

IMPLEMENTASI KREATIVITAS SISWA/I DALAM EDUKASI PENGETAHUAN DASAR PRO-AKTIF ANAK IMIGRAN INDONESIA DI MALAYSIA

Yoga Arif Maulana¹, Berliana Rosita Dewi², Sultan Reynard Sadubi^{3*}, Nazwa Amellia⁴, Aaliyah Maharani Putri sidik⁵, Alifia Aulia Andani⁶, Maysa Madihah⁷, Desi Destiana Agusman⁸, Siti Nur Azizah⁹

¹University Darussalam Gontor, Indonesia

²Indonesian Creative School, Indonesia

³Universitas Indonesia, Indonesia

⁴⁻⁵UniSadhuGuna International College, Indonesia

⁶MAN 2 Pekanbaru, Indonesia

⁷UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

⁸Universitas Pendidikan Indonesia

⁹Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

sitinurazizah@ump.ac.id

Received: 10-12-2024

Revised: 25-12-2024

Approved: 19-01-2025

ABSTRACT

The decline in the interest of Indonesian students in learning can threaten the quality of education and human resources that have an important role in the future of the nation. Basic knowledge about civic and cultural education, which should be an important understanding for students, is not in line with expectations, especially for Indonesian students who are abroad. This is exacerbated by the negative effects of unsupervised use of gadgets, which makes students more interested in outside cultures and reluctant to learn about local cultures. In addition, the lack of competence of educators and unattractive learning methods also contribute to the low enthusiasm of students. To overcome this problem, we carry out a learning program by involving students' creativity in proactive basic knowledge education for Indonesian immigrant children at At-Tanzil Fostered School, Malaysia. This program involves 20 Kindergarten students and 7 students in grades 1-2 of Elementary School, and will be held on October 2, 2024 with the Youth.id Team. This program uses a learning approach that provides a space for creativity for students to actively participate in learning, which includes hygiene materials, mathematics, and cultural introduction. This approach is expected to increase students' interest in learning and contribute to the development of more effective and inclusive educational methods.

Keywords: Creativeness, basic education , children of Indonesian immigrants, cultural education, pro-active learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu indikator utama kemajuan sebuah bangsa. Kualitas pendidikan yang baik harus dipandang sebagai kebutuhan mendasar, setara dengan kebutuhan pokok lainnya (Makkawaru, 2019). Namun, seiring dengan perkembangan zaman, terjadi banyak perubahan, termasuk di bidang pendidikan, teknologi, dan sosial. Teknologi, khususnya gadget, diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia, tetapi penggunaannya di kalangan anak-anak sering tidak terkontrol bahkan disalahgunakan (Rahayu et al., 2021). Gadget yang awalnya bertujuan untuk membantu, kini justru memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak, seperti kecanduan internet, rendahnya konsentrasi, menurunnya kemampuan bersosialisasi, hingga terpapar konten berbahaya (Widyawati, 2022). Menurut Asosiasi Dokter Amerika Serikat dan Kanada, anak-

anak di bawah usia 2 tahun seharusnya tidak terpapar gadget, sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi hingga 1 jam per hari, dan anak usia 6-18 tahun sebaiknya hanya menggunakan gadget selama 2 jam per hari (Saniyyah et al., 2021). Tanpa pembatasan ini, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk pada perkembangan pendidikan anak, yang pada gilirannya dapat menurunkan rasa nasionalisme dan keterikatan terhadap identitas budaya mereka.

Dalam konteks anak-anak imigran Indonesia di Malaysia, masalah ini menjadi lebih kompleks. Salah satu problematika yang dihadapi oleh masyarakat imigran yang berada di salah satu kampung di Malaysia yaitu minimnya pengetahuan perihal nasionalisme dan kebudayaan. Kondisi ini menyebabkan terjadinya krisis identitas yang diakibatkan oleh minimnya pemahaman mereka mengenai budaya serta berbagai aspek lain yang ada di Indonesia (Siagian et al., 2024). Sehingga orang tua merasa kesulitan dalam mendidik dan menumbuhkan rasa nasionalisme pada anak. Pengaruh teknologi dan keterbatasan akses terhadap pendidikan berbasis budaya Indonesia menyebabkan penurunan keterlibatan siswa dalam aktivitas sosial (Ramdani et al., 2024) dan semakin lemahnya ikatan mereka dengan nilai-nilai kebangsaan. Kondisi ini memperburuk menurunnya rasa nasionalisme di kalangan anak-anak imigran, yang lebih banyak terpapar budaya luar melalui gadget daripada belajar tentang budaya dan identitas Indonesia (Muhtarom & Andi, 2022). Terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi oleh Identitas Budaya Anak-Anak PMI (Hasanah, 2024).

