

## **Media Edukasi Kincir Akhlak sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Akhlak Mahmudah Siswa Sanggar Kubu Gajah di Selangor-Malaysia**

**Siti Seituni<sup>1\*</sup>, Ruski<sup>2</sup>, Muhammin Iskandar<sup>3</sup>, Aditya Harun Arrasyid<sup>4</sup>, M. Anton<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4,5</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, Jawa Timur - Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Bangkalan, Jawa Timur - Indonesia

**\*Correspondence Email:** [sitiseituni@gmail.com](mailto:sitiseituni@gmail.com)

---

### **Abstract**

---

#### **ARTICLE INFO**

**Article History:**

Received : July 17, 2025

Reviewed : July 19, 2025

Revised : July 21, 2025

Accepted : July 22, 2025

Available online : July 25, 2025

**Keywords:**

*Educational Media,  
Mahmudah Morals, Students,*

*This community service activity aims to improve students' understanding of akhlak mahmudah (good morals) among students at Sanggar Kubu Gajah, Selangor, Malaysia, through the use of the interactive educational media "Kincir Akhlak." This media is designed as a fun, contextual, and age-appropriate learning tool for children, especially Indonesian citizens (WNI) in migrant worker communities. The implementation method includes counseling, media exposure, and evaluation through observation and questionnaires. The results of the activity indicate that the "Kincir Akhlak" media is able to increase students' active participation and their understanding of moral values such as honesty, responsibility, and mutual respect. This program also has the potential to be replicated in similar communities in other countries, with support from educational institutions and the government. Thus, educational media such as this becomes an important tool in character training for Indonesian children abroad.*

---

---

### **Abstrak**

---

#### **INFO ARTIKEL**

**Proses Artikel:**

Submit : 17 Juli 2025

Review : 19 Juli 2025

Revisi : 21 Juli 2025

Diterima : 22 Juli 2025

Terbit Online : 25 Juli 2025

**Kata Kunci :**

*Media Edukasi, Akhlak  
Mahmudah, Siswa*

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman akhlak mahmudah (akhlak terpuji) pada siswa Sanggar Kubu Gajah, Selangor-Malaysia, melalui penggunaan media edukasi interaktif Kincir Akhlak. Media ini dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan usia anak-anak, khususnya anak-anak Warga Negara Indonesia (WNI) di komunitas buruh migran. Metode pelaksanaan meliputi penyuluhan, demonstrasi media, serta evaluasi melalui observasi dan angket. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media Kincir Akhlak mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghargai. Program ini juga memiliki potensi untuk direplikasi di komunitas serupa di negara lain, dengan dukungan dari lembaga pendidikan dan pemerintah. Dengan demikian, media edukatif seperti ini menjadi sarana penting dalam pembinaan karakter anak-anak Indonesia di luar negeri.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan seluruh aktivitas pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup, di mana individu memperoleh ilmu dan pengalaman dari berbagai situasi dan tempat yang mendukung perkembangan diri. Proses pendidikan tidak hanya terbatas pada institusi formal, tetapi juga berlangsung dalam lingkungan keluarga dan sosial masyarakat, yang turut andil dalam membentuk wawasan dan pemahaman seseorang. Secara umum, pendidikan dapat diartikan sebagai proses pembimbingan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik, di mana orang dewasa bertindak sebagai panutan, pemberi arahan, serta penanam nilai-nilai moral dan etika. Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan nasional, menekankan pentingnya peran guru dengan semboyannya: "*Ing Ngarso Sung Tulodo*" (menjadi teladan di depan), "*Ing Madyo Mangun Karso*" (menumbuhkan semangat di tengah), dan "*Tut Wuri Handayani*". Namun dalam pengertian lain merujuk pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam institusi formal seperti sekolah, dengan durasi waktu tertentu, misalnya tiga hingga enam tahun, sesuai jenjang pendidikan. Tujuan utama dari pendidikan adalah membekali peserta didik dengan kemampuan dan keahlian yang memadai, serta meningkatkan kesadaran mereka terhadap berbagai persoalan sosial di sekitarnya. (Pendidikan & Konseling, n.d.)

