

PENANAMAN NILAI ISLAM MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN EDUKATIF DI SANGGAR BELAJAR KAMPUNG BARU MALAYSIA

Ratu Dinny Fauziah¹, Muhammad Rizal², Dania³, Dede Shandra⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Agama Islam, STIT Insan Kamil Bogor, Jl. Ariasurialaga Batutapak Kel. Pasir
Jaya, Kec. Bogor Barat

³e-mail дания@stitinsankamil.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan nilai-nilai Islam kepada anak-anak di Sanggar Belajar Kampung Baru, Kuala Lumpur, Malaysia, melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan edukatif. Kegiatan ini melibatkan 35 anak berusia 6–12 tahun dengan durasi 90 menit (2 JP). Metode yang digunakan adalah pendekatan bermain sambil belajar, didukung media permainan edukatif dan aplikasi *Wordwall Games*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif, dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih sayang. Pembelajaran yang menyenangkan ini juga berdampak positif pada aspek emosional anak, seperti meningkatnya rasa bahagia dan menurunnya kecemasan. Program serupa dapat menjadi alternatif solusi dalam mendukung kesehatan jiwa anak, baik di Indonesia maupun di komunitas pekerja migran di luar negeri.

Kata Kunci: pembelajaran, interaktif, edukatif, nilai-nilai Islam, kesehatan jiwa anak

Abstract

This community service activity aimed to introduce Islamic values to children at the Kampung Baru Learning Center in Kuala Lumpur, Malaysia, through an interactive and educational learning approach. The activity involved 35 children aged 6–12 years and lasted for 90 minutes (2 lesson periods). The method used was a play-based learning approach, supported by educational games and the Wordwall Games application. The results of the activity showed increased enthusiasm, active participation, and improved understanding among the children of Islamic values such as honesty, responsibility, and compassion. This enjoyable learning experience also had a positive impact on the children's emotional well-being, including increased happiness and reduced anxiety. Similar programs could serve as alternative solutions to support children's mental health, both in Indonesia and within migrant worker communities abroad.

Keywords: *learning, interactive, educational, Islamic values, children's mental health*

PENDAHULUAN

Sanggar Belajar Kampung Baru di Kuala Lumpur, Malaysia, adalah Pusat Belajar Masyarakat yang dikelola oleh PCIM Malaysia. Atase Pendidikan Kedutaan Besar Republik Indonesia Kuala Lumpur meresmikan Sanggar Belajar pada tahun 2021. Misi Sanggar Belajar adalah untuk memberikan pendidikan non-formal

kepada anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang tinggal di Malaysia. Tujuan utama adalah memastikan bahwa anak-anak ini mendapatkan akses yang layak ke pendidikan, karena anak-anak PMI sering menghadapi masalah untuk mendapatkan akses ke pendidikan formal di daerah mereka. Pada tahun akademik 2024/2025, ada 57 siswa di Sanggar Belajar Kampung Baru, yang berada di tingkat Sekolah Dasar dari kelas I hingga kelas VI. Tujuan pembentukan Sanggar Belajar ini adalah untuk menyinkronkan program pendidikan non formal pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Tujuan lain adalah untuk memastikan bahwa putra-putri Warga Negara Indonesia (WNI) di Malaysia yang tidak memiliki dokumen resmi tetap dapat menerima pendidikan. Kegiatan PKM yang diberikan yaitu berupa pengenalan nilai-nilai Islam pada anak-anak sanggar belajar Kampung Baru, Kuala Lumpur, Malaysia.

Penanaman nilai-nilai agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk dan mengubah perilaku individu, karena nilai-nilai tersebut menjadi landasan moral dan spiritual yang membimbing seseorang dalam bersikap dan bertindak sesuai dengan ajaran agama (Karima dkk., 2023). Tidak hanya meningkatkan kecerdasan anak, pendidikan anak harus mencakup semua aspek perkembangan mereka. Agama dan nilai moral anak harus ditanamkan dengan kuat. Dengan mempertahankan, menanamkan, dan mengubah nilai-nilai agama kepada generasi berikutnya, pendidikan Islam membantu mewujudkan cita-cita hidup. Nilai-nilai ini dapat bertahan dan berkembang seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi (Risnawati & Priyantoro, 2021).

