



Pemberdayaan Guru Migran Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Budaya: Kolaborasi Pengabdian Internasional

**Refisa Ananda^{1*}, Sri Tatminingsih², Valeria Yekti Kwasaning Gusti³,
Sari Wardani Simarmata⁴, Efraim Bavo Priyana⁵**

^{1*}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ^{2,4}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, ³Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP,

⁵Program Studi Pendidikan Pariwisata, FEB, Universitas Terbuka, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: refisa@ecampus.ut.ac.id

Abstract: This community service program aims to enhance the skills of migrant teachers in Sabah, Malaysia, in designing and implementing learning media that integrate elements of Indonesian culture into classroom teaching practices. The implementation method employed Participatory Action Research (PAR) combined with a needs-based participatory training approach. Evaluation instruments included pre-tests and post-tests, which were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results of this community service activity showed improvements in teaching strategies, increased student engagement, and stronger connections with Indonesia's cultural heritage. By integrating Indonesian cultural values into the learning process, this program not only enhanced teachers' professional competencies but also fostered a sense of pride and national identity among students, helping them maintain a connection with their homeland while living abroad.

Abstrak: Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru pekerja migran di Sabah, Malaysia dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya Indonesia ke dalam praktik pembelajaran di kelas. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan *Participatory Action Research* (PAR) yang dipadukan dengan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis kebutuhan. Instrumen evaluasi yang digunakan yakni pre-test dan post-test yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan peningkatan strategi pengajaran, peningkatan keterlibatan siswa, dan hubungan yang lebih kuat dengan warisan budaya Indonesia. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Indonesia ke dalam pembelajaran, program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan profesional guru, tetapi juga menanamkan rasa kebanggaan dan identitas nasional pada siswa, membantu mereka mempertahankan hubungan dengan tanah air mereka selama tinggal di luar negeri.

Article History:

Received: 10-09-2025
Reviewed: 14-10-2025
Accepted: 29-10-2025
Published: 25-11-2025

Key Words:

Migrant Teachers In Sabah; Culture-Based Learning Media; Educational Games.

Sejarah Artikel:

Received: 10-09-2025
Reviewed: 14-10-2025
Accepted: 29-10-2025
Published: 25-11-2025

Kata Kunci:

Guru Pekerja Migran; Media Pembelajaran Berbasis Budaya; Alat Permainan Edukatif.

How to Cite: Ananda, R., Tatminingsih, S., Yekti Kwasaning Gusti, V., Wardani Simarmata, S., & Bavo Priyana, E. (2025). Pemberdayaan Guru Migran Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Budaya: Kolaborasi Pengabdian Internasional. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(4), 771-783. <https://doi.org/10.33394/jpu.v6i4.17970>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v6i4.17970>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Media pembelajaran berbasis budaya adalah alat dan metode pendidikan yang mengintegrasikan elemen budaya ke dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dengan menghubungkan konten pendidikan dengan latar belakang budaya



siswa Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis budaya dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di berbagai konteks pendidikan. Misalnya, di pedesaan Taiwan, model pengajaran interdisipliner menggunakan pemrograman Scratch dan pembelajaran bahasa Inggris, berpusat di sekitar legenda lokal, secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dan efikasi diri, menunjukkan keberhasilan integrasi konten budaya dengan teknologi dan pendidikan bahasa (Lin et al., 2023).

Demikian pula, di Indonesia, pengajaran transformatif responsif budaya (CRTT) dalam pendidikan kimia telah terbukti menumbuhkan identitas budaya dan keberlanjutan, karena siswa terlibat dengan teks etnokimia yang menghubungkan nilai-nilai budaya dengan konsep ilmiah (Rahmawati et al., 2023). Dalam bidang pendidikan seni, pendidikan seni berbasis budaya Timur telah digunakan untuk memperkuat identitas nasional dengan menanamkan nilai-nilai budaya dan tradisi ke dalam kurikulum, sehingga mempromosikan pelestarian dan keragaman budaya (Setyawan & Dopo, 2020). Penggunaan lingkungan digital, seperti dapur digital, juga telah efektif dalam pembelajaran budaya, di mana siswa terlibat dengan budaya asing melalui tugas memasak, memberikan koneksi nyata ke praktik budaya (Park, 2021).

Selain itu, proyek multimedia memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan identitas budaya mereka, seperti yang terlihat dalam sebuah penelitian di mana siswa kelas enam menciptakan proyek multimedia yang berpusat pada budaya, membina hubungan yang lebih dalam dengan budaya mereka sendiri dan budaya lain (Yan et al., 2024). Dalam konteks sastra Afrika-Amerika, buku-buku yang relevan secara budaya di klub buku setelah sekolah meningkatkan motivasi membaca dan pemahaman di antara siswa, menyoroti pentingnya relevansi budaya dalam sastra (Jones & Lynch, 2023). Selain itu, integrasi etnomatematika dalam permainan tradisional dan makanan di Indonesia menggambarkan bagaimana elemen budaya dapat membuat pembelajaran matematika lebih kontekstual dan bermakna, mempromosikan pemahaman pendidikan dan budaya (Silitonga et al., 2025). Contoh-contoh ini secara kolektif menggarisbawahi potensi media pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan hasil pendidikan dengan membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik melalui penggabungan elemen budaya.