Berdasarkan data observasi awal bahwa anak-anak buruh migran memiliki waktu yang lebih di tempat sanggar belajar yang berasal dari beberapa daerah setempat, budaya yang berbeda, didikan orang tua yang beragam, waktu yang sangat minim bersama orang tua, pemahaman yang belum mumpuni sebagaimana harus dipahami bagaimana seharusnya bertindak saat didepan guru atau orang yang lebih dewasa, pendidikan yang layak sebagaimana sekolah lainnya, agar supaya mendapatkan Pendidikan yang tidak berbeda jauh antara sekolah formal dan sanggar belajar maka hal ini menjadi tanggung jawab bersama.

Pengabdian ini menjelaskan pengertian pendidikan dalam arti luas dan sempit mempengaruhi proses belajar individu, peran lingkungan keluarga dan masyarakat dalam mendukung pendidikan non-formal sepanjang hayat, relevansi nilai-nilai pendidikan yang diajarkan oleh Ki Hajar Dewantara dalam sistem pendidikan, tujuan utama dari pendidikan formal dalam membentuk kompetensi dan kesadaran sosial peserta didik. Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi yang tergabung dalam Sanggar Kubu Gajah, sebuah wadah pembinaan pendidikan informal yang berada di wilayah Selangor, Malaysia. Sanggar ini menampung anak-anak warga Indonesia yang merupakan bagian dari komunitas pekerja migran.

Umumnya, para siswa berasal dari keluarga buruh migran yang memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan formal, terutama dalam pembelajaran nilai-nilai moral dan agama. Siswa-siswi di Sanggar Kubu Gajah umumnya belum mendapatkan pendidikan akhlak secara sistematis dan menyeluruh. Kurangnya sumber daya pengajar dan keterbatasan media pembelajaran membuat proses internalisasi nilai-nilai akhlak mahmudah (akhlak terpuji) belum optimal. Dalam lingkungan mereka, pengaruh media sosial dan pergaulan lintas budaya juga menjadi tantangan tersendiri dalam membentuk karakter anak. Dengan adanya media edukasi kincir akhlak yang interaktif dan kontekstual, diharapkan dapat menjadi sarana bagi guru dalam memberikan pemahaman tentang akhlak mahmudah dan diharapkan siswa dapat memahami serta menerapkan nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, tanggung jawab, hormat kepada orang tua, dan tolong-menolong dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak-anak.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pegabdian ini menggunakan *pendekatan Participatory Action Research* (PAR), sebuah metode yang menekankan pada kolaborasi aktif antara pengabdi dan peserta pengabdi, dalam hal ini adalah siswa sanggar kubu gajah dan juga guru serta pengurus sanggar bimbingan. Pendekatan PAR dipilih karena sesuai dengan tujuan program untuk memberdayakan anak-anak buruh migran dalam meningkatkan kualitas aktifitas sanggar khususnya dengan kegiatan yang berdampak yaitu menggunakan alat peraga kincir akhlak.

Adapun siswa sanggar kubu gajah pada sanggar kubu gajah terdapat 35 siswa yang berasal dari berbagai macam daerah seperti dari padang, Aceh, makassar, madura hingga Flores Nusa Tenggara Timur dll.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan terstruktur sebagai berikut:

1. Persiapan dan Perencanaan Kegiatan

Tahap awal mencakup koordinasi dan identifikasi kebutuhan di lokasi pengabdian:

- 1) Melakukan survei awal ke Sanggar Bimbingan Kubu Gajah untuk memetakan kebutuhan pembelajaran dan kondisi peserta didik (anak-anak buruh migran).
- 2) Koordinasi dengan pengelola sanggar dan tokoh masyarakat setempat.
- 3) Pembuatan alat peraga kincir aklak sebagai materi ajar berbasis nilai-nilai akhlak mahmudah (jujur, sabar, tawadhu', ikhlas, dsb.).
- 4) Desain dan pembuatan alat peraga edukatif berbentuk "KINCIR" (Kreatif, Interaktif, Ceria, dan Religius) yang dirancang sebagai media permainan edukatif berbasis akhlak.

