

PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI LITERASI LINTAS DISIPLIN ILMU DI SANGGAR BIMBINGAN BELAJAR AT TANZIL SELANGOR MALAYSIA

**Endang Widi Winarni¹⁾, Abdul Muktadir²⁾, Osa Juarsa³⁾,
Pebrian Tarmizi⁴⁾, Atika Susanti⁵⁾**

^{1,2,3)} Magister Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

^{4,5)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
atikasusanti@unib.ac.id

Abstract

This International Community Service activity was conducted by the Department of Educational Science at Universitas Bengkulu on October 24, 2024, at the At Tanzil Learning Center, Kayu Ara, Malaysia. The program aimed to enhance the basic literacy skills of Indonesian immigrant children in Malaysia while promoting the values of Pancasila. The methods used included preparation, implementation, and evaluation stages. Eleven students from grades 4, 5, and 6 participated in the activity. An educational approach based on interactive games was applied, utilizing the Pancasila Domino, which was enriched with literacy materials and Pancasila values. The activity provided a fun and meaningful learning experience. The results showed high enthusiasm and an improved understanding of Pancasila values among the participants. To sustain literacy learning at the At-Tanzil Learning Center, teachers can maximize the use of the Pancasila Domino educational game. This approach will not only strengthen students' cognitive understanding of Pancasila but also foster positive character and attitudes in a sustainable manner.

Keywords: Cross-Disciplinary Literacy, Educational Games, Domino Pancasila.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Internasional ini dilaksanakan oleh Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu pada 24 Oktober 2024 di Sanggar Bimbingan Belajar At Tanzil, Kayu Ara, Malaysia. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar anak-anak imigran Indonesia di Malaysia dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sebanyak 11 siswa kelas 4, 5, dan 6 terlibat dalam kegiatan ini. Pendekatan edukatif berbasis permainan interaktif digunakan dengan memanfaatkan Domino Pancasila yang diperkaya dengan materi literasi dan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hasil menunjukkan antusiasme tinggi serta peningkatan pemahaman peserta terhadap nilai-nilai Pancasila. Untuk keberlanjutan pembelajaran literasi di Sanggar At-Tanzil, guru dapat memaksimalkan penggunaan permainan edukatif Domino Pancasila. Dengan cara ini, guru tidak hanya memperkuat kognitif siswa dalam mengenal Pancasila, tetapi juga membentuk karakter dan sikap positif secara berkelanjutan.

Keywords: Literasi Lintas Disiplin, Permainan Edukatif, Domino Pancasila.

PENDAHULUAN

Literasi merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran dan

pengembangan potensi siswa. Saat ini, anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri, terutama yang berasal dari keluarga pekerja migran, menghadapi

tantangan besar dalam mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik secara formal maupun non-formal. Hal ini sesuai dengan pendapat Supriyanto (2016) yang menyatakan bahwa anak-anak migran sering kali terhambat dalam mengakses pendidikan berkualitas akibat faktor sosial dan ekonomi. Di Malaysia, khususnya di Selangor, komunitas diaspora Indonesia banyak yang kesulitan untuk mengakses pendidikan formal yang memadai, sehingga lembaga informal seperti Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil menjadi alternatif penting untuk meningkatkan literasi mereka dan mendukung pengembangan karakter anak-anak imigran Indonesia (Yanti, 2018).

Keterbatasan sumber daya, kurangnya tenaga pendidik profesional, dan keterbatasan materi ajar menyebabkan pengembangan literasi anak-anak di sanggar ini belum optimal. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu membaca dan menulis secara teknis, namun belum mampu memahami isi bacaan secara kritis atau mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Padahal, menurut UNESCO (2006), literasi harus dimaknai secara luas sebagai kemampuan menggunakan berbagai bentuk informasi (baca-tulis, numerasi, visual, digital, dan budaya) untuk membangun pengetahuan dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat. Literasi, dalam konteks pendidikan modern, tidak lagi hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, melainkan mencakup kemampuan bernalar dengan menggunakan teks, angka, dan informasi digital dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2017).

Literasi yang dibutuhkan dalam abad ke-21 adalah literasi lintas disiplin, yaitu integrasi kemampuan dasar membaca, menulis, numerasi, dan berpikir kritis dalam berbagai konteks kehidupan, termasuk dalam sains, teknologi, sosial, dan budaya. Teori *Multiple Literacies* (Luke & Freebody, 1997) menekankan bahwa siswa perlu mengembangkan berbagai jenis literasi dalam lingkungan yang kontekstual, interaktif, dan kolaboratif agar lebih siap menghadapi tantangan zaman. Hal ini juga penting bagi anak-anak Indonesia di luar negeri, literasi untuk memperkuat identitas nasional mereka melalui penanaman nilai-nilai Pancasila.