Menanamkan nilai-nilai Islam pada anak-anak sejak usia dini sangat perlu dilakukan agar menjadi generasi yang positif dan berakhlak mulia (Meilasari & Ichsan, 2024). Pendidikan agama Islam pada anak-anak usia dini dilakukan dengan tujuan yang direncanakan untuk membentuk karakter dan moral generasi berikutnya (Karima dkk., 2023). Anak-anak harus dididik untuk memahami nilai-nilai Islam dan menjadikannya landasan kehidupan mereka di tengah perkembangan zaman dan tantangan globalisasi. Di wilayah Kampung Baru, Kuala Lumpur, pendekatan pendidikan agama yang lebih inovatif dan menghibur sangat diperlukan agar anak-anak dapat dengan mudah memahami nilai-nilai Islam. Pengabdian kepada

masyarakat ini dilakukan melalui kontribusi akademisi untuk membantu anak-anak mendapatkan pendidikan nilai-nilai Islam. Pendekatan pembelajaran interaktif dan edukatif diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mendorong penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Harliza & Kurniah, 2021). Penelitian (Aeni dkk., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti aplikasi Wordwall efektif dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menarik dan bermakna, sehingga memperkuat internalisasi nilai-nilai keagamaan.

Hasil observasi dan wawancara yang didapat dari pengelola Sanggar Belajar Kampung Baru di Kuala Lumpur, Malaysia, menunjukkan bahwa anak-anak di Sanggar Belajar Kampung Baru secara umum sangat antusias dan ingin belajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi akademik dan psikologis siswa diantaranya karena ketidakpastian kondisi keuangan orang tua, kesejahteraan keluarga, ketidaktahuan anak akan latar belakang asal daerahnya, kondisi tempat dan fasilitas sanggar belajar yang terbatas. Hal ini menjadikan tantangan akademik bagi anak-anak, terbatasnya suasana kelas yang nyaman, terbatasnya lingkungan belajar yang kondusif karena pengaturan kelas yang disekat-sekat antar kelasnya sehingga anak kurang fokus dalam belajar, motivasi belajar yang naik turun untuk belajar. Melihat kondisi dan kenyataan yang ada, hal ini akan berdampak pada psikis anak, perilaku anak, tingkatan emosi anak yang akan menyebabkan stress, dan penurunan motivasi belajar.

Stres merupakan masalah psikologis umum pada anak sekolah dasar karena mereka sedang mengalami transisi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Tekanan emosional dapat muncul dari lingkungan belajar yang berbeda, keterbatasan fasilitas, serta tekanan dari orang tua atau guru (Kurniawan dkk., 2025). Jika tidak dikelola, stres dapat menghambat perkembangan psikososial anak dalam jangka Panjang (Faudillah dkk., 2023). Kebahagiaan menjadi elemen penting dalam pendidikan dasar, memengaruhi keberhasilan akademik dan pemahaman siswa terhadap materi (Harrison dkk., 2024; Kaur & Sharma, 2021). Suasana belajar yang positif turut meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran (Zuhdiyah dkk., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif

penting untuk mengembangkan potensi anak serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan guna mendukung kebahagiaan dan tumbuh kembang anak (Tan & Ariyati, 2024).

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan kebahagiaan anak dan mengurangi stres adalah bermain (Calp, 2020). Bermain merupakan kebutuhan esensial anak yang mendukung perkembangan aspek motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, serta pembentukan nilai dan sikap hidup (Lubis, 2019). Anak-anak belajar keterampilan sosial, mengeksplorasi dunia sekitar, dan mengendalikan emosi melalui kegiatan bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar memungkinkan anak-anak untuk mengalihkan perhatian mereka dari hal-hal yang menyebabkan stres dan menikmati saat-saat yang menyenangkan, yang membantu mereka meredakan tekanan psikologis (Junaedah dkk., 2020).

