

Implementasi Program Kerja Kampus Mengajar Dalam Media Pembelajaran Game Ular Tangga Guna Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Numerasi Peserta Didik

Citra Hijrathaen¹, Galuh Permatasari², Tamyiza Firmasari³, Siti Maysuroh⁴

^{1,2,3}Universitas Mataram;

⁴Universitas Hamzanwadi.

Article history

Received: 28 December 2023

Revised: 30 December 2023

Accepted: 30 December 2023

*Corresponding Author:

Tamyiza Firmasari, Universitas
Mataram Mataram, Indonesia;

Email:

e1m020014@student.unram.ac.id

Abstract: *The Teaching Campus Program is part of the MBKM program which provides opportunities for students to teach in schools and help improve students' literacy and numeracy. One of the implementations of this program is by using learning media in the form of snakes and ladders game. This game was conducted at SMPN 3 Terara to help improve students' understanding in literacy and numeracy. The game also trains learners' skills in cooperation, critical thinking, and refreshing their memory on previous materials. The Teaching Campus Program is a program that can improve the quality of education in Indonesia through learning media with snakes and ladders games. This program helps students solve problems in schools and is expected to continue helping schools in need. Many studies have been conducted to show the benefits of this program in improving students' literacy, numeracy, and technological adaptation. The purpose of implementing the Teaching Campus program is to empower students who collaborate with schools, through this teaching campus program, students have activities that are their responsibility in assisting learning activities, assisting technology adaptation, and assisting administration at the school where they are assigned during the teaching campus program.*

Keywords: *Campus Teaching; Numeracy and Snakes and ladders*

Pendahuluan

MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) merupakan terobosan cerdas untuk memberikan kesempatan dan kebiasaan bagi mahasiswa untuk mengetahui dan peduli pada cabang-cabang ilmu yang lainnya sejak dalam bangku kuliah, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan kompetensi baru melalui beberapa kegiatan pembelajaran diantaranya pertukaran pelajar, magang atau praktik kerja, riset, proyek independen, kegiatan wirausaha, proyek kemanusiaan, mengajar di sekolah, proyek di

desa/kuliah kerja nyata tematik dan bela negara (Wulandari, 2021). Selain itu, mahasiswa juga diberikan kebebasan untuk mengikuti kegiatan belajar di luar program studinya di dalam perguruan tinggi yang sama dengan bobot sks tertentu. Semua kegiatan tersebut dapat dilakukan oleh mahasiswa dengan dibimbing oleh dosen, serta diperlukan adanya perjanjian kerja sama jika dilakukan bersama pihak di luar program studi. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan team work dan kerja kolaboratif generasi produktif Indonesia di masa depan, salah satu program MBKM yaitu Kampus Mengajar (Aswita, n.d., 2022).

Kampus mengajar merupakan kegiatan pembelajaran di sekolah yang mana termasuk program Kampus Merdeka yang diperuntukkan bagi mahasiswa di semua program studi dan perguruan tinggi di Indonesia untuk ikut serta dalam mengembangkan diri dan memberikan perubahan bagi peserta didik baik di tingkat Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah Pertama (Indriani dkk., 2023). Kampus Mengajar ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengabdikan dalam memajukan dan mengembangkan pendidikan dengan langsung terjun ke sekolah-sekolah untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik.

Kemampuan mahasiswa diasah dengan melakukan kegiatan lapangan di sekolah untuk membantu guru dan sekolah dengan cara melaksanakan berbagai kegiatan baik akademik maupun non akademik. Sebelum mahasiswa melaksanakan tugas terjun langsung di sekolah, mahasiswa terlebih dahulu diberikan pelatihan dan pembekalan oleh tim kampus mengajar Kemendikbudristek. Mahasiswa yang dapat mengikuti program kampus mengajar ini merupakan mahasiswa yang sudah melaksanakan rangkaian seleksi yang telah disediakan oleh tim kampus mengajar Kemendikbudristek.

