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan literasi dasar dan pengetahuan kebangsaan siswa, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka. Selama program, siswa mengalami peningkatan pemahaman dalam hal literasi dasar, termasuk konsep huruf, kata, dan kalimat, serta pemahaman mengenai wawasan nusantara yang diperkenalkan melalui permainan edukatif. Hasil dari sesi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi yang diberikan dengan baik, yang diukur melalui kuis kebangsaan dan aktivitas diskusi yang aktif (Setiawan 2024).

Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam permainan dan diskusi. Keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, juga berkembang dengan baik melalui interaksi dalam kelompok kecil selama program. Pendekatan yang digunakan dalam program MONOKACA ini, yang memadukan pembelajaran dengan hiburan, terbukti sukses dalam membuat materi lebih menarik dan mudah diterima oleh anak-anak. Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang diisi dengan perkenalan tim pengajar dan penjelasan singkat mengenai tujuan program. Hal ini penting untuk menciptakan rasa aman dan antusiasme siswa sebelum mereka memasuki kegiatan inti. Tim pengajar mengawali dengan sesi tanya-jawab (QnA) untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait literasi dasar dan wawasan kebangsaan. Hasil dari sesi QnA awal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas, terutama terkait huruf, kata, dan konsep dasar kebangsaan. Data ini menjadi acuan bagi tim untuk menyesuaikan pendekatan dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap sesi agar lebih tepat sasaran.

Setelah sesi QnA awal, siswa diajak mengikuti *ice breaking* berupa permainan yang dirancang untuk meningkatkan fokus, yaitu “Pegang hidung” Permainan ini tidak hanya membuat siswa merasa rileks, tetapi juga membantu mereka meningkatkan konsentrasi sebelum masuk ke materi utama. Suasana menyenangkan yang tercipta menjadi kunci penting dalam membangun kesiapan mental siswa untuk menerima materi pembelajaran.

Pada sesi pertama, yang disebut LAPAR (Literasi Asyik melalui Permainan Kartu), siswa diperkenalkan pada literasi dasar melalui permainan kartu baca. Kartu ini memuat huruf, kata, dan kalimat sederhana, yang memungkinkan siswa belajar

mengenal komponen dasar literasi dengan cara yang interaktif. Metode pembelajaran visual dan kinestetik ini terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi siswa, yang terlihat dari antusiasme mereka selama sesi berlangsung. Dari observasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam mengenali huruf dan kata dengan cepat dan tepat. Hasil dari sesi LAPAR ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan berhasil memudahkan siswa untuk memahami konsep literasi dasar dengan lebih baik.



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan Pemaparan dan praktik melalui permainan Kartu

Sesi pertama diakhiri dengan QnA kedua untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah materi disampaikan. Dari hasil QnA ini, terlihat peningkatan pemahaman yang signifikan, di mana sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait literasi dasar dengan benar. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan berhasil membuat materi lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Untuk menjaga energi dan semangat belajar siswa, program dilanjutkan dengan *ice breaking* kedua yang melibatkan permainan menyenangkan. Sesi ini memberikan waktu singkat bagi siswa untuk beristirahat sambil bersenang-senang, sehingga mereka lebih siap menghadapi materi berikutnya. Pada sesi kedua, yaitu MOPULAU (Monopoli Pulau dan Rupiah), siswa belajar tentang wawasan nusantara dan nilai tukar mata uang melalui permainan monopoli yang dirancang khusus. Permainan ini mengajak siswa mengenal pulau-pulau di Indonesia, kekayaan budaya lokal, serta nilai-nilai kebangsaan melalui pendekatan yang menyenangkan dan mendidik. Dengan menggunakan simulasi ekonomi sederhana dalam permainan monopoli, siswa tidak hanya belajar konsep kebangsaan, tetapi juga mengenal mata uang Indonesia dan keterampilan dasar berhitung.

