

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI ANAK PMI DI SANGGAR BIMBINGAN KUBU GAJAH SELANGOR MALAYSIA

Muhaimin Iskandar¹, Aditya Harun Arrosyid², M Anton³, Siti Seituni^{4*})

^{1,2,3,4} STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

*email: sitiseituni@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 17-02-2025

Diterima: 20-02-2025

Diterbitkan: 15-02-2025

Keyword:

Snakes and ladders; literacy; numeracy; children of migrant workers

Kata Kunci:

Ular tangga; literasi; numerasi; anak buruh migran

Lisensi:

cc-by-sa

Abstract

The educational game of snakes and ladders for migrant workers' children at the Kubu Gajah Guidance Studio is one of the efforts to improve literacy and numeracy. The successors of the migrant worker nation face challenges in the world of education, which have an impact on the development of literacy and numeracy skills. In this activity, a game-based learning method is needed as an innovative approach to overcome this problem. The implementation of the Snakes and Ladders educational game is specifically designed to improve the reading, writing, and numeracy skills of elementary school children (6-14 years). This study uses a participatory method in collaborating to improve literacy and numeracy. The results of the study produce innovative learning and can provide insight into the effectiveness of using educational games in the context of informal education, as well as provide recommendations for the development of similar programs to support the educational rights of migrant workers' children. The outputs of this program include the implemented Snakes and Ladders educational game, improving the literacy and numeracy skills of migrant workers' children.

Abstrak

Game edukasi ular tangga pada anak-anak buruh migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan literasi dan numerasi. Penerus bangsa buruh migran menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan, yang berdampak pada perkembangan kemampuan literasi dan numerasi. Dalam kegiatan ini dibutuhkan metode pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) digunakan sebagai pendekatan inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Implementasi game edukasi Ular Tangga dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung anak-anak usia sekolah dasar (6-14 tahun). Penelitian ini menggunakan metode partisipatori dalam berkolaborasi meningkatkan literasi dan numerasi. Hasil penelitian menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan game edukasi dalam konteks pendidikan informal, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan program serupa untuk mendukung hak pendidikan anak-anak buruh migran. Luaran dari program ini meliputi game edukasi Ular Tangga yang diimplementasikan, peningkatan keterampilan literasi dan numerasi anak-anak buruh migran.

PENDAHULUAN

Mengingat tantangan global yang semakin kompleks dan dinamis, membaca, menulis, dan berhitung merupakan keterampilan mendasar yang

sangat penting bagi anak-anak untuk berhasil di abad ke-21 (UNESCO, 2022). Literasi bukan hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis secara teknis, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk memproses, menganalisis secara kritis, dan mengimplimentasikan suatu informasi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan (Coiro et al., 2021). Numerasi, di sisi lain, merupakan kemampuan berhitung sederhana dan melibatkan kemampuan untuk memahami konsep matematika yang mendalam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah, membuat keputusan yang tepat, dan memahami dunia di sekitar mereka (Butterworth & Laurillard, 2020). Kendati demikian, banyak anak-anak di Indonesia, terutama mereka yang berasal dari keluarga pekerja migran yang ada dilingkup sanggar bimbingan Kubu Gajah, masih menghadapi kendala yang signifikan dalam memperoleh keterampilan esensial ini, sehingga menghambat potensi mereka untuk mencapai kesuksesan akademis dan profesional di masa depan (BPS, 2023).

Anak-anak pekerja migran seringkali kesulitan memperoleh pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan mereka, situasi ini diperburuk dengan status legalitas mereka yang belum diakui sepenuhnya (ILO, 2020). Mobilitas orang tua yang seringkali tidak menentu karena mengikuti pekerjaan, kendala keuangan yang membatasi akses mereka ke sumber belajar yang memadai dan tempat tinggal yang layak, dan kurangnya dukungan pembelajaran yang terstruktur karena minimnya waktu orang tua mendampingi merupakan beberapa faktor kompleks yang secara signifikan mempengaruhi perkembangan literasi dan numerasi anak-anak pekerja migran itu (Crush & Frayne, 2021). Dalam beberapa kasus yang memprihatinkan, anak-anak ini harus tinggal bersama anggota keluarga besar atau bahkan sendirian, tanpa pengawasan dan dukungan yang memadai, sehingga dapat menghambat perkembangan akademis mereka dan meningkatkan risiko putus sekolah (UNICEF, 2022). Situasi yang sudah sulit ini diperparah dengan terbatasnya fasilitas pendidikan yang berkualitas dan infrastruktur yang tidak memadai di daerah dengan proporsi pekerja migran yang tinggi, khususnya bagi anak buruh migran yang masih belum mempunyai dokumen yang lengkap dan diakui oleh negara Malaysia, sehingga mereka seringkali terpinggirkan dari sistem pendidikan formal dan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal (HAM, 2023)

