



Indonesian Cultural Revitalization Among Diaspora Children Through Community-Based Playful Learning In The Philippines

Revitalisasi Budaya Indonesia Bagi Anak Diaspora Melalui Community-Based Playful Learning Di Filipina

**Widya Rizky Pratiwi^{*1}, Dewi Juliah Ratnaningsih², Maman Rumanta³, Sri Dewi Nirmala⁴,
Juhana⁵, Yunia Tiara Riski⁶, Farhan U. Abdullatif⁷, Jelpris Topus⁸**

Universitas Terbuka, Indonesia^{1,2,3,4,5,8},

Sekolah Indonesia Davao, Filipina⁶

Mindanao State University, Filipina⁷

Corresponding author's email: widya_pratiwi@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

The international mobility of Indonesian communities presents challenges in maintaining the cultural identity of diaspora children, particularly when their exposure to Indonesian language and culture is limited. This program aimed to strengthen the cultural identity of Indonesian diaspora children through a Community-Based Playful Learning approach. The International Community Service (PkM) program was conducted at the Indonesian School of Davao (SID), Philippines, from 27 to 31 July 2026, in collaboration with the Consulate General of the Republic of Indonesia (KJRI) in Davao City, Mindanao State University (MSU), and Nueva Ecija University of Science and Technology (NEUST). The program involved needs identification, coordination, cultural learning workshops, traditional games, Nusantara Cultural Festival, Market Day, educational donations, evaluation, and sustainability planning. Program evaluation combined participatory observation, focus group discussions, interviews, documentation, and descriptive quantitative assessment using a five-point rubric. The results showed that all eight evaluated indicators were in the good and very good categories, with scores ranging from 4 to 5. Educational donations and strengthened institutional partnerships also supported the sustainability of cultural learning at SID. The program demonstrates the potential of Community-Based Playful Learning as an approach to integrating cultural revitalization, psychosocial support, community collaboration, and educational diplomacy in international community service.

Keywords: *Community-Based Playful Learning, Diaspora Children, Cultural Identity, Cultural Revitalization, Community Service.*

ABSTRAK

Mobilitas masyarakat Indonesia ke berbagai negara menimbulkan tantangan dalam mempertahankan identitas budaya anak-anak diaspora yang memiliki keterbatasan interaksi dengan bahasa dan budaya Indonesia. Kondisi tersebut mendorong Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka melaksanakan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Internasional di Sekolah Indonesia Davao (SID), Filipina, dengan tujuan memperkuat identitas budaya melalui pendekatan Community-Based Playful Learning. Program dilaksanakan pada 27–31 Juli 2026 dengan melibatkan Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Davao City, Sekolah Indonesia Davao, Mindanao State University (MSU), dan Nueva Ecija University of Science and Technology (NEUST). Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, persiapan dan koordinasi, courtesy call, pembelajaran budaya berbasis permainan melalui workshop, Festival Budaya Nusantara, Market Day, pemberian hibah pendidikan, evaluasi, serta penyusunan rencana keberlanjutan. Evaluasi memadukan observasi partisipatif, FGD, wawancara, dokumentasi, serta penilaian kuantitatif deskriptif menggunakan rubrik skala lima poin. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh delapan indikator yang dievaluasi berada pada kategori Baik dan Sangat Baik, dengan skor 4–5. Hibah pendidikan dan penguatan jejaring kelembagaan turut mendukung keberlanjutan pembelajaran budaya di SID. Program ini menunjukkan potensi Community-Based Playful Learning sebagai pendekatan untuk

mengintegrasikan revitalisasi budaya, dukungan psikososial, kolaborasi komunitas, dan diplomasi pendidikan dalam PkM internasional.

Kata Kunci : *Community-Based Playful Learning, Anak Diaspora, Identitas Budaya, Revitalisasi Budaya, Pengabdian Kepada Masyarakat.*

1. PENDAHULUAN

Globalisasi telah mendorong meningkatnya mobilitas masyarakat Indonesia ke berbagai negara sehingga terbentuk komunitas diaspora yang tetap memiliki keterikatan dengan tanah air (Naufanita et al., 2018; Yuda & Subadra, 2025; Yayusman, 2019). Realitanya, di tengah kehidupan multikultural, pelestarian bahasa dan budaya Indonesia menjadi tantangan, terutama bagi anak-anak diaspora yang lahir dan tumbuh di luar Indonesia (Aswan et al., 2023; Hadisah et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya pendidikan yang mampu menanamkan rasa bangga terhadap identitas budaya Indonesia sejak usia dini.

