

IMPELEMENTASI MEDIA INTERAKTIF MONOPOLI DAN KARTU BACA UNTUK LITERASI ANAK PMI MALAYSIA

Syarla Aqila¹, Siti Nur Azizah^{2*}

¹Universitas Muhammadiyah Malang

^{2*}Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*corresponding author : sitinurazizah@ump.ac.id

Received: 25-11- 2024

Revised: 04-12-2024

Approved: 15-12-2024

ABSTRACT

This community service aims to explore the application of interactive game-based educational media in improving basic literacy, reading, writing and arithmetic skills, and national insight in children of Indonesian Migrant Workers (PMI) living in Malaysia. Access to adequate education is a major challenge for children of Indonesian citizens abroad, especially in understanding fundamental basic literacy materials. The learning program designed using educational games, such as reading card games and monopoly, aims to provide a fun and effective learning experience. This community service uses a social approach involving groups of PMI children in Malaysia as subjects of community service. The implementation of this community service activity was carried out through pre-test and post-test methods as well as observation of student participation in learning activities. The results of community service showed a significant increase in students' basic literacy skills and national insight after participating in this game-based program. This program has proven effective in motivating students to learn and improving their understanding of basic literacy and Indonesian national identity. In addition, this method also provides opportunities for students to interact socially, develop teamwork skills, and understand the importance of national values.

Keywords: Education, PMI Children, Educational Media, National Identity, Interactive Games.

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media edukasi berbasis permainan interaktif dalam meningkatkan literasi dasar, keterampilan Calistung, serta wawasan kebangsaan pada anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang tinggal di Malaysia. Akses terhadap pendidikan yang memadai menjadi tantangan utama bagi anak-anak WNI di luar negeri, terutama dalam memahami materi literasi dasar yang fundamental. Program pembelajaran yang dirancang menggunakan permainan edukatif, seperti permainan kartu baca dan monopoli, bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan sosial melibatkan kelompok anak-anak PMI di Malaysia sebagai subjek pengabdian masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui metode pre-test dan post-test serta observasi partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan literasi dasar dan wawasan kebangsaan siswa setelah mengikuti program berbasis permainan ini. Program ini terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi dasar serta identitas kebangsaan Indonesia. Selain itu, metode ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara sosial, mengembangkan keterampilan bekerja sama, dan memahami pentingnya nilai kebangsaan.

Kata kunci: Pendidikan, Anak PMI, Media Edukasi, Identitas Kebangsaan, Permainan Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai pilar utama dalam memastikan anak-anak mendapatkan hak pendidikan yang layak dan setara, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau kewarganegaraan. Idealnya, pendidikan seharusnya dapat diakses oleh semua anak, termasuk anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang tinggal di luar negeri, seperti di Malaysia (Loganathan et al. 2023; Novia 2023). Pendidikan dasar, khususnya pengenalan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung), memiliki peran krusial dalam perkembangan kognitif dan

pembentukan keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi pembelajaran selanjutnya. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa akses pendidikan formal bagi anak PMI di Malaysia, masih sangat terbatas. Situasi ini menyebabkan ketimpangan dalam kemampuan literasi dasar, yang berdampak negatif pada masa depan anak-anak tersebut, baik secara personal maupun sosial (Kodriati et al. 2023; Azizah et al. 2024).

Hambatan utama yang dihadapi anak-anak PMI di Malaysia dalam mengakses pendidikan formal disebabkan oleh berbagai faktor. Di antaranya adalah status kewarganegaraan anak-anak yang sering kali tidak jelas atau tidak terdaftar dengan baik, kendala administratif, hingga kurangnya lembaga pendidikan formal yang dapat menampung dan memberikan layanan pendidikan kepada mereka (Azizah et al. 2023; Putri et al. 2024). Selain itu, status ekonomi keluarga dan kondisi pekerjaan orang tua sebagai buruh migran juga mempengaruhi keterbatasan akses terhadap pendidikan yang memadai. Pemerintah Indonesia dan beberapa Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) telah mendirikan pusat pendidikan untuk anak-anak PMI, cakupan dan efektivitasnya masih jauh dari optimal. Hal ini mengakibatkan banyak anak-anak PMI yang terabaikan dan tidak mendapatkan hak pendidikan dasar yang seharusnya mereka miliki (Rohmatika et al. 2024; Yuliaratu et al. 2023; Fauziyah et al. 2022).