2. Pelaksanaan Kegiatan Edukasi

Kegiatan inti dilakukan dalam bentuk interaktif dan menyenangkan:

- 1) Pendekatan edutainment yaitu menggabungkan edukasi dan hiburan agar lebih mudah diterima oleh anak-anak.
- 2) Pembelajaran tematik akhlak mahmudah melalui simulasi dan permainan dengan alat peraga "KINCIR".
- 3) Materi disampaikan melalui metode visual, verbal, dan kinestetik, agar sesuai dengan karakteristik peserta yang heterogen.
- 4) Kegiatan dilakukan dalam 3 sesi utama:
  1. Pengenalan Akhlak Mahmudah dan Nilai-nilainya
  2. Penggunaan dan Permainan dengan Alat Peraga "KINCIR"
  3. Refleksi dan Internalisasi Nilai Akhlak melalui Cerita Islami dan Tanya Jawab

3. Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas kegiatan:

- 1) Dilakukan pre-test dan post-test sederhana mengenai pemahaman nilai akhlak Islam.
- 2) Observasi perubahan perilaku anak-anak selama kegiatan berlangsung.
- 3) Wawancara singkat dengan guru sanggar dan anak-anak terkait kesan dan dampak penggunaan alat peraga "KINCIR".
- 4) Penilaian dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan lembar observasi dan instrumen evaluasi.

4. Pendampingan dan Tindak Lanjut

- 1) Menyediakan panduan penggunaan alat "KINCIR" untuk guru sanggar agar bisa digunakan berkelanjutan.
- 2) Menjalin kerja sama lanjutan dengan sanggar untuk kegiatan pembinaan karakter berkelanjutan.

Metode selanjutnya adalah Metode ceramah, yaitu untuk menyampaikan teori seputar akhlak mahmudah dengan berkolaborasi dengan guru didalam kelas .

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penggunaan media edukasi Kincir Akhlak menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak mahmudah. Berdasarkan observasi selama kegiatan berlangsung, serta umpan balik dari peserta dan fasilitator sanggar, ketercapaian target kegiatan dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Peningkatan Pemahaman Akhlak Mahmudah

Lebih dari 85% siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep akhlak terpuji seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian sosial, yang diukur melalui

sesi diskusi, kuis interaktif, dan pengamatan sikap selama simulasi pembelajaran.

**b. Partisipasi Aktif Siswa**

Seluruh peserta (100%) terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Kincir Akhlak. Aktivitas seperti bermain peran, menjawab pertanyaan, dan menyusun nilai akhlak dalam kelompok menunjukkan bahwa media ini berhasil mendorong partisipasi aktif.

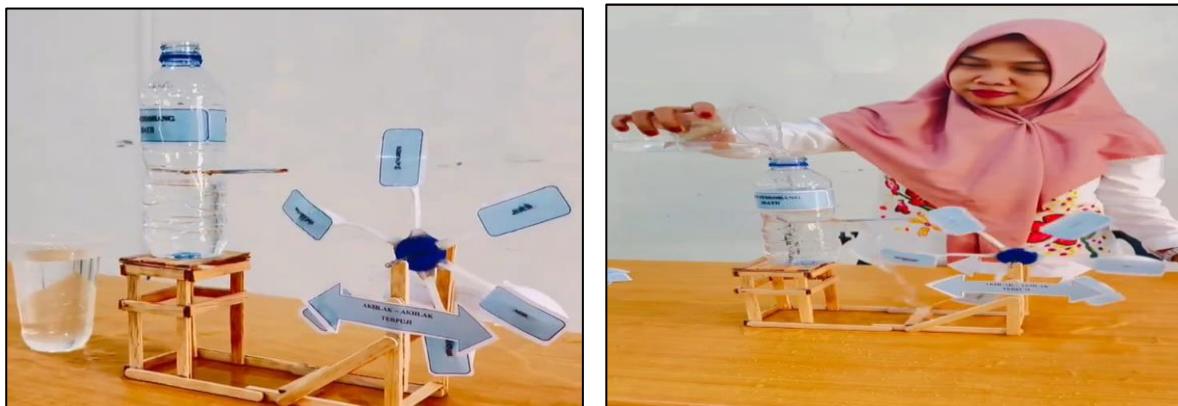
**c. Kesesuaian Media dengan Kebutuhan Peserta**