Namun, hasil pengamatan pra-kegiatan menunjukkan bahwa dari 11 siswa kelas 4–6 yang menjadi partisipan di Sanggar At-Tanzil, hanya satu siswa yang mampu menghafal lima sila Pancasila secara lengkap. Siswa lainnya masih kesulitan, bahkan beberapa belum dapat menyebutkan sila pertama dengan benar. Ketika ditanya tentang penerapan sila-sila tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sebagian besar siswa juga belum dapat memberikan contoh yang sesuai. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan intervensi pendidikan yang tidak hanya mengajarkan literasi dasar, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai kebangsaan dan moral.

Tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak semakin kompleks, terutama bagi komunitas diaspora Indonesia di luar negeri. Anak-anak imigran Indonesia di Malaysia sering kali menghadapi keterbatasan akses terhadap pendidikan formal yang berkualitas, yang tidak hanya memengaruhi kemampuan literasi dasar mereka, tetapi juga menimbulkan risiko kehilangan identitas budaya dan nasionalisme.

Kehidupan di lingkungan baru, yang dipenuhi dengan tantangan sosial dan budaya, dapat mengurangi rasa keterikatan mereka terhadap tanah air, hingga akhirnya memudahkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila yang menjadi fondasi kehidupan berbangsa (Iswardhana, 2020 ; Mangaluk et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Nugroho (2019) yang menyatakan bahwa eksistensi nilai-nilai budaya dan nasionalisme di kalangan anak-anak diaspora dapat tergerus oleh perbedaan budaya yang mereka temui di negara baru, sehingga penguatan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi sangat penting untuk menjaga identitas mereka sebagai warga negara Indonesia.

Penelitian oleh Yee & Huey Shyh (2024) menunjukkan bahwa pendekatan literasi berbasis proyek dan permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan temuan Emihovich (2024) yang menekankan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa, termasuk dalam hal pemecahan masalah dan kreativitas. Pendekatan literasi yang menggabungkan elemen-elemen permainan edukatif menjadi sangat efektif (Qian & Clark, 2016), terutama untuk siswa dari komunitas diaspora, seperti anak-anak Indonesia di luar negeri. Perkenalan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia melalui metode tersebut tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan literasi dasar, tetapi juga berperan penting dalam penguatan identitas nasional mereka.

Oleh karena itu, kegiatan pendampingan ini dirancang untuk mengintegrasikan literasi lintas disiplin dengan penanaman nilai-nilai Pancasila

melalui pendekatan partisipatif dan media yang menyenangkan, seperti *Domino Pancasila*. Harapannya, anak-anak tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar mereka, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih kuat terhadap identitas dan nilai-nilai kebangsaan Indonesia.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan mengedepankan prinsip pemberdayaan mitra, yaitu Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil di Selangor, Malaysia. Subyek dalam kegiatan pengabdian ini adalah 11 siswa yang terdaftar di Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil, Selangor, Malaysia, yang berasal dari kelompok usia 10 hingga 12 tahun, yakni siswa kelas 4, 5, dan 6 SD. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode untuk memperoleh informasi yang komprehensif tentang keberhasilan dan dampak dari kegiatan pengabdian ini. Di antaranya: (1) Observasi: Pengamatan langsung dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengevaluasi keterlibatan siswa, respons mereka terhadap materi, serta interaksi mereka dalam sesi permainan dan diskusi. (2) Wawancara Informal: Wawancara dilakukan dengan siswa untuk menggali pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan, khususnya mengenai sila-sila Pancasila, simbol-simbolnya, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tahapan metode pelaksanaan terdiri dari tiga fase utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1: Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan fondasi awal untuk memastikan kegiatan pengabdian berjalan efektif dan tepat sasaran. Kegiatan dimulai dengan identifikasi kebutuhan mitra, khususnya dalam konteks penguatan literasi dasar bagi anak-anak imigran Indonesia yang belajar di Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil. Fokus identifikasi mencakup literasi baca-tulis, numerasi, sains, dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan. Setelah itu, dilakukan koordinasi intensif dengan pengelola sanggar untuk merancang teknis pelaksanaan kegiatan, menyusun jadwal, serta menetapkan kelompok sasaran (siswa). Tahap persiapan juga mencakup pengembangan dan penyusunan modul pembelajaran yang berbasis literasi lintas disiplin dan media permainan edukatif Domino Pancasila.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan pengabdian dilaksanakan secara langsung dengan melibatkan peserta sasaran melalui pendekatan partisipatif dan interaktif. Pelaksanaan dilakukan dalam berbagai bentuk yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan. Pertama, dilakukan *workshop* singkat bagi para tutor dan relawan Sanggar At-Tanzil untuk memperkenalkan konsep literasi lintas disiplin serta penggunaan media pembelajaran seperti *Domino Pancasila*. Selanjutnya, dilakukan pendampingan langsung kepada siswa