Pendidikan yang berkualitas dan inklusif merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan taraf hidup seseorang dan memutus siklus kemiskinan antargenerasi, memberikan mereka kesempatan untuk meraih pekerjaan yang lebih baik dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi keluarga mereka (Hanushek & Woessmann, 2023). Namun, bagi anak buruh migran, mendapatkan pendidikan yang berkualitas sering kali menjadi tantangan yang sangat besar karena berbagai kendala struktural dan sistemik yang mereka hadapi, termasuk diskriminasi dan kurangnya pengakuan terhadap hak-hak mereka sebagai warga negara (Anderson, 2022). Faktor ekonomi sering kali

menjadi kendala utama, di mana keluarga buruh migran lebih mengutamakan pemenuhan kebutuhan dasar seperti makanan dan tempat tinggal dibandingkan pendidikan anak-anak mereka, sehingga anak-anak terpaksa bekerja untuk membantu keluarga dan mengurangi waktu mereka untuk belajar (Banerjee & Duflo, 2022). Selain itu, banyak anak buruh migran yang harus berpindah-pindah tempat tinggal mengikuti orang tua mereka yang bekerja di berbagai daerah atau negara, sehingga sulit untuk mendapatkan pendidikan yang stabil dan berkelanjutan, serta membangun hubungan sosial yang positif dengan teman sebaya dan guru mereka.

Selain itu, kurangnya akses terhadap sumber belajar yang memadai, seperti buku bacaan yang berkualitas yang relevan dengan konteks budaya mereka, teknologi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan mereka, dan lingkungan belajar yang kondusif yang memberikan mereka rasa aman dan nyaman, juga menjadi hambatan yang signifikan dalam meningkatkan literasi dan numerasi anak buruh migran (Sulistyanto et al., 2023). Banyak dari mereka yang tidak memiliki buku bacaan yang layak, akses terhadap teknologi pembelajaran yang memadai, maupun dukungan dari tenaga pendidik yang kompeten dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan khusus anak-anak buruh migran (Darling-Hammond et al., 2020). Akibatnya, perkembangan literasi dan numerasi mereka tertinggal dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki akses lebih baik terhadap pendidikan dan sumber belajar yang memadai, sehingga memperlebar kesenjangan pendidikan dan sosial antara mereka dan memperkecil peluang mereka untuk meraih kesuksesan di masa depan (Alexander et al., 2020). Faktor lain yang berpengaruh adalah lingkungan sosial dan budaya yang seringkali tidak mendukung perkembangan literasi dan numerasi anak-anak buruh migran, di mana mereka sering kali menghadapi diskriminasi atau stigma yang membuat mereka kurang percaya diri dalam belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan, serta kurangnya dukungan dari keluarga dan komunitas dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka (Wahab et al., 2024).

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, literasi dan numerasi menjadi semakin penting sebagai keterampilan kunci untuk berhasil dalam dunia kerja yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi, serta untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang semakin kompleks dan beragam (Castells, 2020). Anak-anak yang memiliki keterampilan literasi dan numerasi yang baik akan lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan zaman, baik dalam dunia akademik maupun dunia kerja di masa depan, serta memiliki kemampuan untuk belajar sepanjang hayat dan mengembangkan potensi mereka secara optimal (Brynjolfsson & McAfee, 2022). Oleh karena itu, peningkatan literasi dan numerasi anak buruh migran harus menjadi perhatian utama berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, organisasi masyarakat sipil, dan masyarakat secara keseluruhan,

agar mereka tidak tertinggal dan memiliki kesempatan yang sama untuk meraih kesuksesan di masa depan (Graham et al., 2021).

