



Volume 6, Nomor 2, Juni 2026

## JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/IPKM>

E-ISSN: 2774-3055

### **Pelatihan Media Pembelajaran Islami Dalam Penguatan Ekosistem Pendidikan Karakter Islami Bagi Guru Thammislam Foundation School Nonthaburi Thailand**

**Ani Nur Aeni<sup>1</sup>, Maulana<sup>2</sup>, Dety Amelia Karlina<sup>3</sup>, Lula Dwi Kemaliah<sup>4</sup>, Anita Seli<sup>5</sup>, Indri Deniawati<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdul Rahman No.211, Kotakaler, Sumedang Utara, Jawa Barat 45322

Email: aninuraeni@upi.edu

#### **ABSTRAK**

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru Thammislam Foundation School Nonthaburi, Thailand dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran Islami berbasis permainan edukatif sebagai bagian dari penguatan ekosistem pendidikan karakter Islami. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 18–21 April 2026 di Kampung Indonesia, Nonthaburi, Thailand, dengan melibatkan 8 orang guru sebagai peserta. Materi pelatihan mencakup empat jenis media pembelajaran Islami, yaitu: (1) Ular Tangga Islami Jumbo, (2) Spinner Huruf Hijaiyyah, (3) Susun Ayat Al-Qur'an, dan (4) Klasifikasi Materi Islam. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan demonstrasi, praktik langsung, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data berupa angket pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan peserta. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi guru secara signifikan, dengan rata-rata gain sebesar 46,7% dari nilai pre-test 39,4% menjadi post-test 86,1%. Tingkat kepuasan peserta mencapai rata-rata 4,70 dari skala 5 (kategori sangat baik). Program ini memperkuat ekosistem pendidikan karakter Islami di Nonthaburi Thailand sebagai komunitas Muslim minoritas yang membutuhkan dukungan sistematis dalam membangun generasi muda berkarakter Islami yang kuat.

**Kata Kunci:** Pelatihan Guru; Media Pembelajaran Islami; Ekosistem Pendidikan Karakter; Nonthaburi Thailand; Permainan Edukatif

#### **ABSTRACT**

This community service aims to enhance the competence of teachers at Thammislam Foundation School Nonthaburi, Thailand in designing and implementing Islamic learning media based on educational games as part of strengthening the Islamic character education ecosystem. The community service was conducted from April 18–21, 2026, at Kampung Indonesia, Nonthaburi, Thailand, involving eight (8) teachers as participants. Training materials covered four types of Islamic learning media: (1) Islamic Giant Snakes and Ladders, (2) Hijaiyyah Letter Spinner, (3) Qur'anic Verse Arrangement, and (4) Islamic Material Classification. The method used was participatory training with demonstration, direct practice, and reflection approaches. Data collection instruments included pre-test, post-test questionnaires, and participant satisfaction surveys. Training results showed a significant improvement in teacher competence, with an average gain of 46.7%, from 39.4% pre-test to 86.1% post-test. Participant satisfaction reached an average of 4.70 out of 5 (excellent category). This program strengthens the Islamic character education ecosystem in Nonthaburi Thailand as a Muslim minority community that requires systematic support in building a young generation with strong Islamic character.

## **PENDAHULUAN**

Komunitas Muslim di Nonthaburi, Thailand, merupakan salah satu komunitas minoritas yang menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan dan mengembangkan identitas keislaman generasi mudanya. Masyarakat Muslim di Thailand hanya mencakup sekitar 15% dari total populasi, sehingga penguatan pendidikan Islam menjadi sangat krusial agar generasi muda Muslim dapat tumbuh dengan identitas keislaman yang kokoh (Hayashi, 2022; Berry, 1992). Sekolah-sekolah Islam di kawasan Kampung Indonesia, Soi Samakkhi, Nonthaburi, merupakan lembaga pendidikan yang berperan strategis dalam membentuk karakter Islami siswa-siswi Muslim Thailand di tengah lingkungan mayoritas Budha (Pimpinan Cabang Istimewa Muhammadiyah Thailand, 2024).