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila serta keberagaman budaya Indonesia kepada anak-anak PMI di Malaysia (Setiadi et al., 2023). Oleh karena itu, program pendidikan yang lebih proaktif, yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai nasionalisme dan budaya lokal, sangat diperlukan untuk meningkatkan rasa kebangsaan di kalangan anak-anak imigran tersebut.

Indonesia sendiri menetapkan hak anak dalam konstitusinya, sebagaimana yang telah ditetapkan dalam deklarasi universal HAM (Universal Declaration of Human Right) Pasal 1 yang menjelaskan bahwa setiap orang termasuk juga anak-anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Tidak terkecuali para anak-anak imigran yang bekerja diluar negri. Menurut Ketua Komnas HAM RI, Ahmad Taufan Damanik, "pendidikan anak bertujuan untuk menjamin hak anak-anak imigran memperoleh pendidikan yang layak, termasuk anak-anak imigran ilegal. Hal ini penting karena masa kanak-kanak merupakan periode yang sangat krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka sebagai individu, sekaligus menjadi fase awal dalam pembentukan karakter mereka" (Saputri et al., 2023). Maka dengan banyak problematika dan alasan diatas kami sepakat untuk membuat program pembelajaran yang mana kreatifitas peserta didik lebih diprioritaskan dengan di kolaborasikan beberapa *fun game* dan bernyanyi lagu-lagu daerah dan nasional.

METODE

Adapun untuk metode yang kami gunakan untuk program ini yaitu metode deskriptif dengan jenis data kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memberikan informasi mengenai program pembelajaran berdasarkan observasi di tempat yang bersangkutan (Yuliani, W. 2018). Kami melaksanakan program pembelajaran dengan melibatkan kreativitas siswa dalam edukasi pengetahuan dasar proaktif bagi anak-anak imigran Indonesia di Sekolah Binaan At-Tanzil, Malaysia.

Program ini melibatkan siswa dan siswi Taman Kanak-kanak serta siswa dan siswi kelas 1-2 Sekolah Dasar, dan dilaksanakan pada tanggal Oktober 2024 bersama Tim Youth.id. Program

edukasi ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran akademik dan non-akademik yang interaktif dan kreatif. Metode pelaksanaan meliputi materi kebersihan, matematika, pengenalan budaya, serta lagu kebangsaan dan lagu nasional, dengan fokus pada pembentukan sikap proaktif siswa dalam belajar. Agar program pembelajaran yang kami susun terbukti efektif, maka kami membuat penilaian secara observatif dan dokumentasi. Untuk penilaian secara observasi kami membuat lembar penilaian lapangan yang berisi indikator-indikator tertentu di setiap materi seperti kebersihan, matematika, budaya dan lagu nasional sebagai berikut :

Tabel 1. Indikator Catatan Lapangan Proses Observasi

No	Materi	Sub Indikator
1	Kebersihan	<ul style="list-style-type: none">Siswa memahami pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan.Siswa mampu menerapkan praktik kebersihan sehari-hari seperti mencuci tangan dengan benar dan membuang sampah pada tempatnya.
2	Matematika	<ul style="list-style-type: none">Siswa mampu menghitung operasi dasar (penjumlahan dan pengurangan) dengan benar.Siswa mampu mengaplikasikan konsep matematika sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengukur panjang atau menghitung uang.
3	Pengetahuan Budaya	<ul style="list-style-type: none">Siswa mengenali dan memahami berbagai aspek budaya Indonesia, seperti pakaian adat, makanan khas, atau upacara tradisional.Siswa dapat menebak beberapa gambar yang berisikan contoh makanan khas, tarian daerah.
4	Lagu Nasional dan Daerah	<ul style="list-style-type: none">Siswa mampu menyanyikan lagu nasional dan daerah dengan lirik yang benar.Siswa memahami makna dan pesan yang terkandung dalam lagu-lagu nasional dan daerah.