Sebagian besar siswa dan fasilitator menilai media ini sesuai dengan tingkat usia dan latar belakang peserta. Desain yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, serta pendekatan kontekstual membuat penyampaian materi lebih efektif. Hal ini menunjukkan media telah memenuhi tujuan sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran, bukan hanya pelengkap.

**d. Efektivitas Proses Pembelajaran**

Dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang sebelumnya digunakan, media Kincir Akhlak memberikan peningkatan efektivitas dalam proses penyampaian materi, yang tercermin dari antusiasme dan retensi siswa terhadap materi yang diajarkan. Jadi, Secara keseluruhan, kegiatan ini mencapai lebih dari 90% tingkat ketercapaian target yang telah ditetapkan, yakni meningkatkan pemahaman akhlak, mendorong keterlibatan aktif, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan media edukatif yang kontekstual.

hasil studi dalam jurnal *Media Pembelajaran Digital Interaktif* (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif seperti video animasi disertai kuis evaluatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil akademik. Dalam Pengabdian tersebut, nilai rata-rata siswa meningkat dari 55,5% menjadi 62,5% setelah diterapkannya media interaktif. Ini menunjukkan bahwa keterlibatan visual dan partisipatif siswa dalam media pembelajaran berpengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar (Iskandar et al., 2023). Berdasarkan kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa media edukasi memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik.



**Gambar 1. Mempersiapkan dan memperagakan alat peraga kincir akhlak**

Peningkatan pemahaman akhlak mahmudah pada siswa sanggar kubu gajah di sanggar belajar terjadi peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta dari 58% (pre-test) menjadi 85% (post-test) Anak-anak dapat menyebutkan dan memahami nilai akhlak seperti jujur, sabar, dan ikhlas. Respons Positif terhadap Alat Kincir Akhlak yaitu anak-anak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses belajar, Guru sanggar menilai alat ini sebagai media yang efektif dan menyenangkan.



**Gambar 2. Menonton video dan mendengarkan Penjelasan tentang akhlak mahmudah oleh pemateri**

Seluruh rangkaian kegiatan implementasi alat peraga kincir angin di Selangor Malaysia ini dapat di lihat pada link berikut :[https://youtu.be/ZnHJEAoXAzQ?si=\\_M7pTmwyj1wTmnQy](https://youtu.be/ZnHJEAoXAzQ?si=_M7pTmwyj1wTmnQy) dan [https://youtu.be/u-zhZ7jlPCI?si=\\_LPppTOdmszGBTgT](https://youtu.be/u-zhZ7jlPCI?si=_LPppTOdmszGBTgT). Peningkatan motivasi belajar anak-anak menunjukkan minat lebih tinggi terhadap pelajaran agama dan kegiatan ibadah. Orang tua merasa terbantu dalam menanamkan nilai-nilai Islami di rumah. Dampak Sosial Terjalannya hubungan baik antara tim pengabdian dan komunitas lokal. Terbukanya peluang untuk pengembangan metode serupa di lokasi lain. Untuk menggambarkan hal ini, akan digunakan instrumen berupa grafik diagram dibawah ini:



**Grafik 1. Peningkatan Pemahaman Siswa**

Grafik menunjukkan tingkat respons peserta didik terhadap penggunaan alat peraga "Kincir" dalam meningkatkan pemahaman akhlak mahmudah. Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas responden memberikan tanggapan positif, dengan proporsi tertinggi berada pada kategori "Sangat Setuju", disusul oleh kategori "Setuju".