Berdasarkan hasil observasi tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Terbuka di Sabah, Malaysia, ditemukan bahwa anak-anak pekerja migran Indonesia yang tinggal di kawasan perkebunan kelapa sawit menghadapi tantangan besar dalam memperoleh pendidikan yang layak (Allerton, 2023; Ginting et al., 2025; Mulyasari et al., 2023). Tantangan tersebut meliputi keterisolasian geografis, keterbatasan infrastruktur pendidikan formal, serta kendala sosial ekonomi keluarga mereka (Idrus et al., 2025; Parker & Sudibyo, 2022). minimnya paparan terhadap budaya Indonesia dalam lingkungan pembelajaran formal menyebabkan anak-anak tersebut mengalami erosi identitas nasional dan literasi kebangsaan. Kondisi ini berpotensi mengancam keterikatan emosional mereka dengan Indonesia sebagai tanah air, yang pada gilirannya dapat berdampak pada hilangnya nilai-nilai nasionalisme dan cinta tanah air di generasi muda diaspora Indonesia.

Di sisi lain, para guru yang mengajar di Community Learning Center (CLC) FGV menghadapi tiga permasalahan utama yang dihadapi para pendidik: (1) keterbatasan sumber daya pengajaran yang inovatif dan relevan dengan budaya Indonesia; (2) belum tersedianya program pelatihan khusus untuk pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Indonesia; dan (3) minimnya materi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya Indonesia untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air siswa.



Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, tim PkM Universitas Terbuka merancang program pelatihan bagi guru-guru di CLC. Program pelatihan ini memiliki beberapa kebaruan yang membedakannya dari inisiatif sejenis. Pertama, program ini merupakan inisiatif pertama yang secara khusus dirancang untuk guru-guru CLC di kawasan Perkebunan Sabah, Malaysia, dengan fokus pada integrasi budaya Indonesia dalam media pembelajaran. Kedua, program ini menerapkan model pelatihan partisipatif yang melibatkan guru sebagai *co-creator* dalam pengembangan media pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima pelatihan pasif.

Program pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru pekerja migran di Sabah, Malaysia dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya Indonesia ke dalam praktik pembelajaran di kelas. Melalui media pembelajaran yang relevan, diharapkan anak-anak semakin mencintai tanah air dan memahami nilai-nilai kebangsaan.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang dipadukan dengan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis kebutuhan (*needs-based participatory training*). Pendekatan Participatory Action Research (PAR) digunakan karena memungkinkan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses pelatihan dan penelitian (Brown, 2024; Lykes, 2013). Metode ini bersifat kolaboratif, aplikatif, dan transformatif, karena menempatkan guru migran bukan sebagai objek pelatihan, tetapi sebagai subjek aktif yang terlibat sejak tahap perencanaan hingga evaluasi. Dalam konteks pemberdayaan pendidikan di komunitas transnasional seperti CLC Sabah Malaysia, PAR memberikan peluang bagi tim PkM dan guru untuk bersama-sama mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, mengembangkan solusi kontekstual, serta menciptakan media berbasis budaya lokal yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Berikut tahapan pelaksanaan kegiatan PkM ini.

a) **Pembukaan Kegiatan PKM**

Kegiatan PkM secara resmi dibuka pada 20 Mei 2025 yang dihadiri oleh Dekan FKIP Universitas Terbuka, Ketua LPPM UT, Kepala perwakilan Republik Indonesia Tawau, perwakilan SIKK, perwakilan CLC, perwakilan FGV, dan tim dosen serta mahasiswa panitia PkM Internasional Sabah Malaysia.

b) **Pelatihan secara daring**

Pelatihan secara daring dilaksanakan pada 15 Juni 2025. Kegiatan ini menghadirkan 4 narasumber. Materi yang disampaikan yaitu hakikat, ruang lingkup, dan desain media pembelajaran berbasis budaya serta media digital kreatif *Genially* bagi pendidik. Sebelum mengikuti pelatihan daring, para peserta diminta untuk mengisi gform untuk mengetahui gambaran tingkat pengetahuan, sikap, serta praktik guru Community Learning Centre (CLC) Sabah Malaysia dalam penggunaan media pembelajaran berbasis budaya, yang menjadi dasar penting dalam merancang program pelatihan yang relevan, efektif, dan kontekstual.

c) **Pembimbingan dalam kelompok kecil**

Setelah pelatihan daring dilaksanakan, peserta dibagi menjadi 10 kelompok dan didampingi oleh seorang fasilitator (Dosen tim PkM). Pembagian kelompok ini didasari oleh asal CLC peserta untuk memudahkan mereka dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis budaya.

d) **Penerapan media pembelajaran di kelas**



Setiap kelompok membuat rancangan alat permainan berbasis budaya sesuai dengan form yang telah diberikan, membuat media pembelajaran berbasis budaya, dan menerapkannya di kelas masing-masing.

e) Pelatihan secara luring

Kegiatan luring dilaksanakan pada 9 Agustus 2025 di Aula Nusantara, Konsulat Republik Indonesia, Tawau, Malaysia. Pada pelatihan luring, Mad Noor, dosen Universiti Malaysia Sabah (UMS), turut mengisi kegiatan PkM ini dengan memberi materi mengenai Pemanfaatan AI dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan luring dihadiri oleh guru dari beberapa CLC di sekitaran Sabah, Malaysia yang tergabung dalam 4 gugus, yaitu Gugus Kalabakan, Gugus Kunak, Gugus Tawau, dan Gugus Lahad Datu.