Kondisi tersebut menuntut adanya metode edukasi nonformal yang dapat menjawab permasalahan ini secara cepat dan efektif. Salah satu bentuk metode yang dapat dilakukan adalah melalui pendekatan inovatif berbasis permainan yang mudah diakses, menyenangkan, dan dapat diterapkan di berbagai kondisi. Media edukasi interaktif seperti kartu baca dan monopoli menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kemampuan literasi dasar secara menyeluruh (Setiadi et al. 2023; Gymnastiar et al. 2024). Metode ini tidak hanya mengajarkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga mampu menarik minat anak-anak yang selama ini tidak memiliki akses ke pendidikan formal. Metode pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi, khususnya bagi anak-anak yang kurang beruntung dalam akses pendidikan (Agusman et al. 2024; Monica et al. 2024).

Selain pengajaran literasi dasar, penting juga untuk memperkenalkan identitas kebangsaan kepada anak-anak PMI, termasuk pengetahuan tentang Indonesia dan wilayah geografisnya. Salah satu upaya penting adalah dengan mengenalkan pulau-pulau di Indonesia, yang berperan dalam membentuk kesadaran mereka tentang keragaman budaya dan kekayaan alam tanah air. Anak-anak yang tumbuh di luar negeri sering kali kehilangan keterhubungan dengan identitas kebangsaan mereka. Oleh karena itu, pengenalan Indonesia, khususnya pulau-pulau seperti Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, melalui media interaktif seperti permainan edukasi, dapat membantu mereka tetap terhubung dengan akar budaya dan wilayah negara asal. Langkah ini tidak hanya membekali anak-anak dengan kemampuan literasi dasar tetapi juga memperkuat rasa cinta tanah air yang krusial bagi pembentukan identitas nasional (Nursafirayanti and Azizah 2024).

Selain itu, mengenalkan anak-anak pada konsep mata uang Indonesia, yaitu Rupiah, sangat penting dalam membangun pemahaman ekonomi dasar yang berkaitan dengan negara asal mereka. Melalui permainan yang melibatkan transaksi menggunakan Rupiah, anak-anak dapat belajar mengenai nilai tukar, perbedaan nominal uang, serta peran uang dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tentang mata uang ini memberikan landasan penting bagi mereka untuk memahami sistem ekonomi Indonesia, sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap simbol-simbol nasional seperti mata uang. Pendekatan ini, dengan menggunakan media permainan interaktif, memastikan bahwa pembelajaran terasa

menyenangkan dan relevan, serta membantu mereka tetap terhubung dengan aspek ekonomi dan kebudayaan Indonesia (Siagian et al. 2024).

Kegiatan pengabdian ini menargetkan anak-anak PMI di Malaysia yang tidak memiliki akses ke pendidikan formal dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar mereka melalui media edukasi interaktif, serta memperkenalkan aspek-aspek kebangsaan seperti pengetahuan tentang Indonesia. Pemilihan target anak-anak PMI ini didasarkan pada kondisi nyata di mana mayoritas anak-anak PMI di Malaysia tidak mendapatkan kesempatan yang sama dalam pendidikan karena hambatan administratif dan kebijakan imigrasi setempat. Dengan memberikan solusi yang praktis dan mudah diterapkan, pengabdian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pendidikan bagi anak-anak PMI, terutama di daerah-daerah yang tidak terjangkau oleh sistem pendidikan formal. Selain itu, pengabdian ini juga diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam memberikan perhatian yang lebih serius terhadap pemenuhan hak pendidikan dan identitas kebangsaan bagi anak-anak PMI di luar negeri (Rafi et al. 2024).