Untuk mengatasi permasalahan kompleks ini, diperlukan solusi yang komprehensif dan berkelanjutan yang melibatkan berbagai sektor dan pemangku kepentingan, serta mempertimbangkan kebutuhan khusus dan konteks sosial budaya anak buruh migran (Collier, 2024). Program-program yang dirancang harus mampu menjawab tantangan multidimensional yang dihadapi anak buruh migran dalam memperoleh pendidikan yang layak, serta mempertimbangkan kebutuhan khusus dan konteks sosial budaya mereka, termasuk bahasa, budaya, dan pengalaman hidup mereka (Banerjee & Duflo, 2022). Pendekatan yang dapat dilakukan mencakup penyediaan bahan bacaan yang menarik dan relevan dengan minat dan kebutuhan anak, pelatihan tenaga pendidik dan relawan yang memiliki kompetensi dan dedikasi untuk membantu anak-anak dalam belajar, serta pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar mereka lebih tertarik untuk belajar dan mengembangkan potensi mereka secara optimal (Graham et al., 2021). Salah satu metode yang menjanjikan adalah penggunaan game edukasi, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak buruh migran.

Selain itu, keterlibatan orang tua dan komunitas juga menjadi aspek yang sangat penting dalam meningkatkan literasi dan numerasi anak buruh migran, karena mereka merupakan sumber daya yang berharga dalam mendukung perkembangan anak (Comer, 2024). Orang tua perlu diberikan pemahaman tentang pentingnya pendidikan bagi masa depan anak-anak mereka, serta bagaimana mereka dapat berperan aktif dalam mendukung perkembangan akademik anak-anaknya meskipun dalam keterbatasan ekonomi dan sosial yang mereka hadapi (Kellner & Share, 2020). Komunitas sekitar juga dapat berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, misalnya dengan mendirikan taman baca atau kelompok belajar bagi anak-anak buruh migran, serta memberikan dukungan sosial dan emosional yang mereka butuhkan untuk berhasil dalam pendidikan dan kehidupan (Coleman, 2023). Dukungan dari keluarga dan komunitas dapat membantu anak-anak buruh migran mengatasi berbagai tantangan yang mereka hadapi dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Peningkatan literasi dan numerasi anak buruh migran bukan hanya tanggung jawab pemerintah atau lembaga pendidikan semata, tetapi juga merupakan tanggung jawab semua elemen masyarakat yang peduli terhadap masa depan generasi muda dan ingin menciptakan masyarakat yang lebih adil dan inklusif (Barber, 2023). Dengan adanya sinergi antara pemerintah, lembaga pendidikan, organisasi masyarakat sipil, komunitas, serta orang tua, diharapkan anak-anak buruh migran dapat memperoleh kesempatan yang lebih baik dalam mengembangkan potensi mereka, meningkatkan kualitas hidup mereka, dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan negara di masa depan. Program implementasi game edukasi Ular Tangga ini merupakan salah satu

upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut, dengan memberikan anak-anak buruh migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah akses terhadap metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, serta mendukung mereka dalam mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi yang mereka butuhkan untuk berhasil dalam pendidikan dan kehidupan.

METODE PELAKSANAAN

Dalam upaya mengimplementasikan game edukasi Ular Tangga sebagai sarana untuk meningkatkan literasi dan numerasi anak buruh migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah, serangkaian metode pelaksanaan akan diterapkan secara sistematis dan terstruktur. Program ini akan mengadopsi pendekatan Participatory Action Research (PAR), sebuah metode penelitian yang menekankan pada kolaborasi aktif antara peneliti dan peserta (dalam hal ini, anak-anak buruh migran, fasilitator, dan komunitas Sanggar Bimbingan Kubu Gajah) dalam setiap tahap penelitian. Pendekatan PAR dipilih karena sesuai dengan tujuan program untuk memberdayakan anak-anak buruh migran dan meningkatkan kualitas pendidikan mereka secara berkelanjutan. Melalui pendekatan PAR, diharapkan program ini tidak hanya memberikan solusi yang efektif, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan konteks sosial budaya anak-anak buruh migran.

Tahapan awal dari pelaksanaan program ini adalah tahap persiapan, yang mana didalamnya mencakup beberapa langkah krusial. Langkah pertama adalah melakukan asesmen awal terhadap kemampuan literasi dan numerasi anak-anak buruh migran. Asesmen ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat kemampuan dasar anak-anak, kebutuhan belajar spesifik mereka, serta minat mereka terhadap penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran. Dalam konteks PAR, asesmen awal ini tidak hanya dilakukan oleh peneliti, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dari anak-anak, fasilitator, dan perwakilan komunitas dalam merumuskan instrumen asesmen dan menginterpretasikan hasilnya. Metode asesmen yang digunakan akan melibatkan kombinasi antara tes sederhana yang dirancang untuk mengukur kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung, wawancara mendalam dengan anak-anak untuk menggali pemahaman mereka tentang konsep-konsep dasar, serta observasi langsung terhadap aktivitas belajar anak-anak dalam suasana yang alami.