Sesi kedua diakhiri dengan QnA ketiga, di mana siswa kembali dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka setelah pembelajaran. Jawaban siswa menunjukkan bahwa mereka mampu menjawab sebagian besar pertanyaan tentang wawasan nusantara dan nilai tukar mata uang dengan benar. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa mengenai konsep kebangsaan dan mata uang semakin mendalam berkat metode yang interaktif dan kontekstual.

Sebagai bagian dari penutupan program, siswa diajak mengikuti kegiatan “*Wishing Star*,” di mana mereka menuliskan cita-cita mereka di kertas origami, membentuknya menjadi pesawat kertas, dan dikumpulkan di dalam toples. Aktivitas ini dirancang untuk membangun motivasi dan harapan dalam diri siswa, membantu mereka memvisualisasikan cita-cita mereka dengan cara yang positif. Kegiatan *Wishing Star* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk merenungkan pengalaman mereka sepanjang program dan menetapkan tujuan untuk masa depan mereka. Program kemudian ditutup dengan pemberian penghargaan kepada siswa yang telah berpartisipasi aktif, sebagai bentuk apresiasi yang juga bertujuan memotivasi mereka untuk terus bersemangat belajar.

Secara keseluruhan, program MONOKACA memberikan dampak positif yang komprehensif. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi dasar dan wawasan kebangsaan, program ini berhasil mengembangkan keterampilan sosial siswa, termasuk kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga membangun motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Partisipasi aktif siswa dalam permainan dan diskusi menunjukkan bahwa mereka merasa nyaman dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran, yang penting untuk keberhasilan akademis jangka panjang. Dari sudut pandang pembelajaran sosial, kegiatan kelompok dan permainan yang diadakan dalam program ini membantu siswa mengembangkan keterampilan interaksi dan kolaborasi. Keterampilan sosial ini sangat penting untuk membekali mereka menghadapi tantangan di lingkungan sekolah dan sosial secara lebih luas. Dengan memadukan unsur edukatif dan hiburan, siswa belajar dalam suasana yang tidak membosankan, yang membuat mereka lebih terbuka menerima dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.



Gambar 4. Dokumentasi kegiatan permainan Monopoli Pulau dan Rupiah

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program MONOKACA, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama program ini dalam meningkatkan literasi dasar, pemahaman kebangsaan, serta keterampilan sosial siswa telah tercapai dengan baik. Melalui metode pembelajaran berbasis permainan, siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dasar, termasuk pengenalan huruf, kata, dan kalimat, serta pemahaman mengenai wawasan nusantara. Peningkatan ini terlihat dari hasil kuis kebangsaan dan diskusi aktif, yang menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi dengan baik. Selain itu, pendekatan berbasis permainan juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif mereka dalam berbagai kegiatan. Program ini juga berhasil mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah melalui interaksi dalam kelompok. Dengan memadukan unsur edukasi dan hiburan, program MONOKACA mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inklusif, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh siswa.

SARAN

Berdasarkan pelaksanaan program, terdapat beberapa saran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan ke depan. Pertama, menambah durasi dan variasi aktivitas permainan agar cakupan materi lebih luas dan siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan keterampilan sosial dan memahami konsep yang diajarkan. Kedua, sebaiknya disediakan pelatihan khusus bagi para pengajar terkait penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan agar mereka lebih efektif dalam memotivasi siswa dan menyesuaikan pendekatan dengan beragam tingkat kemampuan siswa. Ketiga, penting untuk mengadakan evaluasi berkala guna menilai keberhasilan program serta mendapatkan umpan balik dari siswa, orang tua, dan pengajar agar program dapat terus ditingkatkan. Terakhir, mengingat keberhasilan program MONOKACA, disarankan agar program ini diperkenalkan di sekolah atau lembaga pendidikan lain dengan tantangan serupa agar lebih banyak siswa dapat merasakan manfaatnya. Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan dampak positif dari program MONOKACA serta membantu siswa menjadi individu yang lebih berpengetahuan, termotivasi, dan memiliki keterampilan sosial yang baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Semangat Muda Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan program ini. Dukungan, baik dalam bentuk kesempatan, motivasi, maupun kolaborasi, telah menjadi fondasi yang kuat bagi keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusman, D. D., S. N. Azizah, A. A. Zahry, M. R. Setiadi, S. Julaeha, W. Saputri, H. P. Maharani, A. R. Putri, and T. A. Putri. 2024. Strengthening Students' Literacy and Character through Developing Educational Games for Children of Indonesian Migrant Workers in Malaysia. *Journal of Society, Community and Business Development* 2 (1):10-16.
- Agustini, W. A., D. Rosiana, R. Nabillaahadyah, and A. A. Salsabila. 2024. IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA SANTRI TPQ DESA TANGKISAN TAWANGSARI. *PROFICIO* 5 (2):656-662.