Salah satu komunitas diaspora Indonesia berada di Davao City, Filipina, yang sebagian besar anak-anaknya menempuh pendidikan di Sekolah Indonesia Davao (SID). Sebagai lembaga pendidikan yang melayani anak-anak diaspora, SID memiliki peran penting dalam mempertahankan bahasa, budaya, dan identitas kebangsaan Indonesia (Riski et al., 2025). Namun, keterbatasan interaksi peserta didik dengan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari-hari menjadikan proses pembelajaran budaya perlu dikemas secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Puspitasari et al., 2025).

Dalam pendidikan berbasis budaya, proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengalami budaya secara langsung melalui aktivitas yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Ilmudinulloh et al., 2024). Konsep *playful learning* memandang bahwa bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang mendorong eksplorasi, kreativitas, komunikasi, dan pembentukan pengalaman belajar yang bermakna (Arifin et al., 2024; Pratiwi et al., 2026). Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai sesuai untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak diaspora yang memiliki keterbatasan interaksi dengan lingkungan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Selain pendekatan pembelajaran, keberhasilan pelestarian budaya juga sangat dipengaruhi oleh keterlibatan berbagai pemangku kepentingan. Konsep *community-based learning* menempatkan sekolah, keluarga, perguruan tinggi, pemerintah, dan komunitas sebagai mitra yang bersama-sama membangun pengalaman belajar yang berkelanjutan (Farida, 2026; Ilmudinulloh et al., 2022). Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat internasional, kolaborasi tersebut menjadi landasan penting untuk memastikan bahwa program tidak berhenti sebagai kegiatan sesaat, tetapi mampu memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi sekolah dan komunitas diaspora Indonesia (Sampe et al., 2024; Yuda & Subadra, 2025).

Berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak sekolah dan refleksi pelaksanaan program sebelumnya, masih diperlukan kegiatan yang mampu memberikan pengalaman belajar budaya secara langsung, tidak hanya melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui aktivitas yang melibatkan kreativitas, kolaborasi, penugasan berbasis project (PjBL), dan partisipasi aktif peserta didik (Riski & Huda, 2025; Sriliza et al., 2025). Guru juga membutuhkan dukungan berupa media pembelajaran dan kegiatan yang dapat memperkuat pembelajaran budaya secara mendalam dan berkelanjutan (Puspitasari et al., 2025).

Sejumlah program sebelumnya telah berupaya memperkuat identitas dan pelestarian budaya Indonesia pada komunitas diaspora melalui pendekatan yang beragam. Aswan et al. (2023), misalnya, mengkaji pewarisan *heritage language* sebagai bagian dari identitas etnis anak-anak imigran Indonesia di Malaysia, sedangkan Hadisah et al. (2026) mengembangkan program pengenalan budaya bagi anak-anak pekerja migran Indonesia. Setiyowati et al. (2024) menggunakan pendekatan psikoedukasi untuk memperkuat karakter dan kecintaan terhadap



Indonesia pada anak-anak pekerja migran, sementara Riski dan Huda (2025) menerapkan pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan komik cerita rakyat di Sekolah Indonesia Davao. Program lain juga menyoroti penguatan aspek psikososial guru di SID melalui pembelajaran mendalam (Puspitasari et al., 2025).

Meskipun berbagai program tersebut memberikan kontribusi penting, pendekatan yang secara simultan mengintegrasikan *playful learning*, pengalaman budaya berbasis proyek, penguatan psikososial peserta didik, keterlibatan komunitas dan mitra internasional, serta dukungan keberlanjutan melalui penyediaan media dan penguatan kapasitas sekolah masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks PkM internasional di Sekolah Indonesia Davao. Dengan demikian, terdapat ruang untuk mengembangkan pendekatan pengabdian yang tidak menempatkan kegiatan budaya semata-mata sebagai pengenalan atau pertunjukan, tetapi sebagai pengalaman belajar yang partisipatif, menyenangkan, kolaboratif, dan berkelanjutan.

Sebagai solusi atas kebutuhan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka menerapkan pendekatan *playful learning*, yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan, eksplorasi, seni, cerita rakyat, budaya, dan aktivitas kolaboratif ke dalam proses belajar. Pendekatan ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dalam mengenal dan mempraktikkan budaya Indonesia.