Para peserta yang telah tergabung dalam 10 kelompok mempresentasikan media pembelajaran berbasis budaya yang sudah mereka buat. Karya-karya tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Alphabattle games–permainan susun huruf
- 2) DAM nusantara–permainan tradisional dam untuk mengenal budaya setiap provinsi di indonesia
- 3) Permainan dadu pancasila untuk pembelajaran pendidikan pancasila SD
- 4) Permainan dadu budaya nusantara untuk IPS kelas IV SD
- 5) Congklak genius–permainan congklak untuk pembelajaran matematika SD
- 6) Cobra tangga cinta budaya yang mengenalkan alat musik, rumah adat, makanan tradisional, dan pakaian adat
- 7) Permainan makale
- 8) Permainan Jejak Budaya PALMURA–pintar literasi melestarikan uniknya ragam nusantara
- 9) Permainan kartu budaya Pintar untuk mengenali baju dan rumah adat
- 10) Kartu kuartet provinsi untuk mengenal keragaman budaya Indonesia

Evaluasi kegiatan PkM ini dirancang secara kuantitatif dan kualitatif agar dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai hasil yang dicapai. Instrumen kuantitatif yang digunakan berupa pre-test dan post-test yang disajikan melalui Google Form. Instrumen kualitatif meliputi angket reflektif dan lembar observasi terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan peserta. Angket reflektif berisi pertanyaan terbuka yang memungkinkan guru menuliskan persepsi pribadi tentang manfaat pelatihan, tantangan yang dihadapi, dan rencana tindak lanjut. Sementara itu, observasi produk bertujuan menilai kualitas media pembelajaran yang dibuat oleh peserta selama pelatihan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif mencakup perhitungan persentase pencapaian, nilai rata-rata, dan gain score untuk mengukur peningkatan hasil tes. Data kualitatif dari angket reflektif dan observasi dianalisis secara tematik. Proses analisis tematik dimulai dengan mengidentifikasi tema-tema utama dalam jawaban peserta, seperti pengalaman belajar, manfaat pelatihan, atau kendala yang dihadapi.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan PkM Internasional kerja sama Universitas Terbuka dengan KRI Tawau, SIKK, FGV, dan beberapa mitra di Sabah Malaysia ini dilaksanakan secara daring dan luring. Pembukaan kegiatan PkM dilaksanakan secara daring. Konsul RI Tawau berkesempatan untuk menyampaikan sambutannya di depan guru-guru CLC, Dosen, dan mitra PKM.



Gambar 1. Sambutan oleh Konsul RI Tawau

Setelah kegiatan PKM dibuka secara resmi, peserta dimasukkan ke WhatsApp grup. Guru-guru CLC mengerjakan soal pre test sebelum pelatihan daring dilakukan. Pelatihan secara daring bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai hakikat, ruang lingkup, dan desain media pembelajaran berbasis budaya. Kegiatan ini menghadirkan 4 narasumber.



Gambar 2. Pelatihan Daring

Pada sesi pertama, peserta memperoleh materi mengenai konsep bahan ajar komprehensif yang menstimulasi kecerdasan majemuk anak. Materi yang disampaikan menekankan bahwa pembelajaran seharusnya menyenangkan, menarik, dan menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik, bukan hanya berorientasi pada kemampuan kognitif semata. Seperti tampak pada penjelasan narasumber 1 berikut.



Latar Belakang

- Pembelajaran seharusnya menstimulasi secara holistik (kecerdasan majemuk anak) → menyenangkan dan menantang dengan alat atau tanpa alat
- Pembelajaran lebih banyak bersifat parsial dan menitikberatkan kemampuan intelektual semata (kognitif)
- Penggunaan alat permainan digunakan parsial atau terabaikan, belum maksimal dan bersifat monoton serta tidak sesuai tujuan pembelajaran/capaian pembelajaran

↓

Bahan belajar / Media Pembelajaran yang komprehensif

Gambar 3. Pemaparan materi Narasumber 1



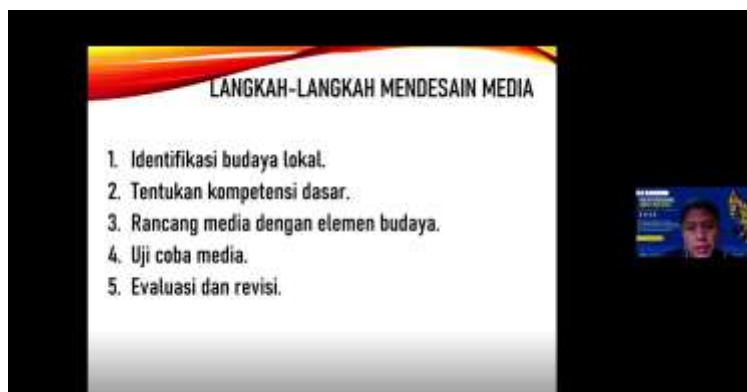
Mayoritas guru menggunakan alat permainan secara parsial, monoton, dan belum disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Melalui kegiatan praktis, mereka belajar mengembangkan media yang diciptakan sendiri berupa alat permainan edukatif berbasis budaya nasional Indonesia. Proses ini memberikan ruang bagi guru untuk mengintegrasikan unsur budaya daerah seperti permainan daerah ke dalam rancangan media mereka, sehingga menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya edukatif tetapi juga memperkuat identitas kultural anak-anak Indonesia di lingkungan transnasional.

