

PERKEMBANGAN MEDIA MONOEDU DALAM KAMPUS MENGAJAR UNTUK PENINGKATAN LITERASI NUMERASI

Oleh:

Rizky Mubarak Daha

Anita Puji Astutik

Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2024

Pendahuluan

Kampus Mengajar adalah salah satu program MBKM oleh Kemendikbudristek. Peran Mahasiswa kampus mengajar dalam program MBKM Kampus mengajar tentunya terkait peningkatan literasi, numerasi dan peserta didik yang dimana yang menjadi mitra pembelajaran adalah sekolah yang tertinggal. Guru dipaksa kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang menarik. Mengeksplorasi peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi dan numerasi di dalam lembaga pendidikan dengan peningkatan media pembelajaran yang menarik. Ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran adalah hasil dari sejumlah faktor yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dengan memahami peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi dan numerasi, kita dapat lebih menghargai dampak inisiatif MBKM terhadap masa depan pendidikan di Indonesia.

Metode

MonoEDU adalah monopoli edukatif sebuah permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi. MonoEdu ini seperti permainan monopoli anak pada umumnya yang menjadi pembeda adalah monoEdu terdapat soal literasi yang dimana nantinya peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada monoEdu.

Cara memainkan MonoEdu adalah Seluruh pemain akan melakukan “Suit” sebagai penunjuk pemain pertama, Pemain akan memutar dadu, setelah mendapatkan nomor maka pemain menjalankan untuk melihat pertanyaan tersebut, Setelah mendapatkan pertanyaan pemain bisa menjawab maka pemain akan terus berputar. Jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut akan mendapat hukuman. Jika sudah sampai finish maka pemain dinyatakan berhasil dan akan mendapatkan reward

Hasil dan Pembahasan

Permainan Monopoli edukatif dapat memberikan sejumlah manfaat bagi pemain atau para peserta didik. Permainan Monopoli mendorong interaksi sosial dan komunikasi antar pemain. Anak-anak belajar berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Mereka juga dapat mengembangkan keterampilan mengelola konflik dan berbagi sumber daya. Permainan Monopoli dapat mendorong kreativitas dan inovasi. Anak-anak dapat menciptakan strategi baru, menemukan cara untuk menghindari jebakan pertayaan dan berpikir di luar kotak untuk mencapai tujuan dalam permainan. Permainan Monopoli mengajarkan anak-anak untuk memiliki ketahanan dan ketekunan dalam mencapai tujuan mereka. Mereka juga belajar untuk mengikuti aturan permainan dan mematuhi keputusan yang diambil. Dengan demikian, permainan Monopoli edukatif tidak hanya memberikan kesenangan dan hiburan, tetapi juga menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan penting yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari dan di masa depan

Kesimpulan

Monoedu dirancang untuk menjadi interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. MonoEdu adalah permainan yang menarik dan kompetitif, yang bisa meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena sifatnya yang interaktif, peserta didik cenderung lebih aktif terlibat dalam permainan dan oleh karena itu lebih fokus pada materi yang diajarkan. Konsep pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi. Dalam permainan MonoEdu, peserta didik belajar melalui.

Referensi

- [1] I. Pasca Himawati and U. Habibah, "Pelaksanaan kampus mengajar dalam rangka meningkatkan peran mahasiswa Di SDN 95 Kabupaten Kaur, Bengkulu," *Unri Conf. Ser. Community Engagem.*, vol. 3, pp. 629–635, 2022, doi: 10.31258/unricsce.3.629-635.
- [2] A. Thanzani, "Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar di Daerah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan)," *PSHPM Pros. Semin. Has. Kegiat. ...*, pp. 213–222, 2022, [Online]. Available:
- [3] A. Waldi, N. M. Putri, I. Indra, V. Ridalfich, D. Mulyani, and E. Mardianti, "Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat," *J. Civ. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 284–292, 2022, doi: 10.24036/jce.v5i3.725.
- [4] M. A. Yafi *et al.*, "Peran Mahasiswa Dalam Peningkatan Kapasitas Numerasi Dan Literasi Melalui Program Kampus Mengajar 3 Di Sd Negeri 04 Tuban," *GANESHA J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 71–76, 2023, doi: 10.36728/ganesha.v3i1.2401.
- [5] M. Helmi, L. Gaol, M. M. Siahaan, Y. Aryini, and R. Hutasoit, "Peran Mahasiswa dalam Penguatan Literasi Membaca di SD Negeri 173320 Siborutorop melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Pendahuluan Kampus mengajar adalah salah satu program merdeka belajar yang dicetuskan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan RI," vol. 5636, no. 3, pp. 270–274, 2022.
- [6] A. Amir, R. Linda, M. Sari Juane Sofiana, N. Satyahadewi, F. Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, and U. Tanjungpura, "PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN ADAPTASI TEKNOLOGI MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR No 5 SEJAJAH KABUPATEN BENGKAYANG," *J. Pendidik. Dasar Perkasa*, vol. 8, no. 2, pp. 163–172, 2022, [Online]. Available:
- [7] K. Pemalang *et al.*, "Peran Mahasiswa sebagai Penggerak Literasi Bahasa dalam Program Kampus Mengajar Di SD Negeri 02 Longkeyang," ... *Bahasa, Sastra, Dan ...*, vol. 1, pp. 1–5, 2021, [Online]. Available:
- [8] N. K. Ramadani, "Peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa di Masa Pandemi," *Semin. Nas. Has. Pelaks. Progr. ...*, no. 23, pp. 472–478, 2022, [Online]. Available: [9] B. A. R. Rachman, Firyalita Sarah Fidaus, Nurul Lailatul Mufidah, Halimatus Sadiyah, and Ifit Novita Sari, "Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2," *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 6, pp. 1535–1541, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i6.8589.
- [10] Yorri Didit Setyadi, Dwi Wulandari, Lutfi Dwi Lestari, Wa Ode Meliasari, and Ifit Novita Sari, "Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 2 Sebagai 'Agent Of Change dan Social Control,'" *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 6, pp. 1542–1547, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i6.8592.
- [11] Nadia Anisah fauziah, Hernadianto, Rina Yuniarti, and Mirra Sriwahyuni, "Peran Mahasiswa Dalam Mensukseskan Program Kampus Mengajar," *J. Ilm. Mhs. Kuliah Kerja Nyata*, vol. 2, no. 2, pp. 434–441, 2022, doi: 10.36085/jimakukerta.v2i2.3873.

