



Sosialisasi Program Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Interaktif Di Surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur

Muhammad Hafiz¹, Murti Affiriani Hasibuan², Amanda sapitri³, Muhammad Saleh⁴

¹Ahwal Al-Syakhsiyah, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat

Email: elhafiz091002@gmail.com

²Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat

Email : utimurti854@gmail.com

³Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat

Email : safitriamanda48@gmail.com

⁴Hukum Keluarga, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat.

Email : muhammad_saleh@staijm.ac.id

Abstrak

Objek dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak di Surau Al-Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur. Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan ini untuk meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif, menanamkan sikap-sikap positif sejak usia dini. Kegiatan yang dilakukan kepada anak-anak surau Al-Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur meliputi, kegiatan permainan interaktif, kuis, teaching, dan tutoring anak-anak. Anak-anak Surau Al-Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur sangat antusias menghadiri dan mengikuti rangkaian dari kegiatan pengabdian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan peserta program pengabdian masyarakat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan interaktif anak-anak mengalami peningkatan semangat belajar yang signifikan. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pendekatan interaktif dalam menyampaikan program pendidikan kepada anak-anak untuk meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Kata Kunci: Semangat belajar anak, kegiatan interaktif

Abstract

The objects of this community service activity are children at Surau Al-Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur. The aim of carrying out this activity is to increase children's enthusiasm for learning through interactive activities, instilling positive attitudes from an early age. Activities carried out for the children of Al-Ikhlas Klang Lama Surau Kuala Lumpur include interactive game activities, quizzes, teaching and tutoring for children. The children of Al-Ikhlas Klang Lama Surau Kuala Lumpur are very enthusiastic about attending and taking part in a series of service activities. This. The research method used was participatory observation and in-depth interviews with participants in this community service program. The research results show that through interactive activities children experience a significant increase in enthusiasm for learning. The implication of this research is the importance of an interactive approach in delivering educational programs to children to increase their enthusiasm for learning and involvement in the learning process.

Keywords: Children's enthusiasm for learning, interactive activities

PENDAHULUAN

Dalam proses pengajaran, pengajar merupakan aktor utama dalam menciptakan situasi interaktif pendidikan, yaitu interaksi antara pengajar dan anak, dan dengan sumber

belajar dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran . Untuk terwujudnya proses belajar mengajar yang demikian, upaya pengajar untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara profesional merupakan suatu keniscayaan . Dalam sebuah pembelajaran, terjadi dialog antara pengajar dan anak . Agar proses pembelajaran lebih efektif, siswa harus dilibatkan dengan segala akal. Dalam proses belajar mengajar, seorang pengajar harus mengajak anak untuk mendengarkan, memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif , interaktif yang menunjukkan proses belajar mengajar interaktif yang positif. Situasi pembelajaran seperti ini dapat diciptakan melalui penggunaan pendekatan partisipatif situasi pembelajaran seperti ini dapat diciptakan melalui penggunaan pendekatan yang mengundang partisipasi (Sinta Rokhmah,2022)

Semangat belajar merupakan faktor kunci dalam mencapai kesuksesan akademik dan perkembangan pribadi anak. Namun, dalam konteks pendidikan modern, semakin banyak anak yang mengalami penurunan semangat belajar yang dapat mempengaruhi situasi akademik mereka. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu pengajar harus menggunakan media-media atau kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak serta mengajak anak lebih aktif dalam pembelajaran sehingga suasana belajar tersebut dapat terwujud. (Illahi, Sukartiningsih, & Subroto 2018). Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar anak. Salah satu strategi yang menjanjikan adalah melalui sosialisasi program yang dilakukan melalui kegiatan interaktif. Sosialisasi program memungkinkan anak-anak untuk memahami tujuan dan manfaat dari program pendidikan dengan lebih baik, sementara kegiatan interaktif memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa interaksi antara anak-anak dan materi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka serta membangkitkan minat dan motivasi belajar. Namun , masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi secara lebih mendalam tentang bagaimana sosialisasi program dengan kegiatan interaktif dapat secara khusus mempengaruhi semangat belajar anak.