Hasil kegiatan PkM ini sejalan dengan penelitian Silitonga et al. (2025) mengenai media pembelajaran berbasis budaya melibatkan pengintegrasian elemen budaya lokal, seperti permainan tradisional seperti congklak dan makanan seperti klepon, ke dalam pendidikan matematika. Pendekatan ini meningkatkan pengalaman belajar dengan membuat matematika lebih kontekstual, relevan, dan bermakna bagi siswa. Ini menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep matematika melalui artefak budaya yang akrab, sehingga mempromosikan pelestarian budaya dan meningkatkan keterlibatan siswa dan minat dalam matematika. Integrasi semacam itu sangat penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inklusif dan efektif.

Sesi kedua, menjelaskan mengenai desain media pembelajaran dengan pendekatan etnopedagogi sebuah strategi pendidikan yang berakar pada nilai, pengetahuan, dan praktik budaya lokal yang hidup dalam masyarakat. Melalui integrasi budaya ke dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, moral, dan spiritual yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Desain media pembelajaran berbasis etnopedagogi terbukti mampu meningkatkan relevansi, makna, dan keterlibatan siswa karena menghubungkan konsep akademik dengan realitas budaya yang mereka alami sehari-hari. Prinsip-prinsip utama desain media etnopedagogis (kontekstual, interaktif, reflektif, multisensori, kolaboratif, dan bermakna) menjadi fondasi penting untuk menciptakan pembelajaran yang humanis dan transformatif.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2023). Studi ini menggunakan teks etnokimia yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran berbasis budaya untuk menyoroti hubungan antara nilai-nilai budaya dan konsep kimia. Pendekatan ini bertujuan untuk melibatkan siswa sekolah menengah Indonesia dalam pengajaran transformatif responsif budaya (CRTT), menumbuhkan identitas budaya mereka sambil belajar kimia. Dengan mengintegrasikan warisan budaya ke dalam kurikulum, penelitian ini berusaha untuk meningkatkan kesadaran siswa akan keberlanjutan budaya dan memberdayakan mereka sebagai konservasionis budaya Indonesia, menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis budaya dalam pendidikan.

Penerapan etnopedagogi dalam desain media juga memperlihatkan dampak nyata terhadap penguatan karakter dan identitas budaya siswa. Melalui kegiatan berbasis budaya seperti analisis motif batik, permainan tradisional, pembuatan miniatur rumah adat, dan pengenalan alat bertani lokal, peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik, tetapi juga memahami makna filosofis yang terkandung dalam setiap praktik budaya. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma konstruktivisme yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui pengalaman langsung, serta sejalan dengan model *culturally responsive pedagogy* yang memandang budaya sebagai sumber daya pendidikan yang esensial.



Gambar 4. Pemaparan Materi Narasumber 2

Secara teoretis, etnopedagogi menawarkan model pendidikan yang mampu menjembatani antara ilmu modern dan kearifan lokal; secara praktis, pendekatan ini memperkuat kapasitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berakar pada nilai-nilai bangsa. Oleh karena itu, pendidikan berbasis budaya lokal harus diposisikan bukan sebagai pilihan alternatif, melainkan sebagai pondasi strategis pembangunan pendidikan nasional yang membentuk generasi berkarakter, adaptif, dan berdaya saing global tanpa kehilangan identitas kulturalnya.

Sesi ketiga, peserta berkesempatan untuk mempelajari pemanfaatan platform Genially dengan fitur *gamifikasi*, *kuis interaktif*, *microlearning*, *flip card*, dan *escape room* untuk mentransformasi materi ajar berbasis budaya menjadi pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif. Proses ini menjadi bentuk aktualisasi dari pendekatan etnopedagogi digital, yaitu integrasi antara kearifan lokal dan teknologi pembelajaran modern, yang menjadikan budaya bukan sekadar ornamen pembelajaran, melainkan sumber nilai, identitas, dan inspirasi pedagogis.

Pelatihan ini memberikan penjelasan kepada peserta bahwa penerapan media digital seperti *Genially* tidak harus bertentangan dengan nilai-nilai budaya lokal, justru dapat menjadi jembatan yang memperkuat keberlanjutan budaya di era globalisasi. Guru diajak untuk mentransformasikan elemen budaya seperti permainan tradisional, motif batik, cerita rakyat, atau praktik kehidupan lokal ke dalam format digital interaktif yang mudah diakses oleh peserta didik lintas negara. Hal ini memperluas makna pembelajaran berbasis budaya dari sekadar aktivitas kontekstual menjadi pengalaman lintas budaya (*cross-cultural learning experience*), yang memupuk apresiasi terhadap identitas nasional sekaligus keterbukaan terhadap perbedaan global.