Secara rinci, sebanyak 63% responden menyatakan 'Sangat Setuju', yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran "Kincir" dianggap sangat efektif dalam membantu anak memahami nilai-nilai akhlak mahmudah. Sementara itu, 37,1% lainnya menyatakan 'Setuju', yang juga menunjukkan penerimaan yang baik terhadap metode pembelajaran ini, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan.

Hasil kegiatan pengabdian ini menggambarkan bahwa media “Kincir” memiliki daya tarik visual dan interaktif yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep akhlak secara lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa sanggar kubu gajah di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah, Malaysia.

Mengevaluasi efektivitas media edukasi *Kincir Akhlak* dalam meningkatkan pemahaman akhlak mahmudah pada siswa sanggar kubu gajah di Selangor, Malaysia. Hasil Pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman nilai-nilai akhlak seperti jujur, amanah, sabar, dan tolong-menolong setelah anak-anak mengikuti pembelajaran menggunakan media ini.

Siswa sanggar kubu gajah sering kali menghadapi keterbatasan akses pendidikan formal, terutama pendidikan karakter dan akhlak. Menurut IOM (*International Organization for Migration*) 2019, keluarga migran mengalami hambatan struktural dalam pendidikan anak-anak mereka, termasuk keterbatasan bahasa, status hukum, serta keterbatasan waktu dan sumber daya ekonomi. Hal ini diperkuat oleh Pengabdian (Yunus, M., & Said, n.d.) yang menyebutkan bahwa siswa sanggar kubu gajah berisiko mengalami keterlambatan perkembangan karakter akibat lingkungan sosial yang kurang kondusif.

Media edukasi interaktif seperti *Kincir Akhlak* terbukti membantu menyampaikan materi akhlak dengan pendekatan yang menyenangkan, visual, dan mudah dipahami. Media ini dirancang dengan memadukan unsur warna, narasi islami, dan permainan kuis berbasis cerita keseharian. Hal ini sejalan dengan temuan (Suyadi, & Ulfatin, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis karakter dapat menumbuhkan internalisasi nilai akhlak secara lebih efektif karena pendekatannya lebih kontekstual dan menyentuh pengalaman langsung anak.

Peningkatan terbesar terlihat pada aspek kejujuran dan tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dan visual mampu memberikan dampak lebih dalam dibandingkan metode konvensional ceramah.

Model pembelajaran yang digunakan merujuk pada pendekatan konstruktivistik, di mana anak-anak diajak membangun pemahaman melalui pengalaman dan refleksi (Piaget, 1970) . Dengan demikian, *Kincir Akhlak* tidak hanya menyampaikan pengetahuan normatif, tetapi juga mengajak anak berpikir dan merenungkan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan mereka sebagai bagian dari komunitas buruh migran.

Media ini juga membantu menjembatani perbedaan kultural dan religius di lingkungan tempat anak-anak tersebut tinggal. Di tengah pluralitas budaya di Malaysia, media ini berfungsi sebagai penguat identitas keislaman dan moral bagi anak-anak migran. Sebagaimana dijelaskan oleh (Abdullah, 2018) pendidikan karakter berbasis budaya dan agama penting untuk menjaga identitas anak-anak diaspora, khususnya di negara tujuan migrasi.

Sebagaimana kegiatan yang pernah juga dilakukan oleh (Iskandar, 2025) bahwa 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. Hal ini sejalan dengan yang telah dilakukan oleh pengabdi dalam meningkatkan motivasi dan inovasi pembelajaran bagi siswa sanggar kubu gajah.