Fokus pengabdian ini ditujukan kepada anak-anak setara sekolah dasar, khususnya yang berada di kelas 1 dan 2. Pada usia tersebut, anak-anak sudah berada pada fase perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk lebih cepat menyerap informasi dasar seperti membaca, menulis, berhitung, serta pengenalan geografis dan budaya. Selain itu, anak-anak pada kelas 1 dan 2 memiliki kemampuan dasar yang lebih mapan dalam literasi, namun tetap memerlukan penguatan dalam aspek numerasi dan literasi yang lebih kompleks. Pengabdian ini juga melihat bahwa anak-anak pada kelas tersebut masih berada dalam fase perkembangan di mana metode pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat memaksimalkan potensi kognitif mereka. Oleh karena itu, pemilihan kelas 1 dan 2 sebagai fokus pengabdian diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar melalui media edukasi yang diterapkan, sekaligus menanamkan wawasan kebangsaan yang penting bagi anak-anak yang tinggal di luar negeri (Sugiantoro et al. 2024).

Pengabdian ini mengisi keterbatasan literasi pada anak PMI terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar sekaligus memperkenalkan identitas kebangsaan bagi anak-anak PMI di Malaysia. Sebagian besar literasi terdahulu lebih berfokus pada upaya pendirian pusat pendidikan formal untuk anak-anak PMI, tetapi belum banyak yang membahas tentang solusi praktis bagi anak-anak yang tidak dapat dijangkau oleh sistem pendidikan tersebut. Oleh karena itu, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan fleksibel, yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks sosial dan ekonomi (Levina et al. 2024).

Batasan umum dari pengabdian ini adalah pada cakupan geografis dan populasi anak-anak PMI di Malaysia, khususnya anak-anak PMI yang mengalami keterbatasan akses pendidikan formal. Pengabdian ini melibatkan pemberian intervensi pembelajaran menggunakan media kartu baca untuk literasi dasar dan permainan monopoli yang dimodifikasi untuk mengajarkan berhitung serta mengenalkan sejarah dan geografi Indonesia. Melalui intervensi ini, pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media edukasi dan interaktif melalui monopoli dan kartu baca dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar (Calistung) serta pengetahuan kebangsaan pada anak-anak di kelas 1 dan 2. Metode pengabdian ini dilakukan melalui tanya jawab untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi dan pengetahuan kebangsaan setelah kegiatan. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konkret bagi para pemangku kebijakan dan organisasi pendidikan dalam mengembangkan program-program edukasi yang lebih inklusif

dan tepat sasaran, khususnya bagi anak-anak migran yang tidak memiliki akses pendidikan formal di luar negeri (Putri et al. 2024).

METODE

Program ini bertujuan untuk melihat bagaimana implementasi media edukasi interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar (Calistung) serta pengetahuan kebangsaan pada anak-anak PMI di Malaysia, khususnya anak-anak PMI yang tidak memiliki akses pendidikan formal. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu baca untuk literasi dasar dan permainan monopoli yang dimodifikasi untuk mengajarkan berhitung serta mengenalkan sejarah dan geografi Indonesia. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 06 November 2024 di Sanggar Bimbingan At - Tanzil Lembah Jaya yaitu sekolah nonformal dibawah naungan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) yang dikelola oleh IKABA IMABA Malaysia, KORWIL Lembah Jaya. Pelaksanaan kegiatan ini bekerja sama dengan organisasi pemuda Indonesia yaitu yayasan Semangat Muda Indonesia. Sasaran pengabdian adalah anak-anak setara sekolah dasar kelas 1 dan 2 dengan total peserta sebanyak 18 siswa. Media edukasi yang digunakan dalam pengabdian ini adalah media interaktif (kartu baca dan monopoli) untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar serta pengetahuan kebangsaan bagi anak-anak PMI. Alasan pemilihan anak - anak pada jenjang kelas ini sebagai sasaran kegiatan karena mereka berada pada tahap perkembangan yang tepat secara kognitif dan emosional, sehingga metode dapat diimplementasikan dengan efektif. Berikut adalah tahapan pelaksanaan dari metode kegiatan:

1. Perencanaan

Tim mengumpulkan data sekunder dengan melakukan studi literatur dan analisis kebijakan terkait pendidikan bagi anak PMI di Malaysia. Selain itu, tim juga meninjau berbagai model pembelajaran literasi dasar dan penanaman nilai kebangsaan yang sebelumnya diterapkan pada anak-anak PMI. Hasil dari studi ini menjadi landasan dalam merancang metode berbasis permainan yang menarik dan mudah diterapkan di lapangan. Berdasarkan studi tersebut, tim memilih untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, menggunakan kartu baca untuk literasi dasar serta monopoli yang dimodifikasi untuk memperkenalkan kebangsaan dan mata uang Rupiah.