Nilai tambah program ini terletak pada integrasi lima unsur dalam satu rangkaian pengabdian, yaitu revitalisasi budaya Indonesia, penguatan identitas nasional, dukungan psikososial, kolaborasi berbasis komunitas dan internasional, serta strategi keberlanjutan melalui penguatan kapasitas dan sarana pembelajaran di sekolah. Integrasi tersebut menjadi dasar pengembangan kerangka *Community-Based Playful Learning for Cultural Revitalization among Indonesian Diaspora Children* yang digunakan dalam pelaksanaan program.

Program ini merupakan kelanjutan dari kegiatan PkM Internasional tahun pertama yang memperoleh respons positif dari guru dan siswa Sekolah Indonesia Davao. Berbagai hibah berupa media pembelajaran digital, perangkat pendukung pembelajaran, dan koleksi pakaian adat masih dimanfaatkan oleh sekolah hingga saat ini. Pengalaman tersebut menjadi dasar untuk mengembangkan program tahun kedua dengan kegiatan yang lebih variatif dan melibatkan lebih banyak mitra, termasuk Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Davao City, Mindanao State University (MSU), dan Nueva Ecija University of Science and Technology (NEUST).

Berdasarkan kebutuhan mitra tersebut, Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka mengembangkan program Pengabdian kepada Masyarakat Internasional melalui pendekatan *Community-Based Playful Learning* yang mengintegrasikan revitalisasi budaya, penguatan identitas nasional, dukungan psikososial, serta kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, pemerintah, dan mitra internasional. Pendekatan ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar budaya yang partisipatif, kontekstual, dan berkelanjutan sehingga anak-anak diaspora tidak hanya mengenal budaya Indonesia sebagai pengetahuan, tetapi juga menghayati dan mempraktikkannya dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Program ini juga menjadi bagian dari upaya diplomasi pendidikan Universitas Terbuka melalui kolaborasi internasional yang mendukung pelestarian bahasa dan budaya Indonesia di luar negeri.

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah memperkuat identitas budaya anak-anak diaspora Indonesia melalui pendekatan *playful learning* berbasis komunitas, sekaligus mempererat kolaborasi internasional antara Universitas Terbuka, KJRI Davao, Sekolah Indonesia Davao, dan perguruan tinggi mitra di Filipina. Selain memberikan manfaat langsung bagi mitra, program ini diharapkan dapat menjadi praktik baik (*best practice*) pengabdian kepada masyarakat yang dapat direplikasi pada komunitas diaspora Indonesia di negara lain.

2. METODE

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Internasional ini menggunakan pendekatan *Community-Based Playful Learning*, yaitu pendekatan pemberdayaan masyarakat yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan (*playful learning*), revitalisasi budaya Indonesia, penguatan psikososial, serta kolaborasi multipihak untuk meningkatkan identitas budaya anak-anak diaspora Indonesia di Filipina. Pendekatan ini dipilih berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan PkM tahun pertama yang menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan berbasis budaya lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta keterikatan emosional peserta terhadap budaya Indonesia.

Kegiatan dilaksanakan oleh Dosen lintas prodi pada Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka pada 27-31 Juli 2026 di Sekolah Indonesia Davao (SID), Filipina, dengan melibatkan berbagai mitra strategis, yaitu Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Davao City, Sekolah Indonesia Davao (SID), Mindanao State University (MSU), dan Nueva Ecija University of Science and Technology (NEUST). Sasaran program meliputi siswa Sekolah Indonesia Davao jenjang SD, SMP, dan SMA. Selain peserta didik, guru dan pihak sekolah dilibatkan sebagai mitra dalam proses pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi program. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 111 orang, terdiri atas 19 siswa SD, 27 siswa SMP, dan 48 siswa SMA, dengan keterlibatan 17 guru dan perwakilan mitra dalam kegiatan evaluasi.

Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam program ini dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, presentasi interaktif, video budaya, media audio, permainan edukatif, serta teknologi komunikasi untuk mendukung koordinasi internasional, pelaksanaan pembelajaran, dokumentasi kegiatan, dan diseminasi hasil pengabdian. Teknologi tidak diposisikan sebagai tujuan utama, melainkan sebagai media pendukung untuk memperkuat pengalaman belajar berbasis budaya dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pelaksanaan program dilakukan melalui tujuh tahapan utama, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, persiapan dan koordinasi, *courtesy call* dan penguatan kemitraan, implementasi *Community-Based Playful Learning*, pemberian hibah dan penguatan keberlanjutan, evaluasi dan refleksi, serta penyusunan rencana keberlanjutan program sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat Internasional

No.	Tahap	Kegiatan Utama	Luaran	Indikator Keberhasilan
1	Identifikasi Kebutuhan Mitra	Observasi awal, wawancara, FGD, dan analisis kebutuhan bersama KJRI Davao dan SID	Teridentifikasinya kebutuhan, permasalahan, dan prioritas program	Kebutuhan dan prioritas mitra terdokumentasi sebagai dasar penyusunan program
2	Persiapan dan Koordinasi	Penyusunan program, koordinasi dengan KJRI Davao, SID, MSU, dan NEUST, finalisasi materi, media, hibah, dan logistik	Kesepakatan pelaksanaan program dan kesiapan mitra	Materi, media, logistik, dan pembagian peran mitra siap digunakan
3	<i>Courtesy Call</i> dan Penguatan Kemitraan	<i>Courtesy call</i> bersama Konsul Jenderal RI, koordinasi pelaksanaan, dan penguatan kerja sama internasional	Penguatan sinergi antar mitra	Adanya kesepahaman dan dukungan mitra terhadap pelaksanaan program
4	Implementasi <i>Community-</i>	Workshop Budaya dan Identitas Bangsa, Workshop Mading	Pengalaman belajar budaya yang partisipatif	Partisipasi, pemahaman budaya, motivasi, kerja sama, antusiasme, dan



	<i>Based Playful Learning</i>	Jelajah Nusantara, Festival Budaya Nusantara, pertunjukan seni, <i>Market Day</i> , dan pertukaran budaya Indonesia–Filipina bersama MSU	dan produk/karya peserta	kepercayaan diri peserta teramati dalam kegiatan
5	Hibah dan Penguatan Keberlanjutan	Penyerahan tablet, pakaian adat, media pembelajaran digital, perlengkapan sekolah, perlengkapan asrama, dan <i>souvenir</i> edukatif	Penguatan sarana pembelajaran budaya di SID	Media dan fasilitas pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh mitra
6	Evaluasi dan Refleksi	Observasi, FGD guru dan siswa, wawancara singkat, dokumentasi, kesan dan pesan mitra, serta refleksi bersama	Data capaian program dan rekomendasi pengembangan	Tersedianya data capaian berdasarkan delapan indikator evaluasi
7	Keberlanjutan Program	Penyusunan rencana tindak lanjut, penguatan jejaring dengan KJRI Davao, SID, MSU, dan NEUST, pemanfaatan hibah, serta diseminasi hasil	Rencana keberlanjutan dan penguatan kolaborasi	Tersusunnya tindak lanjut dan komitmen pemanfaatan hasil program secara berkelanjutan

Evaluasi program dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui observasi partisipatif selama kegiatan berlangsung, wawancara singkat dengan guru, siswa, dan mitra, dokumentasi foto dan video, serta refleksi bersama seluruh pemangku kepentingan pada akhir kegiatan. Evaluasi difokuskan pada empat indikator utama, yaitu: (1) peningkatan partisipasi peserta dalam kegiatan budaya; (2) peningkatan motivasi belajar dan kepercayaan diri; (3) peningkatan pemahaman terhadap budaya Indonesia; dan (4) tingkat kepuasan mitra terhadap pelaksanaan program. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain program dan penyusunan rekomendasi untuk implementasi berikutnya.

Keberlanjutan program dirancang melalui strategi penguatan kapasitas mitra, penyediaan media pembelajaran budaya, pengembangan jejaring kolaborasi internasional, serta penyusunan luaran akademik. Strategi ini diharapkan dapat mendukung implementasi pendekatan *Community-Based Playful Learning* secara berkelanjutan di Sekolah Indonesia Davao serta menjadi dasar pengembangan program pada komunitas diaspora Indonesia di negara lain.

Instrumen, Indikator, dan Analisis Evaluasi

Evaluasi program menggunakan pendekatan evaluasi campuran (*mixed evaluation*) dengan memadukan data kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi partisipatif, FGD, wawancara singkat dengan guru, siswa, dan mitra, dokumentasi foto dan video, serta refleksi bersama pada akhir kegiatan. Sementara itu, data deskriptif kuantitatif diperoleh melalui lembar observasi dan rubrik penilaian dengan skala 1–5. Evaluasi mencakup delapan indikator, yaitu partisipasi siswa, pemahaman budaya Indonesia, motivasi belajar, kemampuan bekerja sama, antusiasme mengikuti kegiatan budaya, kepercayaan diri, pemanfaatan media pembelajaran budaya, dan kepuasan mitra.