Setelah asesmen awal dilakukan, tahap berikutnya adalah pengembangan game edukasi Ular Tangga. Game ini akan dirancang secara khusus untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak buruh migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah. Tema dan konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak akan dimasukkan ke dalam game, sehingga mereka dapat merasa lebih terhubung dan termotivasi untuk belajar. Dalam konteks PAR, anak-anak akan dilibatkan secara aktif dalam proses perancangan game, mulai dari pemilihan tema, penentuan soal-soal, hingga desain tampilan visual. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa game yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak,

serta relevan dengan konteks sosial budaya mereka. Selain itu, elemen-elemen edukatif yang mendukung peningkatan literasi dan numerasi akan diintegrasikan secara cermat ke dalam setiap aspek permainan. Misalnya, kotak-kotak pada papan permainan akan diisi dengan soal-soal sederhana terkait membaca, menulis, dan berhitung, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain.

Tidak hanya itu, pelatihan intensif akan diberikan kepada para fasilitator atau relawan yang akan mendampingi anak-anak dalam bermain game edukasi. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para fasilitator dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengelola permainan secara efektif, memberikan bimbingan yang tepat kepada anak-anak, serta mengevaluasi kemajuan belajar mereka secara berkala. Dalam konteks PAR, para fasilitator akan dilibatkan dalam proses perumusan materi pelatihan, sehingga pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan konteks mereka. Materi pelatihan akan mencakup berbagai strategi pembelajaran berbasis permainan yang terbukti efektif, teknik komunikasi yang efektif untuk berinteraksi dengan anak-anak, serta cara memotivasi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, yang merupakan inti dari program ini. Pada tahap ini, game edukasi Ular Tangga akan diimplementasikan secara langsung kepada anak-anak buruh migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah. Sesi bermain game edukasi akan diadakan secara rutin, misalnya dua kali seminggu selama satu jam setiap sesi. Sesi ini akan difasilitasi oleh para relawan yang telah dilatih, yang akan bertugas untuk memandu anak-anak dalam bermain, memberikan penjelasan yang mudah dipahami, serta menjawab pertanyaan yang mungkin timbul. Dalam konteks PAR, anak-anak akan diberikan kebebasan untuk memilih cara bermain yang sesuai dengan preferensi mereka, serta memberikan masukan tentang bagaimana cara meningkatkan kualitas sesi bermain. Setiap sesi akan dirancang dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak merasa termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif.

Selain itu, pendampingan individual akan diberikan kepada anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau aturan permainan. Pendampingan ini bertujuan untuk memberikan dukungan tambahan kepada anak-anak yang membutuhkan, sehingga mereka tidak tertinggal dari teman-temannya. Dalam konteks PAR, pendampingan individual akan dilakukan dengan pendekatan yang fleksibel dan personal, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing anak. Untuk menjaga minat dan motivasi anak-anak dalam bermain, variasi permainan Ular Tangga akan dikembangkan secara berkala. Variasi ini dapat berupa penambahan soal-soal yang lebih kompleks atau perubahan aturan permainan yang lebih menantang. Dalam konteks PAR, anak-anak akan dilibatkan dalam proses pengembangan variasi permainan, sehingga variasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan minat dan kebutuhan.

Evaluasi merupakan bagian penting dari program ini, dan akan dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas implementasi game edukasi Ular Tangga dalam meningkatkan literasi dan numerasi anak buruh migran. Evaluasi formatif akan dilakukan secara berkala selama sesi bermain game edukasi, dengan tujuan untuk memantau kemajuan belajar anak-anak, mengidentifikasi masalah yang muncul, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Dalam konteks PAR, evaluasi formatif akan dilakukan secara partisipatif, dengan melibatkan anak-anak, fasilitator, dan perwakilan komunitas dalam merumuskan indikator keberhasilan dan menginterpretasikan hasilnya. Metode evaluasi formatif akan melibatkan observasi langsung terhadap aktivitas belajar anak-anak, pertanyaan lisan untuk menguji pemahaman mereka, serta penugasan sederhana yang relevan dengan materi yang dipelajari. Evaluasi sumatif akan dilakukan pada akhir program untuk mengukur pencapaian belajar anak-anak secara keseluruhan. Evaluasi ini akan menggunakan tes standar yang dirancang khusus untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi anak-anak. Hasil evaluasi sumatif akan dibandingkan dengan hasil asesmen awal untuk mengetahui peningkatan yang terjadi selama program.