2. Pembentukan

Setelah perencanaan selesai, tim mulai menyusun program pembelajaran yang terdiri dari dua elemen utama. Pertama, kartu baca digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak-anak. Kedua, permainan monopoli yang dimodifikasi digunakan sebagai alat untuk mengajarkan konsep berhitung sekaligus mengenalkan sejarah dan geografi Indonesia. Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Calistung serta memperkenalkan identitas kebangsaan berupa pulau dan mata uang Rupiah kepada anak-anak PMI melalui metode yang interaktif dan menyenangkan.

3. Persiapan

Pada tahap ini, tim mempersiapkan materi dan alat. Kartu baca dipilih dengan desain yang menarik, dan permainan monopoli dimodifikasi dengan menambahkan elemen edukatif yang berfokus pada sejarah dan geografi Indonesia. Materi pembelajaran disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman anak-anak kelas 4 dan 5, agar mudah dipahami dan dapat memberikan dampak jangka panjang. Selain itu, instrumen evaluasi seperti tes pre-test dan post-test juga dipersiapkan untuk mengukur efektivitas dan evaluasi program.

4. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan program dilakukan dalam beberapa sesi, di mana anak-anak belajar melalui kartu baca dan permainan monopoli. Setiap sesi pembelajaran dirancang secara interaktif untuk memastikan anak-anak tetap termotivasi dan aktif berpartisipasi. Tim pengabdian masyarakat memberikan bimbingan langsung selama proses berlangsung, memastikan setiap anak mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Kegiatan dilaksanakan dengan penuh perhatian, agar interaksi antara anak dan materi pembelajaran berjalan optimal.

5. Penilaian

Tim melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak-anak melalui tes tanya jawab. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan tes tanya jawab yang dilakukan sebelumnya, untuk melihat peningkatan kemampuan literasi dasar dan pengetahuan kebangsaan anak-anak. Selain itu, tim juga mengevaluasi proses pelaksanaan program untuk menilai apakah metode yang digunakan telah berjalan efektif. Data hasil evaluasi dianalisis dan disusun dalam laporan yang juga berisi rekomendasi untuk pengembangan program lebih lanjut.

6. Rencana Tindak Lanjut (RTL)

Berdasarkan hasil evaluasi, tim akan membuat Rencana Tindak Lanjut (RTL) yang mencakup pengembangan program agar lebih terarah dan berkelanjutan. RTL ini juga mencakup potensi penerapan program di lokasi lain dengan kondisi serupa, sehingga lebih banyak anak-anak PMI di Malaysia yang bisa mendapatkan manfaat dari intervensi ini. Tim juga akan merekomendasikan langkah-langkah kolaboratif antara pemerintah dan lembaga swadaya masyarakat untuk memperbaiki akses pendidikan bagi anak-anak PMI di luar negeri.

Langkah-langkah yang terstruktur dan terencana dalam kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberi dampak positif bagi pendidikan anak-anak PMI di Malaysia, terutama dalam mengembangkan literasi dasar dan memperkenalkan nilai-nilai kebangsaan. Berikut skema metode pengabdian yang digunakan:



Gambar 1. Tahapan Metode Kegiatan

Luaran dari program ini diharapkan dapat mencakup beberapa aspek penting. Pertama, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dasar anak-anak PMI di