Skala 1–5 digunakan untuk menggambarkan kondisi atau capaian yang teramati selama pelaksanaan program, dengan 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat



baik. Penilaian dilakukan berdasarkan perilaku dan kondisi yang dapat diamati selama kegiatan. Misalnya, pada indikator partisipasi, skor 5 menunjukkan keterlibatan peserta yang sangat aktif dan konsisten, sedangkan skor 4 menunjukkan keterlibatan aktif pada sebagian besar kegiatan. Skor 3 menunjukkan keterlibatan yang cukup dengan dukungan atau arahan, skor 2 menunjukkan keterlibatan yang rendah, dan skor 1 menunjukkan keterlibatan yang sangat terbatas. Skor tersebut digunakan sebagai data deskriptif dan tidak dimaksudkan untuk mengukur peningkatan melalui perbandingan pre-test dan post-test.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan capaian masing-masing indikator dan disajikan dalam bentuk kategori, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari hasil observasi, FGD, wawancara, dan refleksi mitra. Kedua jenis data digunakan secara komplementer untuk menggambarkan capaian program, khususnya terkait keterlibatan peserta, pengalaman dan pemahaman budaya, aspek psikososial, pemanfaatan media pembelajaran, serta kepuasan mitra. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai dasar refleksi, penyempurnaan program, dan penyusunan rekomendasi untuk kegiatan berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat Internasional dilaksanakan selama lima hari, yaitu 27–31 Juli 2026 di Sekolah Indonesia Davao (SID), Filipina. Program melibatkan siswa SD, SMP, SMA, guru, komunitas Indonesia di Davao, Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Davao City, Mindanao State University (MSU), Nueva Ecija University of Science and Technology (NEUST), serta tim dosen dan mahasiswa Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka. Implementasi program dilakukan melalui pendekatan *Community-Based Playful Learning* yang mengintegrasikan revitalisasi budaya, penguatan psikososial, diplomasi pendidikan, serta kolaborasi internasional

Penguatan Kemitraan melalui Courtesy Call

Tahapan awal pelaksanaan program diawali dengan kegiatan *Courtesy Call* yang dilaksanakan pada 27 Juli 2026 di Kantor Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Davao City. Kegiatan ini dihadiri oleh Konsul Jenderal Republik Indonesia di Davao City, Bapak Agus Trenggono, Pejabat Fungsi Penerangan Sosial dan Budaya beserta staf KJRI Davao, Wakil Kepala Sekolah Indonesia Davao (SID), serta tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka. Pertemuan ini menjadi forum koordinasi awal sekaligus ruang komunikasi strategis untuk menyamakan persepsi seluruh pemangku kepentingan mengenai tujuan, mekanisme pelaksanaan, serta luaran yang diharapkan dari program PkM Internasional.

Dalam pertemuan tersebut, tim Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka memaparkan rancangan kegiatan selama lima hari yang mengusung tema *International Community-Based Educational Program for Cultural Revitalization through Playful Learning for Indonesian Descent Children in Davao City, Philippines*. Program dirancang tidak hanya sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran budaya, tetapi juga sebagai upaya memperkuat identitas nasional anak-anak diaspora Indonesia melalui pendekatan *Community-Based Playful Learning*. Pendekatan ini mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan, penguatan psikososial, kolaborasi komunitas, dan diplomasi pendidikan dalam satu model pengabdian yang berkelanjutan (Diputera et al., 2024; Purwaningrum et al., 2025; Rahmatiani et al., 2025).

Diskusi juga membahas keterlibatan para mitra internasional, yaitu Sekolah Indonesia Davao (SID), Mindanao State University (MSU), dan Nueva Ecija University of Science and Technology (NEUST), dalam mendukung implementasi program. Masing-masing mitra menyampaikan komitmennya untuk berpartisipasi sesuai dengan peran dan kapasitasnya, mulai dari dukungan akademik, penyediaan narasumber, fasilitasi pelaksanaan kegiatan, hingga

pengembangan jejaring kolaborasi internasional pada bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Sinergi multipihak ini menjadi salah satu kekuatan utama program karena memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dalam lingkungan yang kolaboratif dan berorientasi pada kebutuhan nyata komunitas sasaran (Faridah, 2026; Meliala & Meliala, 2026; Qorib, 2024).