Umpan balik dari anak-anak, fasilitator, dan orang tua atau wali akan dikumpulkan secara berkala untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka dalam mengikuti program ini. Dalam konteks PAR, pengumpulan umpan balik akan dilakukan dengan pendekatan yang partisipatif dan inklusif, dengan memberikan kesempatan kepada semua pihak untuk menyampaikan pendapat dan saran mereka. Umpan balik ini akan digunakan untuk memperbaiki program di masa mendatang, serta untuk mengembangkan program serupa yang lebih efektif. Metode pengumpulan umpan balik akan melibatkan wawancara mendalam, kuesioner terstruktur, serta diskusi kelompok yang terbuka dan inklusif.

Hal ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan anak buruh migran, serta menginspirasi inisiatif serupa di tempat lain. Dengan metode pelaksanaan yang partisipatif dan komprehensif ini, diharapkan implementasi game edukasi Ular Tangga dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan literasi dan numerasi anak buruh migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan implementasi game edukasi ular tangga yang berlangsung di Sanggar bimbingan kubu gajah adalah salah satu sanggar yang berada di slangor Malaysia tepatnya pada kampung kubu gajah 5. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 januari 2025 hingga 5 february 2025. Sanggar ini adalah tempat Dimana para anak buruh migran menempuh Pendidikan informal. Jumlah siswa yang ada disanggar kubu gajah adalah 35 orang, Adapun anak anak tersebut berasal dari berbagai macam daerah di Indonesia mulai dari padang, Aceh, makassar, madura hingga Flores Nusa Tenggara

timur. Dengan segala keterbatasan anak-anak buruh migran demikian hal itu tidak memutuskan rasa semangat dan tekad dari anak buruh migran tersebut dalam menempuh Pendidikan.

Adapun kegiatan pengabdian di sanggar kubu gajah adalah mengajar anak-anak buruh migran yang membutuhkan akses pendidikan sebagaimana gambar dibawah ini:



Gambar 1 : Pembukaan Kegiatan Disanggar Bimbingan Kubu Gajah

Adapun program inti dari kegiatan ini yaitu upaya untuk meningkatkan literasi dan numerasi anak buruh migran yang ada di sanggar bimbingan kubu gajah. Dari hasil pengamatan, selama 5 hari dapat diambil kesimpulan bahwa perlu adanya pengembangan dan inovasi dalam menyampaikan materi terhadap anak-anak sanggar bimbingan kubu gajah. Kami berinisiatif untuk membuat suatu inovasi dalam menyampaikan pembelajaran. Kami merancang sebuah sarana pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode ceramah yang mungkin sangat bosan untuk diterapkan setiap hari.

Adapun inovasi dalam pembelajaran yang kami buat yaitu suatu game edukasi pembelajaran ular tangga sebagai salah satu Teknik evaluasi dalam pembelajaran. Sebelum permainan itu dimulai anak-anak harus mendengarkan dengan cermat dan baik pemutaran video animasi pembelajaran. Kemudian setelah selesai pemutaran video animasi tersebut maka dimulailah permainan ular tangga tersebut. Setiap kotak yang dilewati terdapat pertanyaan mengenai materi yang ada didalam video animasi yang telah diputar. Kemudian setiap anak mempunyai karakter tersendiri dalam permainan ular tangga ini. Setelah semua siap, setiap anak bergiliran untuk memutar dadu untuk memulai langkah kesetiap kotak yang terdapat sebuah pertanyaan.

Kemudian, setelah dadu diputar dan nilai melangkah ketempat putaran dadu yang telah didapatkan maka kemudian dibukalah pertanyaan yang ada didalam kotak tersebut. Anak-anak harus menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Dari beberapa pertanyaan yang ada didalam kotak game tersebut Sebagian besar anak-anak dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan

benar. Hal ini, menjadi sebuah inovasi yang sebaiknya digunakan untuk tetap melatih focus anak-anak didik dalam meningkatkan literasi dan numerasi. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar menjadi lebih ceria dan gembira dengan adanya berbagai animasi pada video pembelajaran dan game ular tangga tersebut. Hal ini, sangat efektif dilakukan daripada hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya alat bantu ataupun sarana media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih lugas dalam penyampaiannya.