Malaysia, yang akan diukur melalui perbandingan hasil tanya jawab. Selain itu, anak-anak juga diharapkan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang sejarah, geografi, dan identitas kebangsaan Indonesia, yang akan dievaluasi melalui tanya jawab materi yang diajarkan selama kegiatan. Program ini juga akan mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat dijadikan model untuk pendidikan anak-anak migran di tempat lain, dengan potensi untuk diadaptasi dalam konteks pendidikan formal dan non-formal. Selanjutnya, hasil dari pengabdian ini akan didokumentasikan dalam laporan evaluasi yang berisi analisis data, temuan, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Tim juga akan merumuskan Rencana Tindak Lanjut (RTL) untuk memperluas jangkauan program kepada lebih banyak anak-anak PMI di Malaysia, dengan mencakup usulan kolaborasi antara pemerintah dan lembaga non-pemerintah. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan bagi anak-anak pekerja migran dan mendorong partisipasi orang tua serta komunitas dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka. Terakhir, diharapkan anak-anak yang terlibat dalam program ini akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan lainnya, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama melalui interaksi dengan teman sebaya. Dengan luaran-luaran tersebut, program ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada anak-anak yang terlibat, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang yang positif bagi komunitas mereka dan pendidikan anak-anak PMI di Malaysia secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil program menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam literasi dasar, pemahaman wawasan kebangsaan, dan keterampilan sosial siswa yang menjadi sasaran program Monopoli edukatif. Program ini berhasil mencapai tujuan utamanya dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan. Temuan menunjukkan bahwa siswa mengalami kemajuan dalam mengenal huruf, kata, dan kalimat, serta dalam memahami konsep kebangsaan melalui permainan edukatif yang dirancang khusus. Pada awal program, sesi pembukaan dimulai dengan pengenalan tim pengajar dan penjelasan tujuan kegiatan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa, dilakukan sesi tanya-jawab (QnA) yang mengungkapkan bahwa sebagian siswa memiliki pemahaman terbatas mengenai literasi dasar dan wawasan kebangsaan. Informasi ini menjadi dasar bagi tim pengajar untuk menyesuaikan metode dan materi pembelajaran. Program kemudian dilanjutkan dengan ice breaking melalui permainan “Pegang Hidung,” yang bertujuan menciptakan suasana santai dan meningkatkan konsentrasi siswa sebelum memulai sesi inti.



Gambar 2. Ice Breaking

Sesi pertama, yang disebut Permainan Kartu, memperkenalkan siswa pada literasi dasar menggunakan kartu baca yang dirancang secara khusus. Setiap kartu memuat huruf, kata,

atau kalimat sederhana yang memungkinkan siswa belajar dengan cara visual dan kinestetik. Observasi selama sesi ini menunjukkan bahwa siswa antusias dan aktif terlibat, dengan peningkatan kemampuan mengenali huruf dan kata secara cepat dan tepat. Evaluasi melalui QnA setelah sesi permainan kartu mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar, yang mencerminkan keberhasilan metode pembelajaran berbasis permainan ini.



Gambar 3. Penerapan praktis media permainan kartu edukatif

Untuk menjaga semangat belajar, sesi kedua dimulai dengan ice breaking tambahan yang membantu siswa tetap termotivasi. Sesi ini dilanjutkan dengan kegiatan permainan Monopoli Pulau dan Rupiah, di mana siswa belajar tentang wawasan kebangsaan melalui permainan monopoli yang dirancang untuk mengenalkan nama-nama pulau, budaya lokal, dan nilai tukar mata uang. Selama sesi ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kebangsaan, tetapi juga melatih kemampuan berhitung sederhana melalui simulasi ekonomi. Aktivitas ini menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik.



Gambar 4. Permainan Edukatif Monopoli Pulau

Evaluasi QnA setelah sesi permainan edukatif ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang wawasan nusantara, termasuk pengetahuan tentang pulau-pulau di Indonesia dan nilai-nilai kebangsaan. Pada akhir program, kegiatan ditutup dengan “*Wishing Star*,” di mana siswa menuliskan cita-cita mereka pada kertas origami yang kemudian dibentuk menjadi pesawat kertas. Aktivitas ini dirancang untuk memotivasi siswa, membantu mereka memvisualisasikan tujuan masa depan, dan merefleksikan pengalaman selama program. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa program ini tidak hanya memberikan manfaat akademik tetapi juga membangun semangat dan harapan mereka. Secara keseluruhan, program ini membuktikan efektivitas pendekatan berbasis permainan

dalam meningkatkan literasi dasar, wawasan kebangsaan, dan keterampilan sosial siswa. Suasana yang menyenangkan dan interaktif membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, kegiatan kelompok selama program berhasil mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, yang penting untuk kehidupan sosial mereka.