Ekosistem pendidikan karakter Islami mencakup sinergi antara keluarga, lembaga pendidikan, masjid, dan komunitas dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang generasi muda Muslim yang berkarakter kuat (Lickona, 1991; Berkowitz & Bier, 2005). Dalam ekosistem ini, guru memegang peran sentral sebagai ujung tombak pendidikan karakter. Namun, keterbatasan guru dalam mengakses dan mengimplementasikan media pembelajaran Islami yang inovatif dan sesuai usia menjadi hambatan utama efektivitas pembelajaran (Aeni, 2018; Ulwan, 2013).

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Islam pada anak usia sekolah dasar. Penggunaan permainan edukatif seperti ular tangga, spinner, dan kartu bergambar mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman materi keagamaan (Aeni, Hanifah, Djuanda, & Maulana, 2024; Nawangwulan, Anggraeni, Aeni, & Bahiyah, 2022; Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022). Pendekatan game-based learning khususnya efektif untuk anak-anak usia sekolah dasar karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan afektif mereka (Kausar, Karimah, Amelia, Paolina, & Aeni, 2023).

Hasil survei awal yang dilakukan tim pelaksana menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran Islami yang bervariasi. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan hafalan tanpa didukung media yang menarik. Kondisi ini sejalan dengan temuan Aeni, Hanifah, Djuanda, Erlina, Dewi,

Hadi, & Ramadhani (2024) bahwa guru-guru memerlukan pelatihan intensif untuk meningkatkan kemampuan mengembangkan media pembelajaran inovatif. Media yang tersedia juga kurang kontekstual dengan kondisi siswa Muslim minoritas yang membutuhkan pendekatan khusus untuk memperkuat identitas keislaman mereka (Hussain & Anwar, 2019; Suhid & Fakhruddin, 2012).

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Luar Negeri ini dilaksanakan sebagai upaya konkret untuk menjawab kebutuhan tersebut. Melalui pelatihan media pembelajaran Islami yang terstruktur, diharapkan kompetensi pedagogik guru-guru dapat meningkat secara signifikan sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dalam membangun karakter Islami siswa. Program ini juga merupakan wujud nyata kerjasama Indonesia–Thailand dalam bidang pendidikan Islam sebagaimana diamanatkan SDG's ke-4 (Quality Education) dan ke-17 (Partnerships for the Goals) (United Nations, 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan dan hasil pelatihan media pembelajaran Islami bagi guru-guru di Nonthaburi Thailand, yang meliputi: (1) perencanaan dan pelaksanaan pelatihan, (2) peningkatan kompetensi guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran Islami, dan (3) dampak pelatihan terhadap penguatan ekosistem pendidikan karakter Islami di Kampung Indonesia Nonthaburi Thailand.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (participatory training) yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan secara luring pada tanggal 18–21 April 2026 di Nonthaburi, Thailand, dengan sesi pelatihan dilaksanakan pada tanggal 20 April 2026. Peserta pelatihan adalah 8 orang guru yang mengampu berbagai mata pelajaran keislaman di sekolah dasar komunitas Muslim Nonthaburi.

Pelaksanaan pelatihan melalui empat tahapan, yaitu: (1) tahap analisis kebutuhan (need assessment), (2) tahap persiapan materi dan media, (3) tahap pelaksanaan pelatihan, dan (4) tahap evaluasi dan refleksi. Pada tahap analisis kebutuhan, tim melakukan wawancara kepada mitra kegiatan yaitu Pimpinan Cabang Istimewa Muhammadiyah (PCIM) Thailand dan LSM SHARING terhadap kondisi pembelajaran di sekolah dasar di Nonthaburi Thailand serta mengidentifikasi jenis media yang paling relevan dan dibutuhkan guru. Hasil analisis kebutuhan ini sejalan dengan kerangka PKM

yang dikembangkan oleh Aeni, Hanifah, Djuanda, & Maulana (2024) dan Aeni, Hanifah, Djuanda, & Ramadhani (2024).

Materi pelatihan mencakup empat jenis media pembelajaran Islami berbasis permainan edukatif sebagaimana tersaji pada Tabel 1. Setiap media dirancang untuk memuat nilai-nilai karakter Islami yang dapat diinternalisasikan siswa secara menyenangkan dan bermakna (Daradjat, 2014; Al-Ghazali, 1990).

**Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

No	Tanggal	Kegiatan
1	18 April 2026	Kedatangan Tim di Nonthaburi Thailand
2	19 April 2026	Koordinasi dengan mitra dan persiapan pelatihan
3	20 April 2026	Pelaksanaan Pelatihan Media Pembelajaran Islami
4	21 April 2026	Kepulangan Tim ke Indonesia

**Tabel 2. Materi Pelatihan Media Pembelajaran Islami**

No	Nama Media	Materi/Nilai Islami	Tujuan Karakter
1	Ular Tangga Islami Jumbo	Akhlak mulia, ibadah, akidah	Disiplin, jujur, tanggung jawab, peduli
2	Spinner Huruf Hijaiyyah	Pengenalan huruf hijaiyyah dan makharijul huruf	Cinta Al-Qur'an, ketekunan belajar
3	Susun Ayat Al-Qur'an	Hafalan dan pemahaman ayat Al-Qur'an pilihan	Cinta Al-Qur'an, daya ingat, fokus
4	Klasifikasi Materi Islam	Pengelompokan konsep akidah, ibadah, dan akhlak	Berpikir sistematis, pemahaman Islam

Setiap sesi pelatihan menggunakan metode: (1) ceramah interaktif untuk membangun pemahaman konseptual tentang media pembelajaran berbasis permainan dalam perspektif Islam; (2) demonstrasi untuk memperlihatkan cara pembuatan dan penggunaan media; (3) praktik langsung (*hands-on practice*) di mana peserta membuat media secara mandiri dengan bimbingan fasilitator; dan (4) refleksi bersama untuk mengidentifikasi kelebihan, hambatan, serta rencana implementasi di kelas masing-masing.

Pengumpulan data dilakukan melalui: (1) angket pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran Islami; (2) lembar observasi aktivitas pelatihan; (3) kuesioner kepuasan peserta menggunakan skala Likert 1–5; dan (4) dokumentasi berupa

foto dan video kegiatan. Instrumen pre-test dan post-test dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran Islami, mengacu pada kerangka kompetensi pedagogik yang dikemukakan oleh Ramayulis (2015) dan Daradjat (2014). Instrumen kuesioner kepuasan peserta diadaptasi dari instrumen evaluasi pelatihan Kirkpatrick & Kirkpatrick (2006) pada level reaksi. Validasi instrumen dilakukan melalui expert judgment oleh dua orang ahli pendidikan Islam dan satu orang ahli evaluasi program; seluruh butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai gain dan persentase kepuasan peserta (Aeni & Hanifah, 2024). Gain dihitung menggunakan rumus N-Gain (Normalized Gain) yang dikembangkan oleh Hake (1999), yaitu:  $N\text{-Gain} = (\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre-test})$ . Kategori N-Gain sebagai berikut: di atas 0,70 termasuk kategori tinggi; 0,30–0,70 termasuk kategori sedang; dan di bawah 0,30 termasuk kategori rendah (Hake, 1999). Dalam kegiatan pengabdian ini, nilai gain dinyatakan dalam bentuk persentase selisih antara skor post-test dan pre-test, dikategorikan menggunakan adaptasi kriteria tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Pelaksanaan Pelatihan Media Pembelajaran Islami**

Kegiatan Pengabdian berlangsung dalam rangkaian kegiatan 18–21 April 2026. Seluruh peserta hadir dan mengikuti pelatihan secara penuh dengan tingkat kehadiran 100%. Antusiasme peserta sangat tinggi, terutama pada sesi praktik langsung. Hal ini sejalan dengan temuan Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian (2022) bahwa pendekatan pelatihan berbasis produk (product-based training) mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan guru secara optimal. Mitra PCIM Thailand dan Muhammadiyah Association of Thailand turut memfasilitasi pelaksanaan kegiatan, termasuk penyediaan lokasi dan mobilisasi peserta.