Mahasiswa dapat memperoleh berbagai keuntungan dari dengan mengikuti kegiatan kampus mengajar ini yaitu mengasah kemampuan *hard skills* seperti keterampilan, *complex problem solving*, dan *analytical skills* (Laga dkk., 2021). Selain itu mahasiswa dapat mengembangkan *soft skill* berupa kemampuan *manajemen*, *leadership*, *public speaking* dan *critical thinking*. Selain itu mahasiswa dapat memperoleh berbagai keterampilan yang tidak mereka peroleh di universitas, misalnya pengetahuan langsung tentang sifat siswa dan cara menghadapi siswa yang membutuhkan perhatian (Dewi dkk., 2023). Peran mahasiswa dalam kegiatan kampus mengajar ini adalah untuk membantu sekolah dalam proses kegiatan pembelajaran melalui penguatan literasi dan numerasi serta membantu berbagai kegiatan sekolah (Wahyuni & Tranggono, 2023).

Sekolah yang menjadi sasaran program kampus mengajar adalah sekolah yang memiliki kriteria terletak di daerah 3T terdepan, tertinggal dan

terluar, selain itu juga akreditasi sekolah harus minimal B (Shabrina 2022). Berdasarkan hasil observasi, SMPN 3 Terara merupakan salah satu sekolah yang terletak di pelosok desa yang memiliki akses jalan lumayan rusak. Kebanyakan peserta didiknya berasal dari pelosok Embung Pandan Duri dan akses jalan yang menurut tim kami lumayan sulit untuk diakses. Selain itu, bangunan sekolah yang masih terawat dengan baik namun ada beberapa juga ruangan yang terbengkalai karena sudah tidak layak dijadikan sebagai ruang belajar. Selain itu di 2 tahun terakhir, populasi peserta didik di SMPN 3 Terara semakin meningkat, sehingga sekolah cukup kesulitan untuk memfasilitasi dalam bentuk ruang belajar, meja, kursi dan peralatan lainnya yang dibutuhkan. Selain itu juga ada beberapa peserta didik yang kurang dalam hal literasi dan numerasi sehingga tim kami memberikan program kerja yang menunjang hal tersebut, salah satunya dalam Literasi yaitu "Pojok Baca" dan Numerasi yaitu "Game Ular Tangga"

Tujuan dilaksanakannya program Kampus Mengajar adalah untuk memberdayakan mahasiswa yang berkolaborasi dengan sekolah. melalui program kampus mengajar ini, mahasiswa memiliki kegiatan yang menjadi tanggung jawab dalam membantu kegiatan belajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi pada sekolah yang tempat penugasan selama program kampus mengajar. Ruang lingkup pembelajaran pada kampus mengajar mencakup pembelajaran semua mata pelajaran yang berfokus pada literasi dan numerasi. Adaptasi teknologi dengan membantu pembelajaran yang berbasis teknologi seperti pemanfaatan aplikasi desain sebagai media dalam pembelajaran.

Metode

Berdasarkan analisis situasi dalam observasi keadaan di SMPN 3 Terara, maka tim kami merancang beberapa program kerja untuk dapat mengatasi beberapa permasalahan-permasalahan dan meningkatkan Literasi dan Numerasi di SMPN 3 Terara. Permasalahan yang telah kami identifikasi dikelompokkan kedalam 2 kelompok besar, yaitu Literasi dan Numerasi dengan beberapa program kerja yang kami tawarkan, salah satunya yaitu Permainan Ular Tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan minimal oleh 2 orang dengan menggunakan dadu dan papan kotak-kotak yang disertai gambar ular dan tangga (Wati,A.,2021:69). Sedangkan media pembelajaran dengan bantuan permainan ular tangga adalah hasil dari pengembangan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar literasi dan numerasi. Media pembelajaran dengan berbantuan permainan ular tangga ini memiliki fungsi untuk mengasah kemampuan peserta didik yang dikemas dengan menarik dalam sebuah permainan yang sederhana. Pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini bisa disesuaikan berdasarkan dengan kemampuan peserta didik, sehingga tidak ada peserta didik yang merasa kesulitan atau terlalu mudah dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Sebaliknya peserta didik akan merasa tertantang ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dan akan merasa senang ketika permainan berlangsung. Rahina (dalam Wati, A., 2021:70) menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif, salah satunya yaitu dengan media permainan ular tangga.

Di dalam media pembelajaran dengan berbantuan permainan ular tangga ini berisi soal-soal pada setiap kotaknya. Peserta didik diminta untuk menjawab soal-soal tersebut untuk bisa melangkah ke kotak selanjutnya. Berikut adalah tata cara permainan ular tangga untuk pembelajaran didalam kelas adalah sebagai berikut :

- Permainan ular tangga ini dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik.