Dalam konteks ini , penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas sosialisasi program dalam meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif. Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi praktisi pendidikan dalam merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan semangat belajar anak-anak. Salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan interaktif karena permainan interaktif bermanfaat sebagai media pembelajaran yang efektif dan sebagai sarana hiburan . Oleh karena itu permainan interaktif tidak hanya sebagai

media pembelajaran yang efektif namun juga sebagai media hiburan yang menyenangkan. (Krisnawan,2015). Kegiatan pembelajaran interaktif berbasis aktivitas didasarkan pada beberapa prinsip antara lain :

1. Somatis, yaitu siswa mengalami aktivitas fisik yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan orang lain secara berpasangan atau kelompok, dari satu tempat ke tempat lain baik didalam maupun didalam kelas.
2. Auditory, yaitu siswa dimungkinkan untuk mendengar secara aktif dari berbagai sumber informasi.
3. Visual , yaitu siswa dimungkinkan untuk melakukan pengamatan gambar atau lingkungan sekitar
4. Intelektual, yaitu siswa dimungkinkan untuk melakukan proses Tanya jawab terhadap lingkungan bealajarnya.

Pembelajaran berbasis aktivitas memiliki karateristik umum dalam pelaksanaan pembelajaran oleh pengajar dan baik dalam kelas maupun diluar kelas. Karakteristik pembelajaran interaktif berbasis aktivitas menurut permendikbud nomor 103 tahun 2014 bersifat, sebagai berikut :

1. Interaktif dan inspiratif
2. Menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif
3. Konstektual dan kolaboratif
4. Memberikan ruangan yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian anak
5. Sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

Pembelajaran adalah proses interaksi anatara anak, antara anak dan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Didalam pembelajaran anak didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada didalam ingatannya. Dan mengembangkannya menjadi informasi atau kemampuan sesuai dengan lingkungannya. Metode pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anal. Metode ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Pengembangan model pembelajaran interaktif dapat dilakukan oleh pengajar pada semua pokok bahasan, dengan syarat harus memperhatikan Sembilan hal, yaitu :

1. Faktor minat dan perhatian

Kondisi belajar mengajar yang interaktif adalah adanya minat dan perhatian anak dalam belajar, yang merupakan faktor utama penentu keaktifan anak. Menurut Mursell terdapat 22 macam minat yang berguna bagi pengajar dalam memberikan pelajaran kepada anak, diantaranya anak memiliki minat terhadap belajar dan pengajar berusaha

membangkitkan minat anak tersebut dengan cara memilih dan menentukan bahan pengajaran sebagai key concept untuk menciptakan perhatian anak secara penuh. Upaya memusatkan perhatian anak dapat dilakukan dengan cara mengajukan masalah.

2. Faktor motivasi

Motivasi adalah suatu proses untuk menggaitkan motif-motif menjadi perbuatan guna mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri seorang yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam ,mencapai tujuan tertentu. Sedangkan motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri anak (motivasi intrinsic) dan pengaruh dari luar dirinya (motivasi ekstrinsik). Dalam konteks ini pengajar berperan sebagai motivator untuk menumbuhkan kedua motivasi tersebut agar anak dengan adanya potensi rasa ingin tahu, rasa ingin maju dan lain-lain.

3. Faktor belakang atau konteks

Belajar berdasarkan realita akan menarik, belajar dimulai dari yang sederhana dapat memotivasi anak dan belajar berdasarkan pengalaman dapat mengikut sertakan anak didalamnya. Pengajar perlu mencari tahu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki oleh anak sehingga tidak terjadi pengulangan materi atau contoh menimbulkan kebosanan bagi siswa.