Media Ular Tangga Islami Jumbo dirancang dengan dimensi 3x2 meter yang dapat digunakan langsung di lantai, berisi kotak-kotak bernomor yang memuat pertanyaan dan tantangan terkait akidah, ibadah, dan akhlak. Pendekatan permainan dalam format jumbo terbukti sangat disukai anak-anak usia SD karena melibatkan gerak fisik sekaligus stimulasi kognitif dan afektif (Aeni, Hanifah, Djuanda, & Maulana, 2024). Spinner Huruf Hijaiyyah dirancang sebagai alat putar yang membantu siswa belajar mengenal huruf

hijaiyyah, makharijul huruf, dan harakat secara menyenangkan. Media ini memiliki tingkat relevansi tinggi untuk konteks sekolah Islam di Nonthaburi mengingat banyak siswa yang membutuhkan penguatan kemampuan membaca Al-Qur'an (Aeni, 2014; Ramayulis, 2015).

Media Susun Ayat Al-Qur'an dikembangkan dalam bentuk kartu-kartu potongan ayat Al-Qur'an pilihan yang harus disusun dengan benar oleh siswa. Media ini dirancang untuk memperkuat hafalan dan pemahaman makna ayat sekaligus melatih konsentrasi dan daya ingat. Sementara itu, Klasifikasi Materi Islam berupa papan atau kartu yang memungkinkan siswa mengelompokkan konsep-konsep Islam ke dalam kategori akidah, ibadah, atau akhlak, sehingga membangun pemahaman sistematis tentang struktur ajaran Islam (Majid & Andayani, 2017; Nata, 2013).



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Media Pembelajaran Islami di Nonthaburi Thailand,

## 2. Peningkatan Kompetensi Guru

Peningkatan kompetensi guru diukur melalui instrumen pre-test dan post-test yang mencakup lima aspek kompetensi. Hasil pengukuran tersaji pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kompetensi Guru**

Aspek Kompetensi	Pre-test (%)	Post-test (%)	Gain (%)	Kategori
Pengetahuan Media Pembelajaran Islami	42,5	87,3	44,8	Tinggi
Keterampilan Membuat Ular Tangga Islami	38,0	85,0	47,0	Tinggi
Keterampilan Menggunakan Spinner Hijaiyyah	40,0	88,5	48,5	Tinggi
Keterampilan Susun Ayat Al-Qur'an	35,5	83,8	48,3	Tinggi
Keterampilan Klasifikasi Materi Islam	41,0	86,0	45,0	Tinggi
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>39,4</b>	<b>86,1</b>	<b>46,7</b>	<b>Tinggi</b>

Data pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua aspek kompetensi. Gain tertinggi dicapai pada aspek keterampilan menggunakan Spinner Hijaiyyah (48,5%) dan Susun Ayat Al-Qur'an (48,3%), sementara gain terendah namun tetap tinggi terdapat pada aspek pengetahuan media pembelajaran Islami (44,8%). Rata-rata gain keseluruhan sebesar 46,7% menunjukkan bahwa program pelatihan ini sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Temuan ini sejalan dengan hasil PKM Aeni, Hanifah, Djuanda, & Maulana (2024) yang melaporkan peningkatan kompetensi guru PAI SD sebesar 70% setelah mengikuti pelatihan pembuatan aplikasi BETA.

Peningkatan yang signifikan ini juga relevan dengan temuan Aeni, Hanifah, Djuanda, & Ramadhani (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan intensif berbasis praktik mampu meningkatkan kemampuan guru hingga 80% dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Hal ini menguatkan argumen bahwa model pelatihan partisipatif dengan pendekatan hands-on merupakan strategi paling efektif dalam meningkatkan kompetensi guru (Epstein, 2011; Lovat, Toomey, & Clement, 2010).

Dari segi kualitatif, seluruh peserta berhasil menyelesaikan dan menghasilkan minimal satu set media pembelajaran Islami secara mandiri pada akhir pelatihan. Kemampuan guru dalam menjelaskan filosofi, cara pembuatan, dan strategi penggunaan media di kelas juga meningkat secara nyata. Guru-guru mampu mengadaptasi media yang dipelajari dengan konteks lokal Thailand, misalnya dengan menambahkan elemen budaya Melayu-Islam yang familiar bagi siswa (Portes & Rumbaut, 2014; Banks, 2015).