Gambar 5. Edukasi tentang mata uang Rupiah.

Hasil dari program Monopoli kartu dan Calistung menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada aspek literasi dasar dan wawasan kebangsaan. Peningkatan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif berbasis aktivitas menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa. Dalam program ini, metode interaktif seperti penggunaan kartu baca pada sesi permainan edukatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa dalam mengenali huruf dan kata, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang santai dan tidak membebani. Keberhasilan pendekatan ini juga tercermin dari evaluasi QnA, di mana sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar setelah sesi selesai.

Permainan Monopoli Pulau yang dirancang khusus untuk mengenalkan wawasan kebangsaan juga menunjukkan hasil yang signifikan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang nama-nama pulau di Indonesia dan nilai tukar mata uang, tetapi juga melatih keterampilan berhitung sederhana dalam konteks simulasi ekonomi. Dengan mengintegrasikan konsep kebangsaan dalam aktivitas bermain, siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Permainan ini juga memberikan nilai tambah dalam mengajarkan siswa pentingnya keberagaman budaya di Indonesia. Hal ini relevan dengan temuan kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Selain manfaat akademik, program ini juga memiliki dampak positif pada perkembangan keterampilan sosial siswa. Melalui aktivitas kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan teman, dan memecahkan masalah bersama. Keterampilan ini terlihat selama sesi Monopoli Pulau, di mana siswa harus berdiskusi untuk mengambil keputusan dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa. Temuan ini mendukung teori pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran holistik yang mencakup pengembangan seluruh aspek diri siswa.

Program Monopoli dan Calistung kali ini memiliki implikasi praktis yang luas. Dari perspektif pendidikan, pendekatan ini dapat diadopsi dalam kurikulum sekolah sebagai metode pembelajaran alternatif, terutama pada materi yang dianggap sulit atau kurang

menarik bagi siswa. Sekolah dapat mengadaptasi elemen-elemen program seperti permainan edukatif untuk mengajarkan mata pelajaran lain, seperti matematika atau sains, dengan cara yang lebih interaktif. Selain itu, keterampilan sosial yang dikembangkan melalui program ini, seperti kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi, memberikan manfaat jangka panjang yang penting dalam mempersiapkan siswa untuk tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan lanjut maupun kehidupan bermasyarakat. Dari sisi kebijakan, temuan ini mendukung pentingnya pengembangan program literasi nasional yang lebih kreatif dan inklusif. Pemerintah dapat memanfaatkan pendekatan berbasis permainan seperti dalam program Monopoli dan Calistung untuk menjangkau daerah-daerah dengan tingkat literasi rendah. Selain itu, desain program ini yang fleksibel memungkinkan pengembangannya menjadi skala yang lebih besar, seperti dalam program pendidikan untuk anak-anak di daerah terpencil atau komunitas yang kurang terjangkau. Implementasi program semacam ini membutuhkan kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan organisasi non-pemerintah untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

Namun, terdapat beberapa keterbatasan dalam program ini yang perlu menjadi perhatian. Ruang lingkup program yang terbatas pada kelompok siswa tertentu membuat hasilnya sulit untuk digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Pengabdian lanjutan dengan melibatkan kelompok siswa dari latar belakang yang lebih beragam diperlukan untuk menguji efektivitas metode ini di berbagai konteks. Selain itu, durasi program yang singkat mungkin belum cukup untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pendekatan ini terhadap perkembangan siswa. Dengan berbagai hasil yang dicapai, program Monopoli Kartu dan Calistung memberikan bukti bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menyenangkan. Pendekatan ini menjadi inovasi yang relevan untuk mengatasi tantangan pendidikan, terutama di era di mana siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik. Program ini dapat menjadi langkah awal untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih holistik, mendukung siswa dalam mencapai potensi penuh mereka baik di bidang akademik maupun sosial.