melalui kegiatan belajar berbasis permainan edukatif, yang mengintegrasikan unsur literasi baca-tulis, numerasi, serta pemahaman simbol dan nilai-nilai Pancasila. Siswa diajak berpartisipasi dalam kegiatan literasi berbasis proyek kecil seperti membuat buku mini atau poster sederhana yang menggambarkan sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sesi refleksi bersama dan diskusi ringan dilakukan untuk menggali pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi dan tindak lanjut bertujuan untuk menilai efektivitas kegiatan pengabdian sekaligus menyusun strategi keberlanjutan yang relevan. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap keterlibatan dan respons siswa selama kegiatan berlangsung, serta wawancara informal dengan siswa dan tutor untuk melihat perubahan pemahaman dan minat belajar mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, dilakukan tes sederhana pasca-kegiatan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyebutkan sila-sila Pancasila, mengenali simbol-simbolnya, dan memberikan contoh penerapan nilai-nilai tersebut. Tim pelaksana juga melakukan refleksi bersama pengelola sanggar untuk menyusun rekomendasi tindak lanjut yang memungkinkan kegiatan ini terus berlanjut secara mandiri. Hasil evaluasi ini menjadi dasar penyusunan laporan kegiatan serta penyediaan media pembelajaran dan perangkat ajar digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh mitra sanggar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Internasional yang dilaksanakan oleh Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu pada 24 Oktober 2024 di Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil, Kayu Ara, Selangor, Malaysia untuk anak-anak imigran Indonesia di wilayah tersebut. Pelaksanaan kegiatan Pendampingan Implementasi Literasi Lintas Disiplin Ilmu dengan menggunakan media permainan Domino Pancasila. Program ini merupakan bagian dari upaya pengabdian masyarakat internasional yang bertujuan untuk meningkatkan literasi dasar sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi muda diaspora.

Permainan Domino Pancasila dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan edukatif untuk mengenalkan nilai-nilai luhur Pancasila seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi, sekaligus meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Pendekatan ini mengintegrasikan pendidikan karakter dengan literasi dasar secara efektif. Menurut Piaget (1973) pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung, seperti permainan, membantu anak-anak memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret. Suryana (2018) juga menyatakan bahwa permainan edukatif, seperti Domino Pancasila, dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan membentuk karakter anak, terutama dalam mengenalkan nilai-nilai sosial dan moral. Sejalan dengan itu, Susanti & Ariffiando, (2024) menyatakan bahwa nilai moral berkaitan erat dengan penilaian terhadap perilaku manusia, baik yang dianggap baik maupun buruk dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, laporan UNESCO (2015)

menggarisbawahi pentingnya pendidikan berbasis karakter untuk perkembangan anak secara holistik. Dengan demikian, permainan ini diharapkan tidak hanya memperkuat literasi dasar, tetapi juga mendalami nilai-nilai Pancasila yang esensial bagi pembentukan karakter anak-anak.

Program bertajuk "*Pendampingan Implementasi Literasi Lintas Disiplin Ilmu*" ini menysasar 11 siswa kelas 4, 5, dan 6 yang sebagian besar belum memiliki fondasi pembelajaran literasi yang kuat, baik dari aspek pengetahuan maupun praktik keseharian. Kegiatan dilakukan melalui pendekatan edukatif berbasis permainan interaktif menggunakan media *Domino Pancasila*, yang memadukan unsur literasi baca tulis, numerasi, dan nilai-nilai dalam setiap sila Pancasila.

Pada tahap pra-kegiatan, tim pengabdian melakukan asesmen awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap Pancasila. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya 1 dari 11 siswa yang mampu menyebutkan kelima sila Pancasila dengan urutan dan redaksi yang benar. Siswa lainnya hanya mampu menyebutkan sebagian, bahkan kalimatnya tidak lengkap atau urutannya terbalik. Ketika diminta menjelaskan makna atau penerapan sila dalam kehidupan, sebagian besar jawaban siswa masih tidak tepat dan belum sesuai konteks. Sebagian siswa juga belum mengenal atau bisa membedakan simbol-simbol yang mewakili tiap sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Fakta ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan dalam mengenalkan nilai-nilai dasar kebangsaan.