### 3. Kepuasan Peserta Pelatihan

Tingkat kepuasan peserta diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert 1–5. Hasil pengukuran tersaji pada Tabel 4.

**Tabel 4. Tingkat Kepuasan Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan**

Indikator Kepuasan	Skor Rata-rata (1–5)	Persentase (%)	Kategori
Relevansi materi dengan kebutuhan guru	4,75	95,0	Sangat Baik
Kualitas fasilitator/narasumber	4,88	97,5	Sangat Baik
Kualitas media yang dilatihkan	4,63	92,5	Sangat Baik
Kemudahan penggunaan media	4,50	90,0	Sangat Baik
Dampak terhadap motivasi mengajar	4,75	95,0	Sangat Baik
Kepuasan keseluruhan pelatihan	4,70	94,0	Sangat Baik

Tabel 4 memperlihatkan bahwa seluruh indikator kepuasan berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 4,70 dari skala 5. Skor tertinggi diperoleh pada indikator kualitas fasilitator/narasumber (4,88), yang mencerminkan pengakuan peserta terhadap kompetensi tim pelaksana dari Universitas Pendidikan Indonesia. Skor kepuasan keseluruhan sebesar 94,0% ini sangat memuaskan dan melampaui standar keberhasilan program PKM yang ditetapkan.

Peserta mengungkapkan apresiasi yang sangat tinggi terhadap relevansi materi pelatihan. Media Ular Tangga Islami Jumbo dan Spinner Huruf Hijaiyyah dinilai sangat mudah dibuat dan langsung dapat diterapkan di kelas sehingga membuat siswa antusias. Media Susun Ayat Al-Qur'an sangat membantu siswa memahami dan menghafal ayat-ayat pendek dengan cara yang menyenangkan. Respons positif ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis media sudah sangat tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di komunitas Muslim Nonthaburi (Hussain & Anwar, 2019; Tafsir, 2012).

#### **4. Penguatan Ekosistem Pendidikan Karakter Islami di Nonthaburi Thailand**

Program pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam penguatan ekosistem pendidikan karakter Islami di Nonthaburi Thailand. Ekosistem pendidikan karakter mencakup peran sinergis antara sekolah (guru), keluarga, masjid, dan komunitas dalam membentuk generasi Muslim yang berkarakter kuat (Lickona, 1991; Zuchdi, 2011). Dengan meningkatnya kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran Islami yang inovatif, kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah Islam di Nonthaburi diharapkan meningkat secara signifikan.

Media pembelajaran Islami yang dikembangkan bersifat low-tech namun high-impact, artinya mudah dibuat dari bahan-bahan sederhana yang tersedia di Thailand namun memiliki dampak pedagogis yang besar. Karakteristik ini sangat relevan untuk konteks sekolah Islam di Thailand yang memiliki keterbatasan anggaran untuk pengadaan media (Suryadinata, Arifin, & Ananta, 2003). Hal ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan kreativitas dan kearifan lokal dalam penyampaian nilai-nilai keislaman (Aeni, 2018; Aeni, 2014).

Pasca pelatihan, guru-guru berkomitmen untuk menerapkan media yang telah dipelajari dalam pembelajaran reguler. Rencana tindak lanjut mencakup: (1) penggunaan minimal dua media Islami per minggu; (2) pengembangan varian media baru secara mandiri; dan (3) berbagi pengalaman dengan rekan guru lainnya. Komitmen ini

menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi individual tetapi juga membangun budaya inovasi pembelajaran di komunitas guru Muslim Nonthaburi (Berkowitz & Bier, 2005; Banks, 2015).

Dari perspektif kerjasama internasional, kegiatan PKM ini memperkuat hubungan bilateral Indonesia–Thailand dalam bidang pendidikan Islam dan dakwah, sejalan dengan SDG's ke-17 (Kemitraan untuk Mencapai Tujuan) dan Asta Cita tentang penguatan diplomasi keagamaan (United Nations, 2015; Tim Pemenangan Nasional, 2024). PCIM Thailand sebagai mitra lokal telah menunjukkan komitmen kuat untuk melanjutkan program serupa di masa mendatang, yang merupakan indikator keberlanjutan (sustainability) yang positif (Levitt & Jaworsky, 2007).