Keterangan Penilaian:

- Sangat Baik
- Baik
- Cukup
- Kurang

Indikator penilaian di atas di nilai berdasarkan survey lapangan dan wawancara secara kelompok yang kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk penjelasan disertai dengan tabel grafik hasil penilaian program pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program yang dirancang berlandaskan pada pendekatan pembelajaran berbasis *fun games*, di mana materi yang disampaikan telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya literasi dan memperdalam pemahaman terkait materi-materi spesifik, seperti kebersihan, keterampilan berhitung, nilai-nilai budaya, serta apresiasi terhadap lagu-lagu nasional. Selanjutnya, jadwal dan *rundown* kegiatan pembelajaran telah dirancang secara sistematis untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif, terarah, dan terstruktur.

Tabel 2. Rundown Teaching Project di Sekolah Binaan At-Tanzil Malaysia

No.	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Perkenalan sekaligus pembukaan	10 menit	Memperkenalkan diri dan menjelaskan kegiatan hari ini
2.	Materi Akademik: Kebersihan Lingkungan	25 menit	Menjelaskan materi dengan <i>story telling</i> . Lalu dilanjutkan dengan belajar praktik cuci tangan dengan media video, dan diakhiri dengan belajar mengenal alat-alat kebersihan.
3.	Menyanyikan lagu Indonesia Raya	10 menit	Menyanyikan lagu Indonesia Raya sebelum materi akademik yang dipimpin oleh PJ.
4.	Materi Akademik: <i>Trade Games</i>	25 menit	Masing-masing siswa membentuk kelompok dan memainkan <i>Trade Game</i> (permainan pasar-pasar dengan sistem jual beli), output yg dikehjarnialah materi akademik praktek dalam hal ini perhitungan dan penjumlahan (matematika)
5.	Materi Akademik: Pengetahuan Kebudayaan Indonesia	20 menit	PJ menyediakan gambar sebagai media untuk menjelajahi Indonesia, lalu juga latihan mengeja dan membaca kata.
6.	Menyanyikan Lagu Nasional: Halo-Halo Bandung	10 menit	Seluruh siswamenyanyikan lagu nasional yang dipimpin oleh PJ

Pelaksanaan kegiatan ini direncanakan pada Oktober 2024, bertempat di Sekolah Binaan At-Tanzil, Malaysia. Sebagai tim penyusun dan pengajar, kami telah membagi anggota kelompok menjadi beberapa tim kecil untuk mendukung alokasi tugas serta penyampaian materi ajar secara optimal. Materi pembelajaran yang disusun terbagi ke dalam dua kategori utama, yaitu akademik dan non-akademik, dengan rincian sebagai berikut:

Materi Akademik

1. Kebersihan Lingkungan

Pembelajaran tentang kebersihan merupakan salah satu upaya penting dalam membentuk kebiasaan hidup sehat sejak dini pada siswa. Kondisi sehat tidak serta merta terjadi, tetapi perlu diupayakan dengan menciptakan lingkungan yang sehat (Kusuma, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran materi kebersihan yang diterapkan di salah satu sekolah dasar melalui metode interaktif, termasuk *story telling*, praktik langsung, dan pengenalan alat-alat kebersihan.

Dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan tingkat keaktifan dan antusiasme yang tinggi. Pada saat *story telling*, semua siswa terlibat secara aktif dengan mendengarkan cerita yang disampaikan. Kemampuan mereka dalam memahami pesan cerita dibuktikan ketika sesi diskusi berlangsung, di mana siswa mampu menjawab pertanyaan tentang nilai kebersihan yang diceritakan. Ini menunjukkan bahwa metode penyampaian

naratif mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam menangkap dan memahami pesan pembelajaran (Syahada, 2023). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Soleymani et al. (2017), bahwa penerapan metode belajar story telling untuk siswa sekolah dasar merupakan pilihan yang tepat karena metode tersebut mampu mendukung perkembangan siswa, membantu mereka mengekspresikan diri dengan memberi makna pada suatu hal, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan daya ingat siswa sehingga kesadaran siswa mengenai kebersihan meningkat.