4. Faktor perbedaan individu

Pada hakikatnya anak adalah individu yang unik yang memiliki karakteristik berbeda-beda, baik kecerdasan, minat, bakat, sifat kegemaran, dan latar belakang, yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.

5. Faktor sosialisasi

Sosialisasi atau proses hubungan sosial. Pada masa kanak-kanak sedang tumbuh dan ditandai dengan keinginannya untuk selalu berusaha menjalin hubungan dengan teman-temannya. Tetapi ada suatu hal yang perlu mendapat perhatian pengajar ketika berlangsung proses belajar mengajar, yaitu mereka akan merefleksikan keinginan dengan cara mengobrol dengan temannya sehingga akan menimbulkan kegaduhan didalam kelas/ruangan dan kegiatan belajar menjadi tidak efektif.

6. Faktor belajar sambil bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak yang sehat, karena bermain merupakan keaktifan yang menimbulkan kegembiraan dan menyenangkan. Proses belajar mengajar yang dilakukan dalam suasana bermain akan mendorong siswa aktif belajar dan pengetahuan, keterampilan sikap dan daya fantasi anak akan berkembang.

7. Faktor belajar sambil bekerja

Pentingnya aktivitas belajar anak dalam proses belajar mengajar diungkapkan John

Dewey melalui metode proyeknya dengan konsep learning by doing, aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas jasmaniah dan aktivitas mental, yang digolongkan kedalam 5 kelompok yaitu :

- a. Aktivitas visual (visual activities), seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen dan diskusi.
- b. Aktivitas lisan (oral activities), seperti bercerita, membaca sajak tanya jawa dan diskusi.
- c. Aktivitas mendengarkan (Listening Activities), seperti mendengarkan penjelasan pengajar, mendengarkan ceramah dan pengarahan.
- d. Aktivitas gerak (Motor Activities), seperti simulasi, bermain peran, membuat peta atau table dan grafik.
- e. Aktivitas menulis (Writing Activities), seperti mengarang, membuat ringkasan, dan membuat makalah.

8. Faktor inkuiri

Pada dasarnya anak memiliki potensi berupa dorongan untuk mencari dan menemukan sendiri, baik fakta maupun data atau informasi yang akan dikembangkannya dalam bentuk cerita atau menyampaikannya kepada anak lain, setelah melalui proses pemahaman. Kemudian berikanlah anak untuk menemui sendiri informasi yang ada kaitannya dengan materi pelajaran. Dalam konteks ini tugas pengajar menyampaikan informasi mendasar dan memancing anak untuk mencari informasi selanjutnya.

9. Faktor memecahkan masalah

Setiap anak menyukai tantangan, demikian pula halnya dengan anak dalam belajar. Pengajar dalam proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada anak. Sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri sehingga melalui pertanyaan yang diajukan, siswa dikembangkan kemampuannya kearah berfikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Beberapa komponen yang harus dikuasi oleh pengajar dalam menyampaikan pertanyaan yaitu : pertanyaan harus mudah dimengerti oleh anak, memberikan acuan, memusatkan perhatian, pemidahan giliran dan penyebaran, pemberian waktu berfikir kepada anak, pemberian tuntutan. (Sumiyati E : 2017)

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilakukan dengan cara melaksanakan sosialisasi melalui kegiatan permainan interaktif, kuis, teaching, dan tutoring anak-anak. Pengabdian ini dilakukan dengan cara mengamati apa yang dilakukan oleh anak-anak tersebut secara langsung untuk

menghindari banyaknya anak usia dini yang sering bermain gadget. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif yang dimana teknik pengambilan data yang dilakukan pada saat observasi langsung. (Moleong,2017)

Langkah pertama yang dilakukan penulis dengan penggunaan metode kualitatif deskriptif adalah melakukan observasi di surau untuk melihat situasi dan kondisi, serta menemukan permasalahan pembelajaran yang terjadi didalam surau. Langkah selanjutnya, penulis melakukan perencanaan pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam observasi berupa rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan metode yang ditawarkan penulis untuk menjadi solusi. Langkah berikutnya adalah penulis menerapkan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Langkah terakhir adalah melihat dan mengamati perkembangan yang terjadi serta mengumpulkan data melalui berbagai dokumentasi seperti hasil rekaman pembelajaran dan hasil pekerjaan anak selama proses pembelajaran.