Gambar 1 : Belajar menggunakan permainan ular tangga

- Untuk memulai permainan pertama ditentukan dengan hompimpa dan suit, selanjutnya pemain secara bergiliran bermain, dimulai dari kiri ke kanan papan ular tangga. Jika pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk melempar dadu.



Gambar 2 : Belajar menggunakan permainan ular tangga

- Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan melempar dadu dapat menjalankan pionnya sesuai dengan mata dadu yang diperoleh.



Gambar 3 : Belajar menggunakan permainan ular tangga

- Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, maka pemain akan menjawab soal yang ada pada kotak tempat pion tersebut berhenti.



Gambar 4 : Belajar menggunakan permainan ular tangga

- Ketika pemain sudah membaca soal dan mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut maka pemain bisa langsung menjawab pertanyaan itu, tetapi jika pemain tidak mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut maka pemain bisa berdiskusi dengan teman satu kelompok.



Gambar 5 : Belajar menggunakan permainan ular tangga

- Pada saat pemain bermain dan pion nya berhenti pada ekor ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung kepala ular berada. dan jika pemain berhenti di kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik mengikuti arah tangga.
- Setelah pemain pertama berhasil menyelesaikan soal maka kesempatan untuk pemain selanjutnya untuk bermain sesuai dengan aturan pada permainan pertama.
- Kemudian pemenang akan ditentukan dengan cara melihat siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

Hasil dan Pembahasan

Permainan Ular Tangga dilaksanakan pada 26 Oktober 2023 di Kelas VII-A SMPN 3 Terara.

Media pembelajaran dengan permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Tujuan dari program kerja ini yaitu, mengasah beragam kemampuan peserta didik dimana permainan ini memerlukan konsentrasi dan kesabaran. Dengan desain dan perencanaan yang bagus, permainan ini dapat kita manfaatkan untuk mengajarkan konsep dan memperkuat pemahaman dalam pembelajaran Literasi dan Numerasi. Berdasarkan Observasi kami selama melaksanakan asistensi mengajar dan berdiskusi kepada guru mata pelajaran terkait, permainan ular tangga ini dirasa cocok untuk melatih skill peserta didik, mulai dari bekerja sama tim, berpikir kritis, dan merefresh ingatan pada materi-materi terkait.



Gambar 6 : Belajar menggunakan permainan ular tangga

Permainan Ular Tangga ini juga melatih pemahaman individual dan tim, dimana pada setiap langkah yang dilewati dan terdapat pertanyaan, si pemain akan menanyakan jawaban kepada timnya untuk menjawab pertanyaan yang sudah diberikan, selain itu permainan ini juga dapat merefresh ingatan peserta didik di materi-materi sebelumnya. Permainan ini sangat cocok untuk melatih peserta didik untuk berpikir kritis karena pada saat menjawab diberikan waktu maksimal 1 menit, apabila dalam kurun waktu 1 menit tidak bisa menjawab, maka si pemain akan mundur sebanyak 2 kali kolom. Permainan ini semakin menyenangkan ketika ada hadiah untuk para pemenang, hal ini kami lakukan karena menarik perhatian dan antusias peserta didik, hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih asik dan interaktif, hasil yang kami dapatkan

bahwasanya permainan ular tangga ini bisa menjadi salah satu permainan pembelajaran yang dapat membuat kelas menjadi lebih ceria dan interaktif.

Dimulai dari berkonsultasi dengan guru Mata Pelajaran, kami mengemukakan pendapat terkait Permainan Ular Tangga dan mekanisme permainan yang akan dilakukan di beberapa materi. Setelah itu kami melakukan review materi dan memberikan beberapa pertanyaan, tentu saja pertanyaan ini bisa dikomunikasikan dengan guru terkait. Soal yang kami berikan tidak ada batasan maksimal, namun lebih bagus jika pertanyaannya lebih banyak dan disesuaikan dengan tingkatan kolom yang ada dalam Permainan Ular Tangga, sehingga pada saat peserta didik yang sebagai pion berjalan 3-4 langkah dapat melewati 1-2 pertanyaan dan untuk terus maju harus menjawab pertanyaan tersebut, apabila pertanyaan tidak bisa dijawab, otomatis akan mundur dari titik awal sebanyak 2 kali. Hal ini membuat peserta didik berkompetisi satu sama lain dan saling mengadu pengetahuan, sehingga keadaan kelas menjadi interaktif. Selain itu pada saat kami melakukan permainan ini guru mata pelajaran merasa terbantu karena dengan cara ini materi yang sudah di review oleh peserta didik dapat dengan mudah masuk kedalam kepala dan membuat peserta didik lebih gampang dalam mengingat sub-sub materi pada bab tersebut.