Selanjutnya, dalam sesi praktik cuci tangan, siswa juga dapat mengikuti instruksi dengan baik. Ketika diminta untuk mendemonstrasikan kembali cara mencuci tangan, mayoritas siswa melakukannya dengan tepat dan sesuai prosedur yang telah diajarkan. Pembelajaran yang disampaikan melalui aktivitas yang menyenangkan telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai praktik cuci tangan yang benar sesuai dengan rekomendasi WHO (Costa et al., 2023). Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam transfer pengetahuan secara praktis, yang merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran materi kebersihan.

Namun, pada sesi pengenalan alat-alat kebersihan, ditemukan beberapa kendala kecil. Beberapa alat memiliki nama yang berbeda dari yang biasa digunakan oleh siswa di lingkungan mereka sehari-hari. Meski begitu, setelah diberikan penjelasan, siswa tetap mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Ini menekankan pentingnya penyesuaian materi dengan konteks budaya lokal agar siswa lebih mudah memahami.



Gambar 1. Praktek Cuci Tangan

2. Matematika

Pembelajaran berhitung sangat penting bagi tumbuh kembang berfikir anak khususnya bagi anak-anak Sekolah dasar. Matematika sendiri dapat mengembangkan daya pikir untuk dapat berpikir logis, sistematis, analisis, kritis dan kreatif (Syamsuddin, A., & Lukman, A.I. 2019). Banyak permasalahan yang terjadi di masyarakat khususnya dalam materi ini, banyak dari siswa tidak tertarik karena kurangnya metode penyampaian yang tepat sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, kami menyusun program edukasi matematika dalam bentuk *Trade Game* atau permainan pasar-pasaran.



Gambar 2. Edukasi Berhitung Uang Rupiah

Didukung akan adanya edukasi pengenalan uang rupiah maka peserta didik yang sebelumnya asing dengan mata uang rupiah, dan sulit berhitung angka ribuan dapat mengidentifikasinya dengan baik setelah dikenalkan secara satu per satu, dan dapat berhitung dengan baik setelah diajarkan berhitung angka ribuan dengan cara hitung cepat. Siswa dapat melaksanakan praktik jual beli dengan lancar, dengan bimbingan dari penanggung jawab dan penjelasan tentang tukar-menukar uang. Setelah beberapa kali menguji kemampuan berhitung siswa dengan praktik jual beli, siswa dapat menukar uang dengan tepat dalam kurun waktu yang relatif cepat, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tujuan, yakni memperkenalkan mata uang Rupiah Indonesia dan mengajarkan siswa-siswi praktik jual beli dalam kehidupan nyata.

Materi Kebudayaan

Pemahaman akan literasi budaya Indonesia sangat penting adanya, karena hal tersebut sangat berperan penting terkhusus bagi perkembangan meta-kognitif anak (Djumadi, D., Sulistyanto, H., dkk 2023). Oleh karena itu, kami menyusun materi pengetahuan akan keberagaman budaya Indonesia melalui gambar. Pengajar disini bisa menampilkan budaya dari satu daerah tertentu, seperti pakaian adat, makanan khas, atau tarian tradisional. Anak-anak bisa memilih gambar yang sesuai dengan informasi atau cerita, atau bahkan menceritakan gambar-gambar khas budaya Indonesia yang mereka ketahui.



Gambar 3. Pengenalan budaya Indonesia

Program ini bertujuan untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak melalui media gambar. Dengan pendekatan visual, anak-anak akan diperkenalkan pada berbagai aspek

budaya Indonesia seperti pakaian tradisional, makanan khas, tarian, dan simbol-simbol budaya lainnya. Gambar-gambar ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang nyaman, menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, membantu mereka mengaitkan visual dengan informasi budaya secara efektif (Kuswantoro & Lintang Pertiwi, 2019).