HASIL PEMBAHASAN

Penyelenggaraan sosialisasi bagi anak-anak di surau Al-Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur berlangsung pada 6 maret 2024. Tempat yang digunakan adalah Surau Al Ikhlas yang ada di Klang Lama. Pemilihan surau sebagai tempat sosialisasi menurut kami sangat representatif dan nyaman. Sosialisasi berjalan lancar dan santai, akan tetapi serius dalam penyampaian . Semua peserta dan narasumber saling berhadapan. BKM surau dan pengurus anak-anak surau sangat membantu dalam penyampaian sosialisasi tersebut.

Adapun proses pelaksanaan kegiatan pengabdian pada anak-anak di Surau Klang Lama Al-Ikhlas Kuala Lumpur adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan diawali dengan pembukaan , pembacaan doa sekaligus kata sambutan dari ketua panitia, BKM surau , dan pengurus anak-anak surau.
2. Kegiatan berikutnya yaitu perkenalan dengan para anak-anak yang hadir
3. Setelah perkenalan, dilanjutkan dengan penyampaian materi terkait dengan program meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif oleh mahasiswa Sekolah Tinggi Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat.
4. Kegiatan berikutnya adalah diskusi dengan para anak-anak seputar permasalahan yang ada. Narasumber semaksimal mungkin berupaya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang di kemukakan. Diskusi ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar anak di surau Al Iklas Klang Lama Kuala Lumpur.
5. Kegiatan terakhir adalah penutupan acara sekaligus melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dan juga terhadap anak-anak, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan dapat diserap dan dipahami oleh anak-anak

Surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur.

Kegiatan interaktif digunakan untuk meningkatkan semangat belajar anak dan mendukung anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Beberapa anak sudah menunjukkan semangat belajar selama pembelajaran berlangsung, merespon dan bertanya terkait pembelajaran yang diberikan, mengerjakan latihan soal yang diberikan mengikuti kuis -kuis yang diberikan, semangat mengikuti kegiatan permainan interaktif. Tetapi masih ada beberapa anak yang belum aktif . Oleh karena itu dibutuhkan beberapa pengajar dalam membantu anak untuk meningkatkan semangat belajar.

Selama kami bersosialisasi kami mengajarkan beberapa pelajaran seperti : Mengetahui angka dan huruf dengan cara bermain dan bernyanyi, mengenal nama-nama 25 nabi dan rasul beserta nama-nama anak nabi Muhammad SAW, mengenal nama -nama anggota tubuh dengan bahasa arab, memberikan kuis tanya jawab setelah pembelajaran berakhir, menghafalkan surah-surah pendek dalam al-qur'an, mengenal 20 sifat-sifat Allah SWT, shalawat bersama, mengaji bersama serta belajar berhitung. Adapun manfaat dari kegiatan interaktif ini yaitu:

1. Meningkatkan semangat belajar anak. Hal ini adalah manfaat terpenting dalam kegiatan yang interaktif, karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar anak dan membuat kualitas anak juga meningkat.
2. Meningkatkan suasana pembelajaran yang lebih menarik perhatian. Hal ini sangatlah penting karena semakin anak memperhatikan semakin mudah untuk pengajar dalam pemberian pembelajaran.
3. Tidak membosankan. Kegiatan yang interaktif menjadi solusi untuk menghilangkan kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan suasana pembelajaran jadi lebih hidup dan menyenangkan.
4. Pembelajaran lebih mudah dipahami. Hal inilah yang menjadi salah satu manfaat dimana pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh anak, dan bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik
5. Teknik belajar yang beragam. Sistem yang beragam akan membuat anak bebas memilih pembelajaran dengan sistem yang mereka pilih, hal ini akan membuat siswa lebih kreatif dan inovatif.
6. Membangkitkan minat dan motivasi siswa. Hal ini akan menimbulkan prestasi yang berhubungan dengan minat dan bakat anak.