Gambar 2: Pengenalan Konsep Pancasila

Kegiatan ini dimulai dengan sesi pembukaan yang dipimpin oleh tim dari Universitas Bengkulu. Dalam pembukaan, anak-anak diperkenalkan pada konsep Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia. Setelah itu, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai aturan dan cara bermain Domino Pancasila. Anak-anak kemudian dikelompokkan untuk memainkan permainan tersebut dengan bimbingan dari pendamping. Selama sesi bermain, anak-anak diajak berdiskusi tentang bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain bermain, kegiatan ini juga diselingi dengan sesi refleksi di mana anak-anak diminta untuk berbagi pengalaman dan pemahaman mereka terkait nilai-nilai yang dipelajari. Suasana kegiatan berlangsung dengan penuh semangat, didukung oleh antusiasme peserta dan interaksi yang positif antara anak-anak, pendamping, dan pengajar.



Gambar 3: Pelaksanaan Permainan Domino Pancasila

Selama pelaksanaan kegiatan, siswa diajak belajar sambil bermain melalui media *Domino Pancasila* yang dirancang untuk mengintegrasikan antara pemahaman nilai, latihan membaca, menulis, berhitung, serta identifikasi simbol dan penerapan. Dalam permainan ini, setiap kartu domino memuat satu sila lengkap dengan lambangnya (bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas), serta soal-soal interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif, saling berdiskusi, dan menikmati proses pembelajaran. Mereka tidak hanya belajar menyebutkan sila secara urut, tetapi juga mampu mencocokkan simbol dengan masing-masing sila dan memberikan contoh penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap pasca-kegiatan, kemampuan siswa meningkat secara nyata. Ketika diminta kembali menyebutkan sila-sila Pancasila, hampir seluruh siswa dapat menyebutkan dengan urutan yang benar meskipun beberapa masih membutuhkan sedikit bantuan. Selain itu, siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih dalam terhadap simbol-simbol tiap sila. Misalnya, siswa kelas 4 berkata, "*Kalau bintang itu Tuhan, artinya kita harus rajin berdoa.*" Sementara siswa kelas 6, menjelaskan, "*Kalau kepala banteng itu musyawarah, jadi kita harus berdiskusi dan tidak marah-marah kalau beda pendapat.*" Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengenali simbol secara visual, tetapi juga memahami maknanya dan bisa mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari. Tutor sanggar juga mengakui bahwa metode ini mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar Pancasila yang sebelumnya dianggap membosankan.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan Domino Pancasila berhasil menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Anak-anak tidak hanya lebih memahami makna dari setiap sila Pancasila, tetapi juga mampu mengaitkan nilai-nilai tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian Susanti & Muktadir (2024) membuktikan bahwa permainan dapat meningkatkan literasi dan numerasi siswa SD. Hal ini selaras dengan pandangan Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan media kontekstual dalam membangun pemahaman konsep melalui zona perkembangan proksimal. Selain itu, menurut teori pembelajaran aktif oleh Bonwell & Eison (1991), partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bermain sambil belajar, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat retensi materi. Dari sisi literasi, kemampuan anak-anak dalam membaca dan memahami informasi sederhana juga meningkat. Hal ini diperkuat oleh pendapat Roskos et al (2003) bahwa permainan yang dirancang dengan pendekatan literasi mampu memperkaya kosakata dan meningkatkan pemahaman bacaan anak secara signifikan.



Gambar 4: Penyerahan Media Permainan Domino Pancasila

Kegiatan ini diakhiri dengan penyerahan media permainan Domino Pancasila kepada Sanggar Bimbingan