Media *Kincir Akhlak* terbukti menjadi alat edukatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman akhlak mahmudah siswa sanggar kubu gajah di Selangor. Penggunaan media edukasi berbasis permainan dan narasi visual mampu menjawab tantangan pendidikan karakter dalam komunitas rentan seperti ini. Oleh karena itu, pengembangan media serupa sangat direkomendasikan untuk konteks migrasi lainnya.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga edukatif Kincir Akhlak dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai akhlak mahmudah bagi anak-anak buruh migran. Sebab secara eksplisit media kincir akhlak memiliki nilai visual dan interaktif. oleh karnanya diharapkan, media ini terus digunakan oleh guru dan relawan sanggar sebagai bagian dari metode pembelajaran Islam yang kontekstual, menyenangkan, dan membangun karakter. Saran Pengabdian pengembangan media kincir Akhlak perlu terus dilakukan, baik dari segi konten, desain, maupun metode penyampaian agar tetap relevan dan menarik bagi anak-anak. Serta dapat dijadikan bahan studi lanjut bagi peneliti lainnya dalam menginternalisasi nilai akhlak dengan media interaktif. Program ini juga berpotensi direplikasi di komunitas buruh migran lainnya, termasuk di negara-negara dengan populasi anak-anak Indonesia. Dukungan dari lembaga pendidikan dan pemerintah sangat dibutuhkan, terutama dalam hal kebijakan, pendanaan, dan distribusi media untuk memperkuat pendidikan karakter anak-anak Indonesia di luar negeri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- admindesa. (2023, November 10). *Pendidikan dan Kesadaran Masyarakat: Memahami Pentingnya Pendidikan dalam Mempengaruhi Kesadaran Masyarakat*. Bhuana Jaya.
- Ali Mustofa, & Fitria Ika Kurniasari. (2020). 138-Article Text-360-1-10-20200314. *Ilmuna*, Vol. 2 No. 1 (2020): Maret.
- Andi Asari, Sukarman Purba, Ramadhani Fitri, Veronika Genua, Emmi Silvia Herlina, & dkk. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL*.
- divawashilahputri. (2022, October 30). *Kurangnya Kesadaran Masyarakat Indonesia akan Pentingnya Pendidikan*. Kumparan.
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Fadillah, A. R., & Ayuni, F. (2023). 557-566) EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 7(3), 7.
- Kholid, I. A., Marhamah, M., & Sulaim, U. (2024). Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Mahmudah (Akhlak Terpuji) di SMA Negeri 2 Jakarta. *MARAS: Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 253–260. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.157>
- Metode Pembelajaran, P., & Agama, P. (n.d.). *PUTRI OKTAVIA 1 , KHUSNUL KHOTIMAH 2* Email: [putrioktavia@annur.ac.id](mailto:putrioktavia@annur.ac.id) 1 , [khotimahhusnul@annur.ac.id](mailto:khotimahhusnul@annur.ac.id) 2 Universitas Islam An Nur Lampung. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain-rosyadi.ac.id>
- Rosyadi, S., Yamin, M., Runtiko, A. G., & Wijaya, S. S. (n.d.). *PARADIGMA Jurnal Pengabdian Masyarakat SANGGAR BIMBINGAN SENTUL, KUALA LUMPUR, MALAYSIA*. <https://www.researchgate.net/publication/382866131>
- Sholihah Rosmana, P., Iskandar, S., Ranisa Rahma, A., Maria, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*, 6, 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v5i1.0000>
- Soleh, W., Vahlepi, S., & Mustofa, A. Muh. Z. (2024). Identifikasi Akhlak Mahmudah dalam Pendidikan Agama Islam (Kajian Kitab Hidayah al-Salikin). *Indonesian Journal of Islamic*

- Education and Local Culture*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.22437/ijielc.v2i1.35734> Abdullah, N. (2018). *Character Education in Multicultural Societies*. jakarta: PrenadamediaJ.
- IOM (International Organization for Migration). (2019). *Education and Migration: Challenges for Migrant Children*. Geneva: IOM Publication.
- Iskandar, M. dkk. (2025). *IMPLEMENTASI GAME EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK*. 4(2), 73–85.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Suyadi, & Ulfatin, N. (2020). No Title Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 101–114.
- Yunus, M., & Said, A. (n.d.). Tantangan Pendidikan Anak Buruh Migran di Luar Negeri. *Jurnal Internasional Pendidikan Islam*, 56–57.