Gambar 5. Pemaparan Materi Narasumber 3

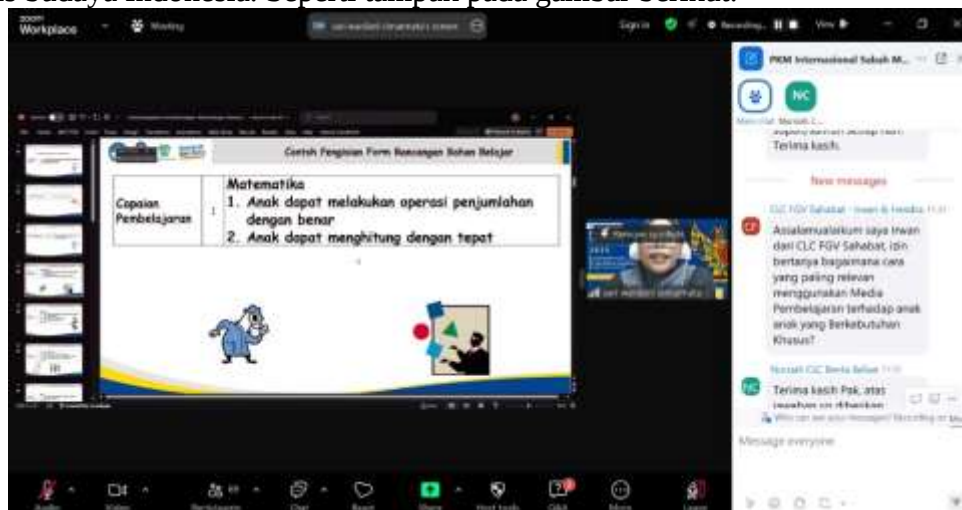
Dengan menggabungkan prinsip *culturally responsive pedagogy* (Anlimachie et al., 2023) dan *digital constructivism*, kegiatan ini memperlihatkan bahwa pendidikan berbasis budaya dapat berkembang melalui medium digital tanpa kehilangan esensi kearifan lokalnya. sebagaimana dibuktikan oleh berbagai penelitian yang menyoroti integrasi warisan budaya



dengan teknologi digital. Integrasi warisan budaya dalam pendidikan, seperti yang dibahas oleh Orphanidou et al., meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan dengan mempromosikan kompetensi digital, yang sangat penting untuk pendidikan berkelanjutan di era digital (Orphanidou et al., 2024). Demikian pula, studi Zhang tentang budaya Jing-Chu menunjukkan bahwa transformasi digital dapat memperkaya pendidikan estetika, meningkatkan identifikasi budaya siswa dan motivasi untuk berkreasi, sehingga melestarikan elemen budaya dalam konteks pendidikan modern (Zhang, 2024). Penggunaan dongeng digital dan permainan edukatif, seperti yang terlihat dalam permainan “Kian Santang”, membantu pemuda Indonesia terhubung kembali dengan sejarah budaya mereka, memastikan bahwa narasi tradisional tetap relevan dalam menghadapi globalisasi (Tanjung & Sitompul, 2020). Guru migran Indonesia di Sabah, Malaysia, sebagai peserta kegiatan, telah menunjukkan kemampuan adaptif dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam desain media digital kreatif yang berorientasi pada karakter, makna, dan kebersamaan.

Hal tersebut didukung oleh penelitian (Bitar & Davidovitch, 2024) yang menekankan pentingnya adaptasi yang sensitif secara budaya dari alat pembelajaran digital dalam pendidikan. Kerangka Kerja Integrasi Pembelajaran Digital Adaptasi Budaya (CADLI) memberikan pendekatan terstruktur untuk memahami dan menerapkan pedagogi digital yang responsif secara budaya ini, mengatasi tantangan dan peluang unik dalam konteksnya.

Sesi keempat pelatihan daring merupakan sesi yang disediakan untuk memberikan contoh pengembangan dan pengisian form rancangan bahan belajar. Narasumber menjelaskan setiap komponen yang perlu dirumuskan oleh peserta saat mendesain alat permainan edukatif berbasis budaya Indonesia. Seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 6. Pemaparan Materi Narasumber 4

Setelah sesi pelatihan daring selesai, peserta dibagi ke dalam 10 kelompok. Tahapan pendampingan teknis ini melibatkan 1 orang fasilitator (tim dosen PkM). Setiap peserta mempersiapkan rancangan bahan belajar sesuai dengan form yang telah dibagikan. Kemudian menyiapkan bahan dan membuat alat permainan edukatif (APE) berbasis budaya Indonesia. Setelah APE tersebut selesai, peserta menerapkannya di kelas bersama peserta didik. Hal ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaannya dalam memperkenalkan serta menanamkan nilai budaya Indonesia. Berikut salah satu rancangan bahan belajar yang dibuat oleh kelompok 8.