- Aminarti, W., E. Herianto, and M. Mustari. 2024. STUDI KASUS TENTANG PERAN KELUARGA DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN ANAK DARI KELUARGA TKW DI LINGKUNGAN TIWUGALIH KABUPATEN LOMBOK TENGAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (1):5582-5594.
- Azizah, S. N., R. Azizah, M. P. Fadhillah, T. P. Dzahabiyyah, T. Syach, P. A. Arumsari, N. S. Syada, F. O. Salindri, and N. Mas. 2024a. CREATIVITY TRAINING FOR CHILDREN OF INDONESIAN MIGRANT WORKERS IN " BATIK MAKING" ACTIVITIES. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2 (2):726-731.
- Azizah, S. N., R. Mumfaza, R. A. Amala, R. Roisah, V. H. Agustin, N. Nurmelinia, F. Safitri, and N. Hidayah. 2023. Improvement of Literacy, Numeracy and Life Skills of " Sanggar Belajar" Students in Malaysia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 3 (1):71-80.
- Azizah, S. N., A. A. Zahry, A. R. Putri, T. A. Putri, M. P. Fadhillah, P. A. Arumsari, N. Purba, and F. Anoura. 2024b. Educational Literacy Assistance and Training for Indonesian Migrant Children in Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan* 5 (2):191-197.
- Fatihani, N., I. Iswandi, and I. Humaeroh. 2024. Penggunaan ice breaking dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran tematik kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu* 8 (2):1055-1067.
- Gymnastiar, I. A., R. Roisah, S. N. Azizah, N. K. Shahla, A. P. Azhahra, F. Nelson, P. L. A. Simorangkir, S. W. Nugroho, S. I. Maulidah, and N. M. Syifa. 2024. RUPIAH CURRENCY INTRODUCTION PROGRAM FOR CHILDREN OF MIGRANT WORKERS IN MALAYSIA. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2 (3):1010-1019.
- Hermawati, E., and M. A. Lestari. 2024. Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment* 3 (2):67-71.
- Kurniawati, N., and T. Hayati. 2020. Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Practical Life Skill. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)* 3 (1):49-60.
- Lestari, D. R. P., N. Istiq'faroh, and H. A. Muhibbah. 2024. STUDI PERBANDINGAN SISTEM PENDIDIKAN DI INDONESIA DENGAN MALAYSIA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (3):1442-1454.
- Magdalena, I., A. Nurchayati, D. P. Suhirman, and N. N. Fathy. 2023. Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ANWARUL* 3 (5):960-969.
- Monica, D., K. Kuliyatun, I. Iswati, S. N. Azizah, A. P. Chairani, A. A. Kamila, and A. M. Farmudya. 2024. Strengthening The Islamic Identity Of Indonesian Migrant Children In Malaysia Through Learning The Al-Quran. *Journal of Society, Community and Business Development* 2 (2):19-25.
- Mulyati, D., M. M. Huda, D. Setyorini, and S. N. Azizah. 2024. BALANCED NUTRITION EDUCATION AND EXPLANATION OF HOW TO BRUSH YOUR TEETH WITH PHANTOM DENTAL IN MALAYSIA. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2 (2):738-743.
- Nursafirayanti, T., and S. N. Azizah. 2024. INCREASING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION TO ACHIEVE THEIR GOALS THROUGH EDUCATIVE STORIES. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2 (2):732-737.
- Putri, M. H., S. N. Azizah, M. J. Akbar, E. Z. W. Kusuma, P. A. C. Rumara, and S. A. Utami. 2024. Increasing the Children's Nationalism of Indonesian Migrant Workers (PMI) through Pancasila, Tourism, Culture, and Indonesian Folk Songs in Malaysia. *Journal of Society, Community and Business Development* 2 (1):22-29.
- Rafi, O. A., A. R. Bukoting, Z. Azkiana, S. N. Azizah, M. A. Naipospos, M. A. Aji, R. Arsyad, A. F. Tafarel, N. Nabastala, and S. Alexandra. 2024. Implementation of a Clean and Healthy Lifestyle (PHBS) for Children of Indonesian Migrant Workers (PMI) in Malaysia. *Journal of Society, Community and Business Development* 2 (1):1-6.
- Rohmatika, F. A., N. M. D. Maharani, M. Ershad, M. D. H. Soehardjo, A. Y. Dewi, A. R. Nasution, and S. N. Azizah. 2024. Indonesian Reading and Writing Training to improve the literacy of