Gambar 2 : Pemutaran Video Animasi Pembelajaran



Gambar 3 : Implamentasi Game Edukasi Ular Tangga

Hasil dari kegiatan ini secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen sebagai berikut:

1. Ketercapaian target jumlah peserta didik

Tabel 1 : Presentase Kehadiran Peserta

Jumlah Peserta		Total	Presentase Kehadiran	Jumlah Peserta Tidak Hadir
Laki-Laki	Perempuan			
6	4	10	100%	0

Target peserta dalam kegiatan ini adalah 10 anak dari jumlah keseluruhan peserta didik sanggar bimbingan kubu gajah yang berjumlah 35 orang. Adapun 10 orang tersebut adalah anak didik yang sudah masuk pada jenjang kelas 5 dan 6. Sehingga ketercapaian target jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah 100% atau dapat dinilai sangat baik.

2. Kemampuan peserta didik dalam memahami video animasi dan permainan ular tangga serta kebermanfaatannya dalam meningkatkan literasi dan numerasi.

Tabel 2 : Presentase Ketercapaian Pehaman Siswa

Jumlah Peserta		Total	Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran
Laki-Laki	Perempuan		
6	4	10	96,75%

Pada akhir pengimplimentasian game edukasi ular tangga diberikan sebuah angket mengenai pemahaman terhadap media yang telah diimplimentasikan berupa pertanyaan tentang apakah media yang diimplimentasikan mudah dipahami atau lebih sulit dipahami dan sebagainya. Diperoleh hasil bahwa sebanyak 10 orang memahami dengan baik dan benar terhadap media yang telah diimplimentasikan dengan presentase 96,75% atau dapat dinilai hasilnya sangat baik.

Hasil akhir dari kegiatan program ini adalah meningkatnya literasi dan numerasi. Berdasarkan observasi, kami melihat perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Kami menerapkan video animasi pembelajaran yang disajikan sebelum implementasi game edukasi ular tangga. Game ular tangga dirancang sedemikian rupa sehingga setiap kotak berisi pertanyaan terkait materi dalam video animasi. Anak-anak menyimak video dengan antusias, dan saat bermain ular tangga, mereka berlomba-lomba menjawab pertanyaan dengan benar. Hasilnya, sebagian besar anak-anak mampu menjawab pertanyaan dengan baik, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik.

Evaluasi melalui angket menunjukkan bahwa 96,75% peserta didik memahami materi dengan baik melalui media pembelajaran yang diimplementasikan. Target peserta, yaitu 10 anak kelas 5 dan 6, tercapai 100%. Inovasi ini dinilai berhasil melatih fokus anak-anak dan meningkatkan kemampuan literasi serta numerasi mereka. Penggunaan video animasi dan game ular tangga memberikan suasana belajar yang lebih ceria dan menyenangkan, jauh lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak buruh migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah, menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran

yang interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam lingkungan dengan keterbatasan sumber daya.

KESIMPULAN

Pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak dapat dirasakan dengan adanya pembelajaran yang menarik yaitu dengan pembelajaran game edukasi ular tangga. Hasilnya, kegiatan ini disambut dengan antusias oleh anak-anak, yang menunjukkan semangat belajar yang tinggi meskipun di tengah keterbatasan yang ada. Evaluasi melalui angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik (96,75%) memahami materi dengan baik melalui media pembelajaran yang diterapkan. Target peserta, yaitu 10 anak dari kelas 5 dan 6, tercapai 100%, menunjukkan efektivitas program ini dalam menjangkau sasaran yang tepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini merupakan hasil dari kerja keras, dedikasi, dan kolaborasi dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi yang sangat berharga dalam setiap tahapan penyusunannya. Pada kesempatan ini, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr Miftahus Surur. M.Pd dan Ibu Siti Seituni.S.Pd.M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi yang tak ternilai harganya. Bimbingan Bapak/Ibu telah membantu kami dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, mengembangkan metode penelitian yang tepat, serta menyajikan hasil penelitian secara sistematis dan komprehensif.
2. Ibu Ida Hosmilah dan Ibu Sinah Sebagai Pengelola Sanggar Bimbingan Kubu Gajah, selaku pengelola Sanggar Bimbingan Kubu Gajah, yang telah membuka pintu bagi kami untuk melaksanakan kegiatan implementasi game edukasi Ular Tangga ini. Kerjasama yang baik dan dukungan yang diberikan telah memungkinkan kami untuk berinteraksi langsung dengan anak-anak buruh migran, memahami kebutuhan mereka, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi dan numerasi mereka.
3. Anak-anak Buruh Migran di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah, yang telah menjadi subjek penelitian dan memberikan inspirasi bagi kami dalam mengembangkan program ini. Antusiasme, semangat belajar, serta umpan balik yang konstruktif dari anak-anak telah memberikan kami motivasi untuk terus berupaya memberikan yang terbaik dalam meningkatkan kualitas pendidikan mereka.
4. Para Relawan dan Fasilitator, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendampingi anak-anak dalam bermain game edukasi Ular Tangga. Dedikasi dan kesabaran para relawan telah membantu