FORMAT RANCANGAN BAHAN BELAJAR KELOMPOK 8	
Jenis Bahan Belajar	1. Media Perencanaan a. Judul Permainan Jejak Budaya PALMURA (PintAr Literasi Melestarikan Uniknya Ragam Nusantara) b. Tujuan Pembelajaran 1. Mengetahui sejarah dan makna budaya PALMURA 2. Mengetahui nilai-nilai budaya PALMURA 3. Mengetahui manfaat budaya PALMURA 4. Mengetahui peran budaya PALMURA 5. Mengetahui dampak budaya PALMURA 6. Mengetahui cara melestarikan budaya PALMURA 7. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 8. Mengetahui cara menghargai budaya PALMURA 9. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 10. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 11. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 12. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 13. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 14. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 15. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 16. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 17. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 18. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 19. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 20. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 21. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 22. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 23. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 24. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 25. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 26. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 27. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 28. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 29. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 30. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 31. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 32. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 33. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 34. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 35. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 36. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 37. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 38. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 39. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 40. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 41. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 42. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 43. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 44. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 45. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 46. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 47. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 48. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 49. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 50. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 51. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 52. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 53. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 54. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 55. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 56. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 57. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 58. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 59. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 60. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 61. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 62. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 63. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 64. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 65. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 66. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 67. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 68. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 69. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 70. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 71. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 72. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 73. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 74. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 75. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 76. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 77. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 78. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 79. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 80. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 81. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 82. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 83. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 84. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 85. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 86. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 87. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 88. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 89. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 90. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 91. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 92. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 93. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 94. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 95. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 96. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 97. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 98. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 99. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA 100. Mengetahui cara menghormati budaya PALMURA
Nama Penyusun/ Penyusun	1. Nurul Huda 2. Nurul Huda 3. Nurul Huda 4. Nurul Huda 5. Nurul Huda 6. Nurul Huda 7. Nurul Huda 8. Nurul Huda 9. Nurul Huda 10. Nurul Huda 11. Nurul Huda 12. Nurul Huda 13. Nurul Huda 14. Nurul Huda 15. Nurul Huda 16. Nurul Huda 17. Nurul Huda 18. Nurul Huda 19. Nurul Huda 20. Nurul Huda 21. Nurul Huda 22. Nurul Huda 23. Nurul Huda 24. Nurul Huda 25. Nurul Huda 26. Nurul Huda 27. Nurul Huda 28. Nurul Huda 29. Nurul Huda 30. Nurul Huda 31. Nurul Huda 32. Nurul Huda 33. Nurul Huda 34. Nurul Huda 35. Nurul Huda 36. Nurul Huda 37. Nurul Huda 38. Nurul Huda 39. Nurul Huda 40. Nurul Huda 41. Nurul Huda 42. Nurul Huda 43. Nurul Huda 44. Nurul Huda 45. Nurul Huda 46. Nurul Huda 47. Nurul Huda 48. Nurul Huda 49. Nurul Huda 50. Nurul Huda 51. Nurul Huda 52. Nurul Huda 53. Nurul Huda 54. Nurul Huda 55. Nurul Huda 56. Nurul Huda 57. Nurul Huda 58. Nurul Huda 59. Nurul Huda 60. Nurul Huda 61. Nurul Huda 62. Nurul Huda 63. Nurul Huda 64. Nurul Huda 65. Nurul Huda 66. Nurul Huda 67. Nurul Huda 68. Nurul Huda 69. Nurul Huda 70. Nurul Huda 71. Nurul Huda 72. Nurul Huda 73. Nurul Huda 74. Nurul Huda 75. Nurul Huda 76. Nurul Huda 77. Nurul Huda 78. Nurul Huda 79. Nurul Huda 80. Nurul Huda 81. Nurul Huda 82. Nurul Huda 83. Nurul Huda 84. Nurul Huda 85. Nurul Huda 86. Nurul Huda 87. Nurul Huda 88. Nurul Huda 89. Nurul Huda 90. Nurul Huda 91. Nurul Huda 92. Nurul Huda 93. Nurul Huda 94. Nurul Huda 95. Nurul Huda 96. Nurul Huda 97. Nurul Huda 98. Nurul Huda 99. Nurul Huda 100. Nurul Huda
Tahun	2025

Gambar 7. Rancangan Bahan Belajar PALMURA

Permainan Jejak Budaya PALMURA (PintAr Literasi Melestarikan Uniknya Ragam Nusantara) dirancang sebagai media pembelajaran tematik integratif yang menggabungkan berbagai mata pelajaran, yakni Matematika, Pendidikan Agama, IPAS, PPKn, dan Seni Tari. Sasaran utama dari media ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 4–6 yang tinggal di wilayah perkebunan sawit dan memiliki gaya belajar kinestetik dan visual. Perancangan permainan ini mempertimbangkan aspek perkembangan kognitif siswa usia 9–12 tahun yang telah memiliki kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta mampu bekerja sama secara kelompok.



Gambar 8. Penerapan Media Berbasis Budaya bersama Siswa

Rangkaian pelatihan selanjutnya dilaksanakan secara luring pada 9 Agustus 2025 bertempat di KRI Tawau. Kegiatan utama pada sesi ini adalah presentasi sepuluh kelompok dengan membawa produk alat permainan edukatif berbasis budaya yang sudah dibuat. Berikut presentasi keklompok 8 mengenai permainan PALMURA.