Gambar 7 : Diskusi dengan guru mata pelajaran IPA

Hasil yang kami dapatkan setelah melakukan permainan Ular Tangga ini pengetahuan peserta didik semakin meningkat karena adanya inovasi pembelajaran yang asik, sehingga menjadikan peserta didik lebih mudah untuk

memahami materi yang telah diberikan sebelumnya oleh guru mata pelajaran terkait. Permainan Ular Tagga ini sangat cocok digunakan sebagai evaluasi pembelajaran seperti UAS dan ujian evaluasi lainnya.

Kesimpulan

Program Kampus Mengajar merupakan suatu program yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Program ini sangat membantu semua pihak yang terlibat baik mahasiswa, pihak sekolah, guru dan juga peserta didik. Program kerja media pembelajaran dengan game ular tangga ini dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah jenuh dengan suasana di dalam kelas. Berdasarkan hasil dari program kerja ini mahasiswa sudah mampu memecahkan permasalahan yang ada di sekolah. Diharapkan kedepannya program Kampus Mengajar ini akan selalu ada untuk membantu sekolah yang benar benar membutuhkan bantuan atas kendala yang dihadapinya. Diharapkan juga Kampus Mengajar dapat memilih sekolah yang membutuhkan bantuan dari mahasiswa.

Saran

Saran dari kami kepada mahasiswa yang akan mengikuti kegiatan kampus mengajar selanjutnya lebih semangat lagi dalam menjalankan semua program kerja yang diadakan di sekolah penempatan dan perbaiki kekurangan yang terjadi, jadikan program kampus mengajar sebelumnya sebagai sebuah pengalaman dan pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, kepala sekolah dan guru pamong yang telah memberikan dukungan kepada kami selama mengikuti program kampus mengajar angkatan 6 ini.

Daftar Pustaka

- Aswita, D. (n.d.). MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM): INVENTARISASI MITRA DALAM PELAKSANAAN MAGANG MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN. 6.
- Dewi, A. S., Arifin, Z., Purnomo, E., Siswanto, H., Korespondensi, *, Anggun, P., & Dewi, S. (2023). Adaptasi teknologi dan literasi melalui program kampus mengajar di Sekolah Dasar Negeri 01 Plumbon. *JIKM: Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 3(1), 26–34. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.61>
- Devi, I. P., Irnawati, L., Pantin, L. D. S. P., Amelya, N., & Mufidatin, S. (2023, October). Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 495-503).
- Indriani, Ari, et al. "Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar pada Kampus Mengajar Angkatan 5." *Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 1. No. 1. 2023.
- Laga, Y., Nona, R. V., Langga, L., & Jamu, M. E. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap kebijakan merdeka belajar kampus merdeka (MBKM). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 699–706. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1951>
- Shabrina, Livia Mutiara. (2022). "Kegiatan Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(1):916–24.
- Suharyati, H., Rahmwati, Y., Mugiyanti, M., Setyarini, E. A., Katili, A. Y., Rachman, E., Gobel, L. Van, Nggilu, R., Sumartono, E., Surbakti, E., Suchyadi, Y., Nurjanah, N., & Regita, S. M. (2023). *Pengalaman Pembelajaran dalam Era MBKM* (R. T. Manurung, Ed.). Ideas Publishing.
- Wahyuni, F. P. N., & Tranggono, D. (2023). Upaya dalam meningkatkan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi siswa melalui program kampus mengajar 4 di SMP Widya Gama Mojosari. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(1), 125–133. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i1.128>
- Wulandari, D. (2021). *Panduan Program Bantuan Kerjasama Kurikulum dan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka*, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dirjen. Dikti Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. <https://dikti.kemdikbud.go.id/wpcontent/uploads/2021/02/Panduan-Kerjasama-Kurikulum-dan-ImplementasiMBKM-Tahun-2021-Final.pdf>
- Wati, A., (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 69-70.