Belajar At Tanzil sebagai bentuk keberlanjutan program. Universitas Bengkulu berharap media ini dapat terus dimanfaatkan untuk melatih literasi dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada anak-anak imigran di Malaysia. Hasil penelitian Ariffiando & Susanti (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. Dengan dilaksanakannya kegiatan ini, Universitas Bengkulu menunjukkan komitmennya untuk berkontribusi dalam penguatan pendidikan karakter dan literasi, baik di tingkat nasional maupun internasional. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak peserta, tetapi juga mempererat hubungan antara komunitas diaspora Indonesia di Malaysia dan lembaga pendidikan tinggi di tanah air. Keberhasilan kegiatan ini menjadi langkah awal untuk pengembangan program serupa yang lebih luas di masa depan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak terhadap nilai-nilai dasar kebangsaan dan literasi dasar. Penyediaan media pembelajaran yang aplikatif serta pendampingan yang komunikatif berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Sebagai upaya keberlanjutan, media dan modul diserahkan kepada pengelola sanggar agar dapat terus digunakan dan dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif dan afektif, tetapi juga menanamkan nilai karakter dan identitas kebangsaan sejak dini kepada anak-anak Indonesia di luar negeri.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar anak-anak imigran Indonesia di Malaysia, khususnya dalam aspek literasi baca tulis, numerasi, dan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Melalui pendekatan edukatif berbasis permainan interaktif, seperti Domino Pancasila, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai sila-sila Pancasila, simbol-simbolnya, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap pra-kegiatan, hanya satu siswa yang mampu menyebutkan sila-sila Pancasila dengan benar, sementara pada tahap pasca-kegiatan hampir seluruh siswa dapat menyebutkan sila-sila dengan urutan yang benar meskipun beberapa siswa masih membutuhkan bantuan. Selain itu, siswa juga berhasil mengidentifikasi simbol-simbol Pancasila dan memberikan contoh penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Pendekatan yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

Untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran literasi di Sanggar At-Tanzil, guru dapat memaksimalkan penggunaan permainan edukatif Domino Pancasila yang telah diberikan selama kegiatan pengabdian. Melalui penggunaan media ini secara konsisten, guru tidak hanya menguatkan aspek kognitif siswa dalam mengenal sila-sila Pancasila, tetapi juga membentuk karakter dan sikap positif yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam terselenggaranya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Internasional di Sanggar Bimbingan Belajar At-Tanzil, Kayu Ara, Selangor, Malaysia. Pengabdian ini didanai oleh Dana RBA Fakultas KIP dengan NO SK : 9080/UN30.15/PM/2024. Terima kasih khusus kepada pengelola sanggar, para tutor, serta siswa-siswi yang telah menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang luar biasa selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariffiando, N. F., & Susanti, A. (2024). Development of the foldable comic 'Tabot Bengkulu' media to enhance cultural and civic literacy. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 8(3), 510–523.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Emihovich, B. (2024). Game-Based Learning and Systems Thinking: an Innovative Instructional Approach for the 21st Century. *TechTrends*, 68(1), 174–185. <https://doi.org/10.1007/s11528-023-00915-0>
- Iswardhana, M. R. (2020). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Merajut Kebinekaan dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri*. PT kanisius.
- Kemendikbud. (2017). *Gerakan Literasi*

- Nasional: Literasi dalam Pendidikan.* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Luke, A., & Freebody, P. (1997). *Shaping the Social Practices of Reading.* In S. Muspratt, A. Luke, & P. Freebody (Eds.), *Constructing Critical Literacies: Teaching and Learning Textual Practice.* Hampton Press.
- Mangaluk, E., Sepriano, S., & Nasrullah, A. (2025). *Buku Referensi Wawasan Pancasila.* PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nugroho, R. (2019). *Penguatan Nasionalisme pada Anak-anak Diaspora Indonesia: Studi di Malaysia.* Penerbit Pelita Bangsa.
- Piaget, J. (1973). *The Child and Reality: Problems of Genetic Psychology.* Penguin Books.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Roskos, K., Christie, J., & Richgels, D. (2003). The Essentials of Early Literacy Instruction. *Young Children*, 58(2), 52–60.
- Supriyanto, A. (2016). *Pendidikan Anak Migran: Tantangan dan Peluang dalam Sistem Pendidikan Indonesia.* Penerbit Cerdas.
- Suryana, D. (2018). *Permainan Edukatif untuk Pembelajaran Karakter Anak.* Penerbit Nuansa.
- Susanti, A., & Ariffiando, N. F. (2024). *Pendidikan Nilai dan Moral.* Hei Publishing.
- Susanti, A., & Muktadir, A. (2024). Enhancing Literacy and Numeracy: Developing Snakes and Ladders Oriented Toward Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1019–1032. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.5948>
- UNESCO. (2006). *Education for All Global Monitoring Report: Literacy for Life.* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2015). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives.* United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes.* Harvard university press.
- Yanti, S. (2018). *Pendidikan Anak Migran Indonesia di Malaysia: Studi Kasus di Selangor.* Penerbit Mandala.
- Yee, K. K., & Huey Shyh, T. (2024). Problem-Based Learning: Media and Information Literacy Project to Combat Misinformation for Future Communicators. *Journalism & Mass Communication Educator*, 79(3), 340–364. <https://doi.org/10.1177/10776958241256404>