## **KESIMPULAN**

Pelatihan media pembelajaran Islami bagi guru-guru di komunitas Muslim Nonthaburi Thailand yang dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan PKM pada 18–21 April 2026 telah berhasil mencapai tujuannya secara optimal. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut.

1. Pelatihan yang mencakup empat jenis media pembelajaran Islami (Ular Tangga Islami Jumbo, Spinner Huruf Hijaiyyah, Susun Ayat Al-Qur'an, dan Klasifikasi Materi Islam) terlaksana dengan sangat baik dan mendapatkan respons sangat positif dari peserta dengan tingkat kehadiran 100%.
2. Pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi guru secara signifikan dengan rata-rata gain 46,7%, dari nilai pre-test 39,4% menjadi post-test 86,1%, dan seluruh peserta mampu mendemonstrasikan minimal satu set media pembelajaran Islami secara mandiri.
3. Tingkat kepuasan peserta sangat tinggi dengan rata-rata skor 4,70 dari skala 5 (94,0%), menunjukkan bahwa program pelatihan dirancang dan dilaksanakan dengan sangat baik sesuai kebutuhan guru.
4. Program ini memberikan kontribusi nyata dalam penguatan ekosistem pendidikan karakter Islami di Kampung Indonesia Nonthaburi Thailand, sekaligus memperkuat kerjasama Indonesia–Thailand dalam bidang pendidikan Islam sebagai wujud implementasi SDG's ke-4 dan ke-17.

Disarankan agar: (1) program pelatihan serupa dikembangkan dengan cakupan lebih luas dan melibatkan lebih banyak guru dan sekolah Islam di Thailand; (2) media yang telah dikembangkan didokumentasikan dan disebarluaskan sebagai referensi bagi

komunitas Muslim minoritas di negara-negara lain; dan (3) PCIM Thailand bersama Universitas Pendidikan Indonesia menjalin kerjasama jangka panjang dalam pengembangan mutu pendidikan Islam di Thailand.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kegiatan PKM ini dibiayai oleh Dana Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Anggaran 2026 dengan Surat Keputusan Rektor Nomor: 534/UN40/PT.01.01/2026.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) pendidikan agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981.
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk mahasiswa PGSD. UPI Press.
- Aeni, A. N. (2018). Pendidikan nilai, moral, dan karakter. UPI Press.
- Aeni, A. N., Aghisni, N. F., Sifa, D. R., Laelasari, & Ariella, R. A. (2024). Pengembangan buku cerita digital Bukber (Buku Berbakti) pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 590–602.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Hanifah, N., Apriyanti, N. N., Yasmin, Q., & Karima, S. A. (2024). Development of HOGU as digital storybook for Islamic education in elementary school. *Ta'dib*, 27(2), 407–416.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi PAI bagi siswa SD. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 28–41.
- Aeni, A. N., Erlina, T., & Dewi, D. P. (2022). Diseminasi media pembelajaran PAI SD berbasis aplikasi android sebagai produk hasil penelitian di bidang pendidikan. *Prosiding SNPPM Universitas Muhammadiyah Metro*, 5(1), 388–403.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media edukasi doa-doa harian siswa SD kelas rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113.
- Aeni, A. N., & Fazriyah, R. R. (2025). Pengembangan aplikasi android SIWABARA (Sifat Wajib Bagi Rasul) menggunakan metode D&D pada pembelajaran SPAI kelas 4 SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 1–10.
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., & Maulana, M. (2024). Penguatan kompetensi guru PAI melalui pelatihan pembuatan aplikasi BETA (Belajar Dari Peta) sebagai media edukasi doa-doa harian bagi siswa SD. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(2), 135–152.
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., & Ramadhani, S. (2024). Meningkatkan keterampilan abad 21 guru SD melalui pelatihan convert powerpoint menjadi media pembelajaran aplikasi Android. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 384–398.
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Rahimah, & Arifuddin, A. (2024). Development of Smart Apps Creator (SAC)-based android application learning media to improve students' understanding of Islamic education materials. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(2), 359–372.