Konsul Jenderal Republik Indonesia di Davao City menyampaikan apresiasi atas konsistensi Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka dalam melanjutkan program yang telah memberikan dampak positif bagi Sekolah Indonesia Davao pada tahun sebelumnya. Menurut beliau, pelestarian bahasa dan budaya Indonesia bagi anak-anak diaspora merupakan bagian penting dari diplomasi pendidikan Indonesia di luar negeri. Pendekatan *playful learning* dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga nilai-nilai budaya Indonesia dapat diterima secara lebih alami oleh peserta didik (Supuwingsih, 2025; Sutrina et al., 2025). Beliau juga berharap kolaborasi yang telah terbangun dapat terus diperluas melalui berbagai program akademik dan pengabdian yang melibatkan lebih banyak institusi pendidikan di Indonesia maupun Filipina.

Hasil utama dari kegiatan *Courtesy Call* adalah terbentuknya kesepakatan bersama mengenai arah pelaksanaan program serta diperolehnya dukungan penuh dari seluruh mitra terhadap implementasi kegiatan selama lima hari. Pertemuan ini menghasilkan kesepakatan mengenai pembagian peran masing-masing institusi, penguatan koordinasi selama pelaksanaan program, serta komitmen untuk menjaga keberlanjutan kerja sama melalui pengembangan program pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat pada masa mendatang. Dengan demikian, *Courtesy Call* tidak hanya berfungsi sebagai agenda seremonial, tetapi menjadi fondasi penting dalam membangun kolaborasi internasional yang mendukung keberhasilan pelaksanaan PkM sekaligus memperkuat diplomasi pendidikan Indonesia melalui revitalisasi budaya bagi anak-anak diaspora.



Gambar 1. Courtesy Call Tim PkM bersama Konsul Jenderal RI di Davao City

Implementasi *Community-Based Playful Learning*

Implementasi program merupakan inti dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Internasional yang mengadopsi model *Community-Based Playful Learning for Cultural Revitalization* sebagai pendekatan utama dalam memperkuat identitas budaya anak-anak diaspora Indonesia di Davao City. Pendekatan ini dipilih karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang belajar melalui pengalaman, interaksi sosial, permainan, dan aktivitas kreatif berbasis budaya (Diputera et al., 2024). Berbeda dengan pembelajaran budaya yang umumnya bersifat informatif atau seremonial, pendekatan ini memungkinkan peserta mengalami budaya secara langsung sehingga nilai-nilai budaya tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi melalui pengalaman yang menyenangkan (Faridah, 2026).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi Workshop Budaya dan Identitas Bangsa yang mengangkat pentingnya mengenal Indonesia sebagai bagian dari identitas diri anak-anak diaspora. Materi disampaikan secara interaktif melalui diskusi, tayangan visual, permainan



edukatif, serta pengenalan berbagai unsur budaya Nusantara, seperti rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, alat musik tradisional, kuliner, cerita rakyat, dan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika. Pada tahap ini peserta tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga diajak merefleksikan pengalaman mereka sebagai anak Indonesia yang tumbuh di luar negeri. Diskusi berlangsung secara dua arah sehingga peserta dapat berbagi pengalaman mengenai kehidupan mereka di Filipina sekaligus menghubungkannya dengan identitas kebangsaan Indonesia.

Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka dan menyenangkan, kegiatan dilanjutkan dengan berbagai ice breaking berbasis budaya. Permainan-permainan sederhana yang memadukan unsur komunikasi, kerja sama, dan pengetahuan budaya berhasil membangun kedekatan antara tim pelaksana dengan peserta. Suasana yang awalnya cenderung formal berubah menjadi lebih akrab sehingga siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bertanya, maupun berpartisipasi dalam setiap aktivitas. Pendekatan ini sekaligus menjadi strategi awal dalam membangun aspek psikososial peserta, yaitu rasa aman, nyaman, dan dihargai selama mengikuti seluruh rangkaian program.