Berdasarkan hasil dan temuan program ini, langkah tindak lanjut yang akan dilakukan mencakup beberapa aspek utama, yaitu pembuatan modul ajar, pengembangan program, evaluasi berkelanjutan, serta perluasan cakupan penerapan. **Pertama**, untuk pengembangan program, modul pembelajaran bisa disesuaikan dan diperluas agar mencakup materi literasi dan wawasan kebangsaan yang lebih mendalam. Sebagai contoh, materi literasi dasar dapat ditingkatkan dengan memperkenalkan kosakata yang lebih kompleks dan latihan membaca yang lebih menantang sesuai tingkat perkembangan siswa. Sementara itu, untuk wawasan kebangsaan, akan ditambahkan elemen budaya lokal, seperti pengenalan tarian, lagu daerah, atau cerita rakyat, agar siswa tidak hanya memahami geografi Indonesia tetapi juga warisan budayanya.

Kedua, evaluasi program akan dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan metode yang digunakan tetap relevan dan efektif. Salah satu langkah evaluasi adalah mengembangkan alat ukur yang lebih rinci, seperti rubrik penilaian keterampilan sosial dan pemahaman literasi. Selain itu, evaluasi jangka panjang juga akan dilakukan untuk memantau dampak program terhadap perkembangan siswa, terutama dalam hal motivasi belajar, keterampilan sosial, dan pemahaman kebangsaan. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan metode pembelajaran yang digunakan.

Ketiga, untuk memperluas cakupan program, Permainan Edukatif Monopoli Kartu dan Calistung ini direncanakan diterapkan di sekolah-sekolah lain, terutama di daerah dengan tingkat literasi rendah. Dalam pelaksanaannya, kerja sama dengan pihak sekolah, dinas pendidikan, dan komunitas lokal akan dioptimalkan untuk memastikan program dapat

berjalan dengan baik. Tim pelaksana juga akan memberikan pelatihan kepada guru agar mereka dapat melaksanakan program ini secara mandiri di kelas mereka. Selain itu, program ini akan disesuaikan dengan kebutuhan lokal, misalnya dengan memasukkan elemen budaya atau bahasa daerah ke dalam permainan edukatif, untuk meningkatkan relevansi dan keterhubungan dengan siswa.

Keempat, untuk mendukung keberlanjutan program, akan dilakukan upaya penyebaran praktik baik melalui seminar, workshop, dan publikasi hasil program di jurnal pendidikan. Dengan demikian, hasil dan manfaat program ini dapat diketahui oleh lebih banyak pihak dan menginspirasi pengembangan program serupa. Dalam jangka panjang, diharapkan program ini dapat menjadi model pembelajaran kreatif yang diterapkan secara nasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama pada tingkat dasar.

Kelima, pendekatan berbasis teknologi juga akan dipertimbangkan untuk mendukung pelaksanaan program di era digital. Permainan edukatif yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat dikembangkan menjadi aplikasi atau platform digital yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri di rumah. Dengan integrasi teknologi ini, program ini diharapkan dapat menjangkau lebih banyak siswa, baik di daerah perkotaan maupun pedesaan, dengan cara yang lebih efisien dan modern. Rencana tindak lanjut ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan dampak program, tetapi juga untuk menciptakan pendidikan yang inklusif, relevan, dan berkelanjutan bagi seluruh siswa.

SIMPULAN

Program Monopoli Kartu dan Calistung telah berhasil mencapai tujuan utama dalam meningkatkan literasi dasar, wawasan kebangsaan, serta keterampilan sosial siswa. Temuan dari program ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan kartu baca dan monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar literasi dan nilai kebangsaan. Selain itu, aktivitas ini berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi. Pemahaman siswa terhadap literasi dasar, termasuk huruf, kata, dan kalimat, serta wawasan kebangsaan tentang Indonesia, mengalami peningkatan yang signifikan setelah melalui rangkaian pembelajaran yang didukung dengan permainan edukatif. Selain peningkatan dalam aspek akademik, program ini juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah dalam kelompok. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok menunjukkan bahwa mereka semakin nyaman berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Secara keseluruhan, hasil program ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur hiburan dan edukasi tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan. Program ini juga terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, dengan mengembangkan rasa percaya diri dan tujuan mereka untuk masa depan.