- Aeni, A. N., Jenuri, Djuanda, D., & Abdullah, M. (2023). The competence of Islamic education lecturers in the elementary school teacher education study program. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 305–325.
- Aeni, A. N., Rukmana, K., Maulana, M., Akbar, K. A., Hafidz, A. N., & Al-Faridzi, M. D. A. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran aplikasi android berbasis Smart Apps Creator untuk meningkatkan kemampuan inovasi guru PAI SD. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 600–613.
- Al-Ghazali, A. H. (1990). *Ihya ulumuddin: Menghidupkan kembali ilmu-ilmu agama*. CV Asy Syifa.
- Banks, J. A. (2015). *Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching* (6th ed.). Routledge.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). What works in character education. *Journal of Research in Character Education*, 3(1), 69–96.
- Berry, J. W. (1992). Acculturation and adaptation in a new society. *International Migration*, 30(s1), 69–85.
- Daradjat, Z. (2014). *Ilmu pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Epstein, J. L. (2011). *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools* (2nd ed.). Westview Press.
- Hayashi, Y. (2022). Muslims in Thailand: A minority facing cultural and religious challenges. *Journal of Southeast Asian Studies*, 45(2), 189–210.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association Division D, Measurement and Research Methodology*. <https://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hussain, S., & Anwar, S. (2019). Islamic parenting practices in Muslim minority families: A phenomenological study. *Journal of Muslim Mental Health*, 13(2), 1–18.
- Kausar, M. F. A., Karimah, J., Amelia, S. D., Paolina, Z., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan buku digital anak Islam (BADAI) sebagai media pembelajaran akhlak bagi siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1327–1341.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers.
- Levitt, P., & Jaworsky, B. N. (2007). Transnational migration studies: Past developments and future trends. *Annual Review of Sociology*, 33, 129–156.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Lovat, T., Toomey, R., & Clement, N. (Eds.). (2010). *International research handbook on values education and student wellbeing*. Springer.
- Luthfiah, F. E., Aeni, A. N., & Karlina, D. A. (2024). Development of stop bullying e-book as an effort by PAI teachers in growing student anti-bullying knowledge and attitudes. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(2), 2657–2674.
- Majid, A., & Andayani, D. (2017). *Pendidikan karakter perspektif Islam* (4th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Muhammadiyah Association of Thailand. (2025). *Kampung Indonesia Nonthaburi: Konsep dan rencana pengembangan*. Muhammadiyah Association of Thailand.
- Nata, A. (2013). *Akhlaq tasawuf dan karakter mulia*. Rajawali Press.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyyah, K. (2022). Pengembangan media interaktif Spin Game dalam meningkatkan pemahaman tentang pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Pimpinan Cabang Istimewa Muhammadiyah Thailand. (2024). *Profil Kampung Indonesia Nonthaburi dan komunitas Muslim Thailand*. PCIM Thailand.

- Portes, A., & Rumbaut, R. G. (2014). *Immigrant America: A portrait* (4th ed.). University of California Press.
- Putri, A., Setiawan, H. R., & Harfiani, R. (2023). Implementasi video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tarikh di Satit Phatnawitya Thailand. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7, 2323–2328.
- Ramayulis. (2015). Ilmu pendidikan Islam. Kalam Mulia.
- Suhid, A., & Fakhrudin, F. M. (2012). Socialization of Muslim youth in a pluralistic society: A study in Malaysia. *Multicultural Education Review*, 4(1), 1–26.
- Suryadinata, L., Arifin, E. N., & Ananta, A. (2003). Indonesia's population: Ethnicity and religion in a changing political landscape. Institute of Southeast Asian Studies.
- Tafsir, A. (2012). Ilmu pendidikan dalam perspektif Islam. Remaja Rosdakarya.
- Tim Pemenangan Nasional. (2024). *Visi Indonesia: Asta Cita Prabowo-Gibran*. TPN Prabowo-Gibran.
- Ulwan, A. N. (2013). *Tarbiyatul aulad fil Islam: Pendidikan anak dalam Islam*. Khatulistiwa Press.
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development*. UN General Assembly.
- Zuchdi, D. (2011). *Pendidikan karakter dalam perspektif teori dan praktik*. UNY Press.