Gambar 9. Presentasi Kelompok 8



Sesi pelatihan secara luring ini juga melibatkan Bapak Mad Noor, dosen Universiti Malaysia Sabah (UMS), menyampaikan materi tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran di kelas. Materi yang disampaikan oleh Bapak Mad Noor berfokus pada teknik-teknik inovatif untuk mengintegrasikan AI dalam strategi pengajaran yang efektif. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam menerapkan kecerdasan buatan secara optimal untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kolaborasi antara pengajar untuk berbagi praktik terbaik dalam penggunaan AI di pendidikan.



Gambar 10. Penyampaian Materi oleh Mad Noor

Setelah pelatihan dilaksanakan dan guru-guru terlibat secara aktif dalam proses perancangan media pembelajaran berbasis budaya, dilakukan post-test terhadap 66 responden yang sama untuk mengukur peningkatan pemahaman dan kesiapan implementasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada berbagai indikator. Sebanyak 90.9% responden menunjukkan tingkat pemahaman yang baik (sangat paham + cukup paham) terhadap konsep media pembelajaran berbasis budaya, meningkat dari 72.8% pada saat pre-test. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memperkuat pemahaman konseptual peserta terhadap pentingnya integrasi nilai-nilai budaya dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, 93.9% responden menyatakan memiliki kepercayaan diri tinggi dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya, mengalami peningkatan dari 63.6% pada pre-test. Hal ini sejalan dengan hasil praktikum dan presentasi kelompok, di mana seluruh peserta mampu menghasilkan alat permainan edukatif berbasis budaya yang kontekstual dengan kurikulum sekolah dan karakteristik siswa.

Secara kognitif, hasil post-test menunjukkan rata-rata capaian 91.7% jawaban benar, yang menandakan peningkatan substansial dalam penguasaan konsep dan strategi implementasi media berbasis budaya. Responden juga menunjukkan peningkatan komitmen terhadap pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran, dengan 100% responden menyatakan penting atau sangat penting penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran—mengalami sedikit peningkatan dari 98.5% pada pre-test.

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Sabah ini berimplikasi signifikan terhadap kualitas pembelajaran di komunitas diaspora Indonesia. Pelatihan media pembelajaran yang diberikan membekali guru-guru migran dengan keterampilan merancang media ajar tradisional berbasis budaya Indonesia. Pendekatan etnopedagogi yang diusung dalam kegiatan tersebut menegaskan bahwa kearifan lokal harus menjadi bagian integral pembelajaran, sehingga media ajar dirancang bukan hanya sekadar mentransfer ilmu, tetapi juga sebagai wadah pemertahanan identitas budaya. Selain itu, pengintegrasian platform digital Genially menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya yang atraktif dan mudah



diakses, sekaligus menjembatani pelestarian budaya dengan pemanfaatan teknologi modern. Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini diharapkan menguatkan karakter kebangsaan peserta didik migran dan inovasi pedagogik guru, serta memperkuat jejaring kolaborasi antar-institusi (UT, SIKK, UNJ, KRI, dsb.) dalam mendukung pendidikan berkelanjutan bagi anak-anak pekerja migran. Sebagai tindak lanjut, perlu dirancang program penguatan kapasitas lanjutan seperti lokakarya rutin bagi guru-guru CLC di Sabah, Malaysia, pendampingan antar-guru, dan forum komunitas guru diaspora di bawah koordinasi SIKK dan KRI Tawau.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengabdian masyarakat ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru pekerja migran dalam menciptakan media pembelajaran komprehensif berbasis budaya Indonesia. Melalui pelatihan ini, guru mampu mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam materi ajar secara kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi sarana efektif untuk memperkuat literasi kebangsaan dan menumbuhkan rasa cinta tanah air di kalangan anak-anak komunitas diaspora Indonesia. Dengan dukungan kolaboratif lintas lembaga dan pendampingan berkelanjutan, model pelatihan ini berpotensi direplikasi di berbagai komunitas pendidikan luar negeri sebagai strategi penguatan identitas budaya dan karakter bangsa melalui pembelajaran berbasis budaya.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan PkM Internasional Sabah Malaysia 2025, disarankan agar peningkatan keterampilan guru tidak berhenti pada tahap pelatihan. Program lanjutan dapat dirancang dalam bentuk *coaching clinic* berkala yang memungkinkan para guru mempraktikkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya secara konsisten. Pendampingan ini dapat difasilitasi oleh jejaring akademisi, lembaga pendidikan Indonesia di luar negeri, serta komunitas diaspora Indonesia di Sabah.