SARAN

Berdasarkan hasil program Monopoli Kartu dan Calistung, beberapa saran untuk pengabdian dan implementasi lebih lanjut meliputi perluasan materi literasi dan wawasan kebangsaan yang relevan dengan konteks sosial budaya yang lebih luas, seperti sejarah dan keberagaman suku bangsa, serta pengembangan modul pembelajaran berbasis budaya lokal untuk memperkuat keterlibatan siswa. Selain itu, variasi metode pembelajaran, seperti penggunaan teknologi melalui aplikasi atau platform digital berbasis permainan edukatif, dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah pemantauan perkembangan mereka. Pengembangan keterampilan sosial siswa juga dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk melihat

pengaruhnya terhadap keberhasilan akademik dan interaksi sosial. Studi jangka panjang mengenai dampak program terhadap literasi dasar, wawasan kebangsaan, dan pembentukan karakter siswa juga penting untuk dilakukan. Terakhir, implementasi di daerah dengan kondisi pendidikan yang berbeda, seperti pedesaan atau wilayah dengan tingkat literasi rendah, dapat membantu menilai efektivitas metode pembelajaran di berbagai konteks sosial dan geografis, demi pengembangan pendidikan yang lebih inklusif dan relevan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) dan Yayasan Semangat Muda Indonesi (SMI), Pengelola sekolah nonformal, para guru, dan tim pengabdian masyarakat atas dukungan dan fasilitas yang memungkinkan terlaksananya program pengabdian ini. Inovasi metode pembelajaran yang kami terapkan berhasil meningkatkan literasi dasar anak-anak PMI di Malaysia sekaligus menanamkan nilai-nilai kebangsaan secara interaktif. Terima kasih juga kepada para siswa yang antusias dan para guru pendamping yang berperan aktif selama program. Keberhasilan ini adalah hasil sinergi bersama, dan semoga menjadi inspirasi untuk inisiatif pendidikan yang lebih inklusif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusman, D. D., S. N. Azizah, A. A. Zahry, M. R. Setiadi, S. Julaeah, 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.
- 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. 2024. Educational Literacy Assistance and Training for Indonesian Migrant Children in Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan* 5 (2):191-197.
- Fauziyah, A. F., N. Amalia, and E. D. Kartikasari. 2022. Pengenalan Kebudayaan Indonesia Melalui Boarding Literasi SB Hulu Kelang Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan* 4 (2):161-166.
- 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.
- Kodriati, N., D. Pranungsari, P. R. Novitasari, I. Fitriani, and N. S. Putri. 2023. Edukasi anak-anak pekerja migran Indonesia di Malaysia untuk pencegahan kekerasan seksual: Educating The Children Of Indonesian Migrant Workers In Malaysia About Sexual Violence Prevention. *JAMAS: Jurnal Abdi Masyarakat* 1 (3):310-314.
- Levina, I., M. M. Huda, D. Setyorini, and S. N. Azizah. 2024. STUDENT OPTIMAL SIMULATION (SOS): FIRST AID EDUCATION IN CHOKING CASES AT SCHOOL INDONESIA SINGAPORE (SIS). *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS* 2 (3):879-886.

- Loganathan, T., Z. L. Ong, F. Hassan, Z. X. Chan, and H. A. Majid. 2023. Barriers and facilitators to education access for marginalised non-citizen children in Malaysia: A qualitative study. *PloS one* 18 (6):e0286793.
- Monica, D., K. Kuliyaun, 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.
- Novia, H. 2023. Dinamika Diplomasi Indonesia Terkait Pemenuhan Akses Pendidikan Anak Pekerja Migran Indonesia di Sarawak Malaysia. *Jurnal Studi Diplomasi Dan Keamanan* 15 (2):1-22.
- 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.
- Setiadi, M. R., S. N. Azizah, A. A. Zahry, S. K. Putri, Z. S. Hayus, W. Saputri, and S. Julaeah. 2023. Inspiration Class for children of Indonesian Migrant Workers in Kuala Lumpur. *Journal of Society, Community and Business Development* 1 (2):22-28.
- 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.
- 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.
- Yuliaratu, P., S. Rejeki, M. Nizar, D. Yolanda, D. A. K. Khotimah, S. Sulton, R. Rahmaniati, and S. Y. Kaman. 2023. The Influence of the Malay Language on the Children of Indonesian Migrant Workers in the Kampung Bharu Guidance Studio, Malaysia. Paper read at International Conference on Education for All.