Melakukan inovasi pembelajaran dengan pembelajaran yang interaktif dan edukatif dengan mengenalkan nilai-nilai Islam pada anak-anak di Sanggar Belajar Kampung Baru Malaysia dapat membantu anak dalam mengatasi kecemasan, gangguan perilaku, gangguan penyesuaian dan penurunan motivasi belajar, sehingga menjadikan anak-anak menjadi lebih bahagia. Aktivitas pembelajaran yang kreatif dan menarik dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan anak dan membuat belajar lebih menyenangkan dan inklusif. Bermain sambil belajar dalam mengenalkan nilai-nilai Islam membantu anak-anak menjadi lebih santai, percaya diri, dan termotivasi dalam menyerap pengetahuan dan pentingnya memahami nilai-nilai Islam sebagai pondasi diri dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Mengajarkan kepada anak-anak dengan memahami makna bersyukur, cinta kepada Al-Qur'an karena Al-Qur'an adalah cahaya hati dan akal, Rosullah SAW bersabda: "Sebaik-baik kalian adalah yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya" (HR. Bukhari).

Pengelolaan kelas yang efektif mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan kebahagiaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wati dkk., 2024). Dalam kegiatan PKM ini, pendekatan interaktif dan edukatif dalam pembelajaran diterapkan melalui penggunaan aplikasi *wordwall games*. Aplikasi *wordwall* merupakan media

pembelajaran yang menarik, interaktif, dan edukatif, sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran di kelas secara efektif (Khoriyah & Muhid, 2022). Penggunaan media interaktif *wordwall* dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar dan kualitas pembelajaran (Pamungkas dkk., 2021). *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat membantu dalam membuat berbagai media pembelajaran, seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan banyak lagi (Aeni dkk., 2022).

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk membuat anak-anak di Sanggar Belajar Kampung Baru lebih bahagia dengan belajar sambil bermain melalui pembelajaran yang interaktif dan edukatif, mengenalkan nilai-nilai Islam secara menyenangkan kepada anak-anak di Sanggar Belajar Kampung Baru, dan meningkatkan minat belajar agama Islam melalui pendekatan interaktif dan edukatif. Diharapkan PKM ini memberikan kontribusi terhadap anak-anak di Sanggar Belajar Kampung Baru dan bagi masyarakat atau pembaca dengan menerapkan belajar sambil bermain melalui pembelajaran yang interaktif dan edukatif dapat membantu anak-anak yang mengalami kejenuhan dalam belajar, dan penurunan motivasi belajar.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Februari 2025 di Sanggar Belajar Kampung Baru, Kuala Lumpur, Malaysia. Kegiatan ini memanfaatkan *Wordwall Games* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan edukatif. Sebanyak 35 anak berusia 6–12 tahun mengikuti kegiatan ini, dengan durasi pembelajaran selama 90 menit (setara 2 JP). Selain anak-anak, kegiatan ini juga melibatkan pengelola dan guru sanggar sebagai pendamping.

Kegiatan dirancang agar anak-anak aktif dalam setiap tahapan permainan, sehingga mereka merasa senang dan bersemangat dalam mempelajari nilai-nilai Islam. Pembelajaran yang menyenangkan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri, mendorong keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta

meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar. Pendekatan interaktif ini juga berkontribusi terhadap penguatan daya ingat dan pemahaman konsep nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih sayang.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR), yaitu pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif peserta dalam proses perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi kegiatan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakter kegiatan pengabdian yang bersifat kolaboratif dan kontekstual. Anak-anak, guru, dan pengelola sanggar tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi juga mitra aktif dalam proses belajar dan pemberdayaan.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui tiga teknik utama: 1) observasi terhadap perilaku dan ekspresi anak selama kegiatan, 2) tanya jawab langsung untuk menguji pemahaman, dan 3) wawancara dengan anak-anak, guru pendamping, dan pengelola sanggar. Keberhasilan kegiatan dinilai berdasarkan beberapa indikator utama, yaitu: 1) tingkat partisipasi aktif anak dalam seluruh sesi permainan, seperti keikutsertaan tanpa dipaksa dan inisiatif menjawab pertanyaan; 2) kemampuan anak dalam menjawab soal secara mandiri dan tepat, baik secara lisan maupun melalui permainan digital; 3) terjadinya peningkatan interaksi sosial, seperti kerja sama, sikap empati, dan komunikasi yang lebih terbuka antar peserta; 4) respons positif dari anak, guru, dan pengelola terhadap metode serta suasana pembelajaran, yang mencerminkan penerimaan dan kepuasan terhadap program; dan 5) perubahan perilaku positif yang teramati, seperti meningkatnya rasa percaya diri, keberanian menyampaikan pendapat, serta motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Secara umum, anak-anak menunjukkan respons positif dan merasa bahagia karena memperoleh pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Temuan dari kegiatan ini menjadi dasar dalam menyusun rekomendasi untuk pengembangan program serupa di masa mendatang yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Berikut adalah tahapan kegiatan PKM:

1) PERSIAPAN

- Survei kebutuhan SB Kampung Baru, Malaysia
- Tim dosen STIT Insan Kamil Bogor beserta guru SB Kampung Baru mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti projector, microphone, dan layar (TV)

2) PELAKSANAAN

- Melakukan perkenalan baik tim dari dosen sampai peserta
- Memulai kegiatan pembelajaran interaktif dan edukatif
- Memberikan apresiasi atas keberhasilan anak-anak

3) EVALUASI

- Mengobservasi perilkudan ekspresi anak-anak selama kegiatan
- Memberikan pertanyaan secara langsung
- Melakukan wawancara dengan anak-anak, guru dan pengelola SB Kampung Baru

Gambar 1 Tahapan Kegiatan PKM

Melalui pendekatan belajar sambil bermain dengan media interaktif seperti *Wordwall Games*, kegiatan ini diharapkan menjadi strategi pengelolaan kelas yang efektif dan efisien. Selain meningkatkan motivasi belajar, kegiatan ini juga mampu menurunkan kecemasan dan menumbuhkan kebahagiaan anak-anak di Sanggar Belajar Kampung Baru, Malaysia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM ini mencakup tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Persiapan

Tim dosen STIT Insan Kamil Bogor berkoordinasi dengan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) dan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL). Atas rekomendasi KBRI dan SIKL, kegiatan dilaksanakan di Sanggar Belajar (SB) Kampung Baru. Survei awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, dilanjutkan dengan penyusunan materi pembelajaran interaktif berbasis nilai-nilai Islam seperti kisah Nabi, adab sehari-hari, rukun iman, dan rukun Islam. Persiapan teknis juga dilakukan, seperti penyediaan proyektor, pengeras suara, dan layar TV.

Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan dengan metode bermain sambil belajar menggunakan aplikasi *wordwall games* yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai Islam secara menyenangkan. Bentuk permainannya seperti roda keberuntungan, menjawab soal pilihan ganda tentang nilai-nilai Islam, dan mencocokkan kata-kata Islami untuk menguji pemahaman anak-anak. Tahapan pembelajaran meliputi: (1) Tim dosen STIT Insan Kamil Bogor memberikan apersepsi dan motivasi kepada anak-anak sanggar; (2) anak-anak dipersilahkan untuk memperkenalkan diri; (3) pengenalan budaya Indoensia berdasarkan daerah asal anak-anak tersebut; (4) pembelajaran interaktif dan edukatif mengenai nilai-nilai Islam melalui aplikasi *wordwall games*; dan (5) pemberian apresiasi atas partisipasi dan keberhasilan anak-anak.

PKM ini menitikberatkan kepada media pembelajaran interaktif. Karenanya, media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar yang disukai anak-anak karena memudahkan mereka memahami materi (Triaswari dkk., 2023). Oleh karena itu, media harus dirancang secara kreatif dan inovatif agar pembelajaran tidak monoton. Pendekatan belajar sambil bermain dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Mubarak dkk., 2022).