Maka setelah dilakukannya pertemuan dengan peserta didik di SB At-Tanzil. Program pengenalan budaya bisa dikatakan sangat efektif dengan adanya bantuan beberapa gambar, anak-anak terbukti antusias dikarenakan disela-sela materi yang kami paparkan kami memberikan *ice breaking* untuk menumbuhkan kembali semangat anak-anak.

Materi Non-Akademik

1. Menyanyikan Lagu Kebangsaan dan Nasional

Sama halnya seperti literasi terhadap budaya bangsa Indonesia, program bernyanyi lagu kabangsaan dan nasional ini ditujukan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme anak-anak imigran sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

Untuk hasil di lapangan, Siswa-siswi paud tersebut sebagian sudah mengetahui lagu kebangsaan negara Indonesia dan sebagian tidak. Diantara yang mengetahui lagu ‘Indonesia Raya’ ada yang sudah hafal keseluruhan dari lagu ‘Indonesia Raya’. Mereka sangat bersemangat saat menyanyikan lagu ‘Indonesia Raya’. Selanjutnya pada saat pemaparan nilai nilai kebangsaan seperti gotong royong dan membatik sebagian siswa/i ada yang tidak familiar dengan aktivitas tersebut sedangkan beberapa siswa/i lainnya ada yang sudah mengetahui aktivitas tersebut. Oleh karenanya di perkenalkan secara singkat mengenai aktivitas penerapan nilai nilai kebangsaan.

Maka dari itu, secara keseluruhan, proses mengajar berjalan dengan baik. Pembelajaran ini membuat hasil yang cukup baik, dimana siswa/i dapat berperan aktif dalam menyanyikan lagu ‘Indonesia Raya’ dan dapat memahami nilai nilai kebangsaan. Dengan adanya pembelajaran ini siswa/i dapat menerapkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam membangun hubungan yang harmonis dengan orang-orang di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi, dilakukan penilaian pada setiap materi yang disampaikan selama program. Penilaian meliputi kebersihan, matematika, pengetahuan budaya, serta kemampuan siswa dalam menyanyikan lagu nasional dan daerah dapat dilihat pada diagram dibawah.



Tabel 1. Hasil Penilaian Pembelajaran

Hasil penilaian diatas membuktikan bahwa untuk beberapa materi, anak-anak sangat antusias terutama dalam materi matematika. Dengan penyajian dalam bentuk fun games dinilai sangat efektif karena melibatkan mereka secara langsung. Adapun untuk materi lainnya dapat dinilai secara cukup terkhusus pada materi budaya dan lagu nasional beberapa dari mereka masih asing, disebabkan lingkungan kehidupan mereka sebagai anak-anak imigran sangat kurang dari edukasi tentang kebangsaan.

KESIMPULAN

Program pembelajaran untuk anak-anak, seperti yang dilaksanakan di Sekolah Binaan As-Salam At-Tanzil, Malaysia, telah memberikan hasil yang sangat baik dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep dasar di kalangan anak-anak imigran Indonesia. Program ini memperkaya pengalaman belajar dengan menggunakan aktivitas menyenangkan seperti permainan edukatif, cerita, dan lagu-lagu kebangsaan, guna mengatasi tantangan yang ada dalam pendidikan, seperti kurangnya pemahaman tentang budaya lokal dan dampak negatif dari penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan.

Program ini mencapai hasil yang efektif dengan menggabungkan mata pelajaran akademik seperti kebersihan, matematika, dan materi budaya, serta konten non-akademik seperti menyanyikan lagu kebangsaan, yang mampu membangkitkan antusiasme dan partisipasi aktif para siswa sepanjang pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih terlibat dan mampu menerapkan keterampilan serta pengetahuan yang mereka pelajari dalam situasi praktis, terutama dalam matematika dan kebersihan.

Namun, terdapat beberapa faktor yang menghambat pemahaman tentang budaya nasional dan lagu kebangsaan, yang memerlukan upaya tambahan untuk membuat konten lebih relevan dan sesuai bagi para siswa. Secara keseluruhan, metode yang menekankan kreativitas dan keterlibatan aktif ini berkontribusi pada pengembangan jenis pendidikan yang lebih sistematis dan bermanfaat bagi anak-anak imigran, serta membantu mempertahankan identitas etnik mereka.