Pengajar harus memiliki motivasi belajar anak yang tinggi karena sangat mempengaruhi peran dan aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar. Menumbuhkan ambisi belajar, memelihara ambisi belajar dan mengendalikan ambisi belajar melalui sesuatu

yang penting dalam dalam proses pengajaran. Tanpa motivasi belajar, sangat sulit bagi pengajar yang terlibat dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pemberi dukungan bisa dibilang suatu hal yang penting dalam menentukan sasaran keberhasilan tujuan pembelajaran peserta didik/ anak dari kegiatan pembelajaran di surau apakah anak mampu memahami dan menguasai informasi yang telah diberikan oleh peengajar. Anak yang termotivasi untuk terus belajar sesuatu akan membuat sikap penasarannya terhadap pengetahuan bertambah dengan mencari referensi untuk belajar secara mandiri. Peran pengajar dalam memberi dukungan kepada anak agar lebih antusias dalm mengikuti kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk merubah tingkah laku manusia kearah lebih baik melalui pendidikan atau atau lebih khusus melalui prosedur latihan yang terus dibiasakan secara rutin.

Perubahan pada diri individu tidak serta merta didapatkan begitu saja, melainkan perlu adanya semangat untuk dapat melakukan syuatu perubahan. Semangat akan mendorong kita untuk lebih giat dan sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan. Oleh karena itu semangat dari anak/peserta didik memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya semangat pada diri anak maka ia akan mudah untuk memulai atau melakukan belajar. Jika peserta didik/anak semangat belajar maka untuk menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan akan terasa lebih mudah. Agar semangat peserta didik/anak tetap terjaga selama pross pembelajaran berlangsung, maka pengajar harus memberi variasi dalam mengajar dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan gabungan dari kegiatan interaktif. Dengan menggunakan kegiatan interaktif anak akan terlibat secara aktif. Semangat belajar anak dapat meningkat jika menggunakan kegiatan interaktif karena dalam meyampaikan materi bukan hanya menggunakan metode ceramah tetapi bisa menggunakan dengan metode bermain interaktif, bernyanyi, memberikan kuis dan alain-lain.

Berikut beberapa dokumentasi dalam pelaksanaan sosialisasi program meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif di Surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur :



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi program untuk meningkatkan semangat belajar anak di Suarau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur

Berdasarkan gambar diatas sudah terlihat bahwa Anak- anak sangatlah antusias, bersemangat dan berusaha untuk saling mendahului untuk menjawab kuis dan permainan interaktif. Sebagai pengajar harus selalu memberi semangat dan motivasi untuk anak tersebut, agar semua tercapai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan lebih baik jika terdapat keaktifan dari anak. Oleh karena itu dibuatlah sebuah kegiatan interaktif untuk merealisasikan hal tersebut. Sebagai pengajar juga harus membuat suatu pembelajarab yang kreatif, pembelajaran dilakukan untuk dapat membuat pelajaran lebih bermakna. Selain itu juga dapat digunakan untuk mendorong agar anak dapat menjadi lebih aktif. Dengan adanya pembelajaran yang kreatif pula, pengajar juga dapat membuat suasana ruangan/surau yang lebih nyaman untuk melakukan interaksi. Hal ini akan membuat ruangan menjadi interaktif dengan didorong pembelajaran yang kreatif. Adanya pembelajaran yang kreatif juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Suasana ruangan/surau akan menjadi demokratis dan menggairahkan. Namun, tujuan pembelajaran tetap di pertahankan. Yang paling terpenting kita sebagai pengajar harus mempersiapkan kebutuhan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, seperti mencari ide-ide baru, mencari informasi terkait topic, mengumpumpulkan sumber alat media dan alat pendukung pembelajaran. Dengan menggunakan kegiatan interaktif ini juga hasil belajar akan lebih bermakna. Karena siswa terlibat langsung, maka ingatannya akan jauh lebih melekat dari pada hanya duduk dan mendengarkan. Kemudian kegiatan langsung ditutup dengan doa bersama dan salaman pulang.