Bermain merupakan aktivitas alami anak yang mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif. Di Sanggar Belajar Kampung Baru, Malaysia, nilai-nilai Islam disampaikan melalui metode bermain sambil belajar yang interaktif dan menyenangkan, menciptakan pengalaman bermakna bagi anak. Kebahagiaan, menurut Kurniawan dkk. (2025), terdiri dari kenikmatan, keterlibatan, dan makna ketiganya hadir dalam kegiatan yang mendorong partisipasi aktif dan interaksi sosial positif.

Permainan juga membantu anak mengelola stres, dengan melibatkan tubuh dan pikiran dalam aktivitas menyenangkan seperti bernyanyi dan bercerita, yang memicu pelepasan hormon endorfin (Kurniawan dkk., 2025). Selain itu, bermain terbukti menurunkan kecemasan dan meningkatkan kesejahteraan emosional

(Oktamarin dkk., 2022). Selama kegiatan PKM, anak-anak menunjukkan antusiasme, percaya diri, dan semangat belajar yang tinggi.

Berikut adalah dokumentasi kegiatan PKM yang dilakukan Tim Dosen STIT Insan Kamil Bogor di Sanggar Belajar Kampung Baru adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Penggunaan *Wordwall Games* untuk Pembelajaran

Pada gambar 2 Menunjukkan penggunaan aplikasi *wordwall games* dalam pengenalan nilai-nilai Islam dengan template yang digunakan yaitu membuka kotak. Pada template tersebut kotak-kotak yang disiapkan berupa pertanyaan tentang pendidikan nilai-nilai Islam yang perlu diketahui dan dipahami oleh anak-anak. Kemudian dibimbing dengan fasilitator yang berperan didalam proses pembelajaran yang menarik membuat anak-anak termotivasi dan berperan aktif didalam proses pembelajarannya seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3 Kegiatan Pembelajaran dengan Media Interaktif

Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi, interaksi sosial, dan ekspresi anak selama kegiatan. Selain itu, asesmen juga dilakukan

melalui pertanyaan dalam permainan, wawancara dengan peserta dan guru sanggar, serta fitur nilai otomatis dari Wordwall.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa anak-anak terlibat aktif sepanjang kegiatan. Terjadi peningkatan dalam interaksi sosial, pemahaman materi, serta kepercayaan diri. Anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih terbuka, komunikatif, dan percaya diri menjawab pertanyaan.

Anak-anak terlibat aktif dalam seluruh tahapan, mulai dari pengenalan hingga sesi bermain sambil belajar nilai-nilai Islam. Observasi menunjukkan perubahan perilaku yang baik, ditandai dengan meningkatnya interaksi sosial, ekspresi kebahagiaan, dan pemahaman materi. Anak-anak semakin aktif, percaya diri, dan menunjukkan partisipasi tinggi, meskipun awalnya cenderung pasif. Wajah ceria dan antusiasme mereka selama kegiatan mencerminkan keberhasilan pendekatan ini.

Keberhasilan kegiatan PKM di Sanggar Belajar Kampung Baru, Kuala Lumpur, tercermin dari respons positif anak-anak, guru, dan pengelola sanggar. Anak-anak tampak lebih bahagia dan termotivasi karena dapat belajar nilai-nilai Islam melalui media yang menyenangkan dan interaktif. Guru dan pengelola mencatat adanya perubahan perilaku positif, seperti meningkatnya kepercayaan diri, semangat belajar, serta interaksi sosial anak.

Keberhasilan kegiatan ini ditunjang oleh beberapa faktor utama, yaitu: antusiasme dan partisipasi aktif anak selama permainan; materi pembelajaran yang menarik, visual, dan sesuai usia; metode yang berpusat pada anak seperti bermain, bernyanyi, dan bercerita; dukungan dari pengelola sanggar; serta peran fasilitator dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kriteria penilaian keberhasilan kegiatan meliputi: (1) partisipasi aktif anak tanpa paksaan, (2) kemampuan menjawab soal secara mandiri dan tepat, (3) peningkatan kerja sama dan komunikasi antar peserta, (4) respons positif terhadap metode pembelajaran, serta (5) perubahan perilaku seperti meningkatnya rasa percaya diri dan motivasi belajar.