Selain itu, hasil pengabdian perlu diintegrasikan dalam kebijakan pendidikan komunitas Indonesia di luar negeri melalui kerja sama antara lembaga pendidikan, Kementerian Pendidikan, dan perwakilan pemerintah di Malaysia (SIKK, KRI Tawau, FGV). Dengan demikian, praktik pembelajaran berbasis budaya Indonesia dapat berkembang menjadi model pendidikan berkarakter yang adaptif terhadap konteks multikultural. Keberlanjutan ini juga akan memperkuat diplomasi budaya Indonesia melalui sektor pendidikan, menciptakan jembatan identitas yang kokoh bagi generasi muda diaspora Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Tim Pkm menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Terbuka melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan dukungan penuh terhadap penyelenggaraan *Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Internasional Sabah Malaysia 2025*. Kegiatan ini terselenggara berkat kerja sama strategis antara Universitas Terbuka, Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK), Konsulat Republik Indonesia di Tawau, serta berbagai mitra pendidikan di wilayah Sabah, Malaysia, serta kepada seluruh tim pelaksana PkM Internasional, dosen dan



mahasiswa Universitas Terbuka, guru-guru CLC dan SIKK, yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan.

Daftar Pustaka

- Allerton, C. (2023). Discordant temporalities of migration and childhood. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 29(4), 763–783. <https://doi.org/10.1111/1467-9655.14003>
- Anlimachie, M. A., Abreh, M. K., & Acheampong, D. (2023). Enacting culturally responsive pedagogy for rural schooling in Ghana: A school-community-based enquiry. *Pedagogy, Culture and Society*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/14681366.2023.2205861>
- Bitar, N., & Davidovitch, N. (2024). Cultural Adaptation of Digital Learning Tools in Israeli Higher Education: A Case Study of Lecturer Perceptions and Practices. *Techtrends*. <https://doi.org/10.1007/s11528-024-01007-3>
- Brown, T. M. (2024). Participatory Action Research. *Oxford Research Encyclopedia of Criminology and Criminal Justice*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264079.013.838>
- Ginting, S., Wongta, A., Yadoung, S., Ounjaijean, S., & Hongsibsong, S. (2025). Food Insecurity and Community Resilience Among Indonesia's Indigenous Suku Anak Dalam. *Sustainability*, 17(17), 7750. <https://doi.org/10.3390/su17177750>
- Idrus, I. I., Tamrin, S., Amandaria, R., Wahda, M. A., & Fitriana, F. (2025). Sustainable livelihood approach with gender-social inclusion perspective for child labor prevention and remediation in rural areas of South Sulawesi, Indonesia. *Frontiers in Sociology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2025.1619550>
- Jones, B., & Lynch, J. (2023). Teachers' and Black students' views on the incorporation of African American children's literature in an after-school book club: collaborative and culturally based learning. *Literacy*. <https://doi.org/10.1111/lit.12326>
- Lin, F., Lin, H.-H., & Chang, S.-L. (2023). Programming E-Books: Culture, English, and Scratch for Schoolchildren of Rural Taiwan. *IEEE Transactions on Education*, 66, 62–72. <https://doi.org/10.1109/TE.2022.3185318>
- Lykes, M. B. (2013). *Participatory/Action Research*. <https://doi.org/10.1002/9781118339893.WBECPP402>
- Mulyasari, G., Djarot, I. N., Sasongko, N. A., & Putra, A. S. (2023). Social-life cycle assessment of oil palm plantation smallholders in Bengkulu province, Indonesia. *Heliyon*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19123>
- Orphanidou, Y., Efthymiou, L., & Panayiotou, G. (2024). Cultural Heritage for Sustainable Education Amidst Digitalisation. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su16041540>
- Park, J. (2021). Culture learning in a daily space of kitchen: the case of Korean digital kitchen. *Smart Learning Environments*, 8(1), 1–20. <https://doi.org/10.1186/S40561-021-00178-3>
- Parker, L., & Sudibyo, L. (2022). Why young people leave school early in Papua, Indonesia, and education policy options to address this problem. *Compare*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/03057925.2022.2084037>
- Rahmawati, Y., Mardiah, A., Taylor, E., Taylor, P. J., & Ridwan, A. (2023). Chemistry Learning through Culturally Responsive Transformative Teaching (CRTT): Educating Indonesian High School Students for Cultural Sustainability. *Sustainability*, 15(8), 6925. <https://doi.org/10.3390/su15086925>



- Setyawan, D., & Dopo, F. (2020). Strengthening National Identity Through The Learning of East Culture-Based Art Education. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(1), 39–46. <https://doi.org/10.15294/HARMONIA.V20I1.21711>
- Silitonga, M. A., Sitorus, R. F. A., Turnip, V. S., Tarigan, R. S., & Rajagukguk, C. E. (2025). Analisis etnomatematika pada permainan congklak dan makanan klepon : kesamaan geometri, operasi penjumlahan, dan peluang. *Science*, 5(3), 1201–1213. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6671>
- Tanjung, M. A. P., & Sitompul, O. S. (2020). “Kian Santang” game as historical educational media using digital storytelling concept. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5379–5388. <https://doi.org/10.1007/S10639-020-10209-0>
- Yan, L., Litts, B. K., Tehee, M., Baggailey, S., & Jenkins, J. (2024). Youths’ relationship with culture: Tracing sixth graders’ learning through designing culturally centred multimedia projects. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.13520>
- Zhang, K. (2024). The significance and value of living and regionalizing the aesthetic education curriculum on the topic of Jing Chu culture. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0573>