- children of Indonesian Migrant Workers (PMI) in Malaysia. *Journal of Society, Community and Business Development* 2 (2):1-6.
- Roisah, R., A. F. Zahra, J. Valencia, A. P. Chairani, A. M. Farmudya, A. A. Kamila, D. Monica, F. Handoko, S. D. Aryanti, and L. Ramadhan. 2024. Maintaining Health from an Early Age: Building PHBS Awareness among PMI Children in Malaysia. *Journal of Society, Community and Business Development* 2 (2):7-12.
- Ryan, R. M., and E. L. Deci. 2024. Self-determination theory. In *Encyclopedia of quality of life and well-being research*: Springer, 6229-6235.
- Setiadi, M. R., S. N. Azizah, A. A. Zahry, S. K. Putri, Z. S. Hayus, W. Saputri, and S. Julaeha. 2023. Inspiration Class for children of Indonesian Migrant Workers in Kuala Lumpur. *Journal of Society, Community and Business Development* 1 (2):22-28.
- Setiawan, A. 2024. PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI: MEMADUKAN HIBURAN DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Teknologi Pintar* 4 (2).
- Siagian, N. A. R., T. Nursafirayanti, A. J. A. Bellapadma, E. Law, S. N. Rahmawati, N. Talita, F. D. Pangaribawa, N. P. K. A. W. Putri, S. N. Ashfiya, and S. N. Azizah. 2024. Penguatan Identitas Kebangsaan Anak PMI di Malaysia Melalui Konsep Bhinneka Tunggal Ika. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6 (02):70-75.
- Skaut, V., and W. Triputro. 2023. Pencegahan Pekerja Migran Indonesia (PMI) Ilegal. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1 (1):1-11.
- Sudarmanto, H. 2022. Peran Pemerintah Daerah Dalam Peningkatan Kompetensi Pekerja Migran Indonesia (PMI). *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 2 (2):301-312.
- Sugiantoro, N. P., M. M. Huda, D. Setyorini, and S. N. Azizah. 2024. FIRST AID EDUCATION DURING INJURY IN CHILDREN WITH RICE METHOD AT SEKOLAH INDONESIA SINGAPURA (SIS). *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2 (3):858-868.
- Suryana, D., N. E. Sari, F. Mayar, and S. Satria. 2021. English Learning Interactive Media for Early Childhood Through the Total Physical Response Method. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 15 (1):60-80.
- Ummah, R., and M. E. Rahman. 2024. PENDEKATAN MULTISENSORI DALAM MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Journal of Basic Education* 3 (1):386-394.
- Wahab, A., Z. Zainudin, H. I. Johari, A. Abdurahman, H. Ismail, A. Asbah, and M. D. Mayundasari. 2024. Pengabdian masyarakat internasional: literasi dan numerasi untuk anak TKI di Malaysia: upaya pengembangan potensi akademik di lingkungan migran. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 8 (3):2942-2948.
- Zakiyah, S., N. H. Hasibuan, A. Yasifa, S. P. Siregar, and O. W. Ningsih. 2024. Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3 (1):71-79.