Metode bermain sambil belajar efektif dalam mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak (Mubarak dkk., 2022). Wordwall sebagai

media digital mempermudah pemahaman dan menciptakan suasana belajar yang menarik (Triaswari dkk., 2023). Menurut Kurniawan dkk. (2025), kebahagiaan dalam belajar mencakup keterlibatan, makna, dan kenikmatan ketiganya hadir dalam kegiatan ini. Aktivitas seperti bernyanyi dan bercerita juga berkontribusi dalam pelepasan endorfin, yang berdampak pada kesejahteraan emosional anak (Oktamarin dkk., 2022).

Respons peserta terhadap kegiatan PKM di Sanggar Belajar Kampung Baru, Kuala Lumpur, menunjukkan hasil yang sangat positif. Anak-anak terlihat aktif, antusias, dan termotivasi saat mengikuti sesi bermain sambil belajar. Mereka menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri, komunikasi, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Islam. Guru dan pengelola sanggar juga mencatat perubahan perilaku positif, seperti meningkatnya semangat belajar, kerja sama, dan empati.

Perubahan ini terjadi secara bertahap, dan meskipun hasil positif sudah tampak selama kegiatan, pemahaman dan karakter anak memerlukan penguatan jangka panjang. Agar nilai-nilai Islam yang ditanamkan dapat terus berkembang menjadi bagian dari karakter anak, dibutuhkan pembiasaan, dukungan lingkungan belajar yang konsisten, serta contoh positif dari orang dewasa. Evaluasi jangka panjang melalui observasi berkelanjutan akan memberikan gambaran lebih utuh tentang efektivitas program.

Pendekatan interaktif melalui media Wordwall, permainan edukatif, dan aktivitas berbasis pengalaman nyata terbukti mampu menarik perhatian anak, mencegah kebosanan, serta meningkatkan daya serap materi. Metode ini sejalan dengan teori pembelajaran anak usia dini, yang menekankan pentingnya stimulasi sensorik, keterlibatan emosional, dan penyampaian materi secara bertahap sesuai tahap perkembangan.



Gambar 4 Foto Bersama Anak-anak, Guru Sanggar, dan Pengelola SB Kampung Baru Kuala Lumpur, Malaysia

Gambar 4 merepresentasikan respons positif peserta dan dukungan dari pihak sanggar sebagai indikator keberhasilan kegiatan PKM. Hal ini memperkuat temuan bahwa metode belajar sambil bermain yang menyenangkan, kontekstual, dan interaktif sangat efektif dalam menumbuhkan kebahagiaan, motivasi, serta pemahaman anak terhadap nilai-nilai Islam.