REFERENSI

- Aqila, S., & Azizah, S. N. (2024). IMPELEMENTASI MEDIA INTERAKTIF MONOPOLI DAN KARTU BACA UNTUK LITERASI ANAK PMI MALAYSIA. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(6), 1750-1761.
- Aqila, S., Sumarlan, D., Nuha, A. S. N., Qanitha, H., Abas, F. N., Namida, A. N., ... & Azizah, S. N. (2024). PENERAPAN MONOPOLI DAN KARTU BACA UNTUK LITERASI DAN WAWASAN ANAK PEKERJA MIGRAN INDONESIA (PMI) DI MALAYSIA. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(6), 1739-1749.
- Costa, M. G., Rocha Júnior, P. R., Spadella, M. A., Pinho, M. V. X., Chagas, E. F. B., & Pinheiro, O. L. (2023). Playful activity with robot for hand hygiene of elementary school students: quasi-experimental study. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, 44, e20220344.
- Kusuma, A. N. (2021). Community Empowerment through Clean and Healthy Lifestyles to Improve Health Degrees in Indonesian Community. *Jurnal Mantik*, 5(3), 2137-2146.
- Djumadi, D., Sulistyanto, H., Narimo, S., Prayitno, H. J., Suleha, S., Rosita, E., ... & Shohenuddin, S. (2023). Penguatan Literasi Budaya Indonesia pada Siswa Sanggar Belajar Sentul Kuala Lumpur dengan Permainan Tradisional. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(2), 180-190.
- Kusuma, A. N. (2021). Community Empowerment through Clean and Healthy Lifestyles to Improve Health Degrees in Indonesian Community. *Jurnal Mantik*, 5(3), 2137-2146.
- Kuswantoro, T. D., & Lintang Pertiwi, A. (2019). Pengenalan Budaya Visual Nusantara Melalui Web

Komik.

- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 1–4.
- Muhtarom, H., & Andi, A. (2022). Edukasi Nilai-nilai Karakter Pelajar Pancasila terhadap Anak Imigran Indonesia di Wilayah Gaombak, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(2), 167–174. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.19707>
- Rahayu, Sn., Mulyadi, S., & Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya, P. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. In *Desember* (Vol. 5, Issue 2).
- Ramdani, R., Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kurangnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Siswa SD. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(1), 165–169. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i1.2385>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Saputri, P. Y., Prayitno, H. J., Kusumaningtyas, D. A., & Syaadah, H. (2023). Menumbuhkembangkan Karakter Cinta Tanah Air melalui Lomba Kemerdekaan pada Siswa Sanggar Bimbingan IKABA IMABA, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 46–55. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v5i1.22468>
- Setiadi, M. R., Azizah, S. N., Zahry, A. A., Putri, S. K., Hayus, Z. S., Saputri, W., Julaeha, S., Pembangunan, U., Veteran, N. ", & Yogyakarta, ". (n.d.). Inspiration Class for children of Indonesian Migrant Workers in Kuala Lumpur. *SCBD: Journal of Society, Community, and Business Development*, 1.
- Siagian, N. A. R., Nursafirayanti, T., Jevon, A., Bellapadma, A., Law, E., Rahmawati, S. N., Talita, N., Delian Pangaribawa, F., Putu, N., Adinda, K., Putri, W., Ashfiya, S. N., & Azizah, S. N. (2024). *Penguatan Identitas Kebangsaan Anak PMI di Malaysia Melalui Konsep Bhinneka Tunggal Ika*.
- Soleymani, M. R., Hemmati, S., Ashrafi-Rizi, H., & Shahrzadi, L. (2017). Comparison of the effects of storytelling and creative drama methods on children's awareness about personal hygiene. *Journal of education and health promotion*, 6(1), 82.
- Syahada, N. A. (2023). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Menulis Narasi pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.148>
- Syamsuddin, A., & Lukman, A. (2019). Penggunaan Media Edukasi Hitung Kompak dan Dampaknya terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 2(1), 1-8.
- Widyawati. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, Vol. 3, No. 1.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83-91.