Gambar 2. Hasil kegiatan sosialisasi program meningkatkan semangat belajar anak di Surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur

Pengurus anak-anak surau dan BKM surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur serta masyarakat klang lama sangat mendukung kegiatan sosialisasi ini dan sangat antusias dalam ikut serta melaksanakan kegiatan sosialisasi ini. Karena bagi mereka kegiatan

sosialisasi ini sangat lah bermanfaat bagi anak-anak surau agar bertambahnya semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif ini. Karena belajar adalah suatu keharusan bagi anak, namun terkadang mereka merasa bosan dengan pola pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, sebagian anak menjadi malas dan kurang produktif agar dapat berprestasi lebih. Dan bagi seorang pengajar memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar anak. Pada kegiatan ini anak diberi kesempatan, untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan topik kemudian menyelidiki pertanyaan tersebut. Peran pengajar hanya sebagai fasilitator yang membantu anak jika terjafi hambatan atau kesulitan. Dan manfaat kegiatan interaktif ini untuk memberikan tempat kepada anak untuk dapat lebih melakukan interaksi pembelajaran yang tengah dilakukan didalam surau. Dan kegiatan ini sangat berguna untuk perkembangan semangat belajar anak dan meningkatkan pemahaman anak supaya dapat mencapai tujuan sebuah pembelajaran dengan baik.



Gambar 3. Penyerahan cendramata/sertifikat atas berhasilnya kegiatan sosialisasi program meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif di Surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas bahwa dengan dilaksanakannya kegiatan interaktif ini dapat meningkatkan semangat belajar anak di Surau Al-Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur, menerapkan kegiatan interaktif dapat mendukung siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, beberapa anak sudah menunjukkan keaktifannya selama pembelajaran berlangsung sesuai dengan indikator keaktifan dimana seluruh anak hadir dalam pembelajaran. Adapun manfaat dari sosialisasi program meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif di Surau Klang Lama yaitu : *Pertama*, Meningkatkan semangat belajar anak. *Kedua*, Meningkatkan suasana pembelajaran yang lebih menarik perhatian. *Ketiga*, Tidak membosankan. *Keempat*, Pembelajaran lebih mudah dipahami . *Kelima*, Teknik belajar yang beragam . *Keenam*, Membangkitkan minat dan

motivasi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ini disampaikan kepada anak-anak Klang Lama Kuala Lumpur Yang telah bersemangat mengikuti kegiatan ini , terimakasih kepada pengurus surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur yang telah memberikan dan dukungan kepada kami atas terselenggaranya kegiatan ini. Dan terimakasih kepada pihak kampus STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat yang selalu memberi dukungan dan kesempatan sehingga terlaksananya sosialisasi program meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan interaktif di surau Al Ikhlas Klang Lama Kuala Lumpur.. Ucapan terima kasih kepada Lembaga penelitian dan pengaduan kepada masyarakat (LP2M) STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan tentang prosedur penyusunan dan penyerahan laporan pengaduan masyarakat pada program KKN tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Illahi, T . rahmah, Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T . (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

Krisnawan , G. N. A. (2015) Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Anak Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika (KNS dan I)*, 86,955-960

Siti Rokhmah , (2022) Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktiivitas Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VI SD Negeri Pamarican 1.*

Sumiyati E, (2017) Jurnal ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10 (2)

Buku:

Moleong ,L. J (2017), *Metode Penelitian Kualitatif* . Bandung. Pt. Remaja Rosdakarya