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak merasa termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif.

5. Orang Tua dan Wali Anak-Anak Buruh Migran, yang telah memberikan dukungan dan kepercayaan kepada kami dalam melaksanakan program ini. Dukungan Bapak/Ibu telah memberikan kami semangat untuk terus berupaya memberikan yang terbaik bagi anak-anak, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka di masa depan.
6. Seluruh Pihak yang Terlibat, yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi yang sangat berharga dalam setiap tahapan penyusunan laporan ini.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak, agar laporan ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alexander, K. L., Entwisle, D. R., & Olson, L. S. (2020). *The long shadow: Family background, disadvantaged urban youth, and the transition to adulthood*. Russell Sage Foundation.
- Anderson, M. (2022). Immigrant children: Introduction to the special issue. *The Future of Children*, 32(1), 3–11.
- Banerjee, A. V., & Duflo, E. (2022). *Poor economics: A radical rethinking of the way to fight global poverty*. PublicAffairs.
- Barber, M. (2023). *How to run a government: So that citizens benefit and taxpayers don't go crazy*. Viking.
- (BPS), B. P. S. (2023). *Data Pekerja Migran Indonesia*. BPS.
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2022). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. W. W. Norton & Company.
- Butterworth, B., & Laurillard, D. (2020). *Dyscalculia: From Brain to Education* (2nd ed.). Routledge.
- Castells, M. (2020). *The rise of the network society*. Blackwell Publishers.
- Coiro, J., Knobel, M., Lankshear, C., & Leu, D. J. (2021). *Handbook of research on new literacies*. Routledge.
- Coleman, J. S. (2023). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, S95--S120.
- Collier, P. (2024). *The bottom billion: Why the poorest countries are failing and what can be done about it*. Oxford University Press.
- Comer, J. P. (2024). *School power: A model for improving black student achievement*. Teachers College Press.
- Crush, J., & Frayne, B. (2021). The precarious state of food security in Southern African cities. *Urban Forum*, 22, 1–16.

- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2020). *Effective Teacher Professional Development*. Learning Policy Institute.
- Graham, A., Powell, M. A., Taylor, N. J., Anderson, D., & Fitzgerald, R. (2021). *Listening to Children: The Importance of Inclusion in Research*. Jessica Kingsley Publishers.
- HAM, K. N. H. A. M. (Komnas). (2023). *Laporan Tahunan Komnas HAM*. Komnas HAM.
- Hanushek, E. A., & Woessmann, L. (2023). *The Knowledge Capital of Nations: Education and the Economics of Growth*. MIT Press.
- (ILO), I. L. O. (2020). *Global estimates on child labour: Results and trends, 2012-2016*. ILO.
- Kellner, D., & Share, J. (2020). The critical media literacy movement: Origins, developments, and challenges. *Television & New Media*, 6(1), 3–30.
- Sulistyanto, H., Djumadi, D., Narimo, S., Prayitno, H. J., Anif, S., Tahang, H., & others. (2023). Pemberdayaan Literasi-Numerasi Siswa Sanggar Kulim Kedah Dan Ar-Rahmah Penang Malaysia Dengan Media Digital. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22611>
- UNESCO. (2022). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*.
- UNICEF. (2022). *A Fair Chance for Every Child: UNICEF's Strategic Plan, 2022-2025*. UNICEF.
- Wahab, A., Johari, H. I., Ismail, H., & Dwi, M. (2024). *Pengabdian Masyarakat Internasional: Literasi Dan Numerasi Untuk Anak TKI Di Malaysia: Upaya Pengembangan Potensi Akademik Di Lingkungan Migran*. 8(September), 2942–2948.