SIMPULAN

Pelaksanaan PKM di Sanggar Belajar Kampung Baru, Kuala Lumpur, Malaysia, melalui pendekatan pengelolaan kelas yang efektif berbasis kegiatan bermain sambil belajar, terbukti mampu menanamkan nilai-nilai Islam secara interaktif dan edukatif. Metode ini tidak hanya meningkatkan kebahagiaan dan mengurangi kecemasan anak-anak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta berkontribusi pada pengembangan kognitif, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Penerapan program belajar yang menyenangkan serupa di berbagai pusat belajar dapat menjadi solusi praktis dalam mendukung kebijakan kesehatan jiwa anak di Indonesia dan komunitas pekerja migran di luar negeri. Program ini sebagai salah satu untuk mendukung kebijakan kesehatan jiwa anak di Indonesia dan komunitas pekerja migran di luar negeri, program pendidikan yang menyenangkan serupa dapat diterapkan di berbagai pusat pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada pihak pertama yaitu Unit Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (UPPM) STIT Insan Kamil Bogor yang telah memberikan dukungan dan pendanaan sehingga kegiatan PKM ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak kedua, yaitu Kedutaan Besar Republik Indonesia Kuala Lumpur (KBRI) dan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL), yang telah memberikan kesempatan serta izin untuk melaksanakan kegiatan PKM di Kuala Lumpur, Malaysia. Selanjutnya, penghargaan yang sebesar-besarnya diberikan kepada pihak ketiga, yaitu Sanggar Belajar Kampung Baru di Kuala Lumpur, Malaysia, yang terdiri dari pengelola, guru, dan anak-anak sanggar, atas dukungan dan partisipasi aktif mereka dalam program PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Calp, Ş. (2020). Peaceful and happy schools: How to build positive learning environments. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(4), 311–320. <https://doi.org/10.26822/iejee.2020459460>
- Faudillah, A. N., Nasution, F., Munthe, A. F., & Humairah, S. (2023). Dampak Stres Terhadap Perkembangan Otak Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 70–75.
- Harliza, T., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa dan Kognitif pada Anak Usia Dini (Studi Pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), 254–262. <https://doi.org/10.33369/diadik.v10i2.18285>
- Harrison, R., Opod, H., & Sinolungan, J. S. V. (2024). Hubungan Kebahagiaan dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi. *Medical Scope Journal*, 7(1), 110–115. <https://doi.org/10.35790/msj.v7i1.55925>
- Junaedah, J., Thalib, S. B., & Ahmad, M. A. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88.

<https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88>

- Karima, N. C., Ashilah, S. H., Kinasih, A. S., Taufiq, P. H., & Hasnah, L. (2023). Pentingnya penanaman nilai agama dan moral terhadap anak usia dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 17(2), (jika tersedia – masukkan halaman awal)-(jika ters. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i2.6482>
- Kaur, J., & Sharma, A. (2021). Conceptual ECCE Happiness Framework for Preschools: To Introduce Importance of Happiness to Promote Social and Emotional Competence in Preschool Children. *SAGE Open*, 11(4), 21582440211031870. <https://doi.org/10.1177/21582440211031873>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 192–205.
- Kurniawan, Y., Yusuf, F., Pramucitra, S., Kusumawati, C. A., Widayat., G. M., & Anandha, A. (2025). Aktivitas Bermain sebagai Strategi Koping untuk Meningkatkan Kebahagiaan pada Siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru Malaysia (Play Activities as a Coping Strategy to Increase Happiness in Students of Sanggar Universitas Semarang , Indonesia Sanggar Bimbin. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Volume. 2*(Nomor. 1).
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), ——. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Meilasari, D., & Ichsan, I. (2024). Metode Penanaman Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 789–795. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.3820>
- Mubarak, J. A., Purnomo, A. M. I., & Firmansyah, M. Y. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Bermain Pada Pelajaran PJOK Kelas III. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan (JERKIN)*, 3(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.428>
- Oktamarin, L., Kurniati, F., Sholekhah, M., Nurjanah, S., Oktaria, S. W., Sukmawati, S., & Apriyani, T. (2022). Gangguan Kecemasan (Axiety Disorder) Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(02), 119–134. <https://doi.org/10.62668/bharasumba.v1i02.192>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Risnawati, A., & Priyantoro, D. E. (2021). Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Agama Pada Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Al-Quran. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–16.

- Tan, I., & Ariyati, T. (2024). Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(Special Edition), ____-____. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12785>
- Triaswari, F. D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Ayu Rustiya, S. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupedia*, 7(1), 38–56. <https://doi.org/10.24269/ed.v7i1.1897>
- Wati, S. F., Saputra, A. A., Arwan, & Efriliyanti, L. (2024). Manajemen Pengelolaan Kelas dalam Menciptakan Lingkungan Positif. *Journal of Education Management Research*, 2(1), 38–46.
- Zuhdiyah, Karolina, A., Oviyanti, F., Aflisia, N., & Hardiyanti, Y. S. D. (2020). The Variosity of Happiness Perspective and Its Implementation in Learning Process. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 6(1), 102–115. <https://doi.org/10.19109/psikis.v6i1.4692>