Tahapan berikutnya adalah Workshop Mading Jelajah Nusantara yang menjadi kegiatan utama dalam implementasi model *Community-Based Playful Learning*. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan tema yang berbeda, yaitu rumah adat, pakaian adat, kuliner Nusantara, alat musik tradisional, tarian daerah, cerita rakyat dan legenda, serta Bhinneka Tunggal Ika. Setiap kelompok memperoleh berbagai media pendukung berupa gambar budaya, bahan bacaan, alat tulis, serta perlengkapan dekorasi untuk menyusun majalah dinding bertema budaya Indonesia. Selama proses berlangsung, peserta didorong untuk berdiskusi, mencari informasi, menyusun narasi sederhana, menggambar, menghias, serta mempresentasikan hasil karya secara kolaboratif.

Pendekatan berbasis proyek (*project-based activity*) tersebut memberikan ruang kepada peserta untuk mengembangkan berbagai kompetensi secara bersamaan, mulai dari literasi budaya, kemampuan berbahasa Indonesia, kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, hingga keterampilan bekerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi proses belajar, sedangkan tim PKM memberikan bimbingan serta umpan balik terhadap setiap hasil pekerjaan siswa. Situasi ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi lebih menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Respon peserta terhadap kegiatan ini sangat positif. Seluruh kelompok menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan mading budaya dengan karakteristik yang beragam sesuai tema masing-masing. Hasil karya yang dipresentasikan memperlihatkan bahwa peserta mampu mengenali berbagai unsur budaya Indonesia, menjelaskan makna budaya yang dipilih, serta mengaitkannya dengan pengalaman mereka sebagai bagian dari masyarakat Indonesia di luar negeri (Ndona, 2025; Putri, 2025). Guru Sekolah Indonesia Davao juga menyampaikan bahwa pendekatan ini membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan berani mengemukakan ide dibandingkan pembelajaran budaya yang biasa dilakukan di kelas.

Secara keseluruhan, implementasi *Community-Based Playful Learning* menunjukkan capaian positif pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran budaya serta memberikan ruang bagi peserta untuk membangun hubungan emosional dengan budaya Indonesia. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan, proyek kolaboratif, dan aktivitas kreatif memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengalami, mempraktikkan, dan merepresentasikan budaya tersebut melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Achmad et al., 2025).



Gambar 2. Praktik Workshop Mading Jelajah Nusantara berbasis *Community-Based Playful Learning*.

Festival Budaya Nusantara sebagai Media Revitalisasi Budaya

Festival Budaya Nusantara menjadi puncak implementasi program sekaligus media bagi peserta untuk mengekspresikan hasil pembelajaran budaya yang telah diperoleh selama rangkaian kegiatan. Berbeda dengan kegiatan pertunjukan seni yang bersifat kompetitif semata, festival ini dirancang sebagai ruang apresiasi budaya yang memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak diaspora untuk mengenakan pakaian adat, menyanyikan lagu daerah dan lagu nasional, serta menampilkan tarian tradisional Indonesia. Melalui pengalaman tersebut, budaya tidak lagi diposisikan sebagai materi pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari aktivitas yang membangun rasa bangga terhadap identitas kebangsaan (Idrus et al., 2024).

Suasana festival berlangsung meriah dengan partisipasi aktif seluruh peserta didik dari jenjang SD, SMP, dan SMA. Sebanyak sembilan peserta tampil membawakan lagu daerah dan lagu nasional secara individu, sedangkan enam kelompok mempersembahkan berbagai tarian tradisional yang mewakili keberagaman budaya Indonesia. Penampilan peserta menunjukkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi, meskipun sebagian besar dari mereka tumbuh dan menjalani kehidupan sehari-hari di luar Indonesia. Antusiasme penonton yang terdiri atas guru, orang tua, dan tim pelaksana turut menciptakan suasana apresiatif yang memberikan pengalaman emosional positif bagi setiap peserta.

Penggunaan pakaian adat dari berbagai daerah menjadi salah satu daya tarik utama festival. Bagi sebagian peserta, mengenakan pakaian adat merupakan pengalaman yang jarang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan keberagaman budaya Nusantara secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk merasakan kebanggaan sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Selama kegiatan berlangsung tampak bahwa peserta saling bertukar informasi mengenai asal-usul pakaian adat yang dikenakan, makna motif, hingga filosofi yang terkandung di dalamnya. Interaksi tersebut memperlihatkan bahwa proses pembelajaran budaya berlangsung secara alami melalui pengalaman sosial dan komunikasi antarpeserta.

Selain memberikan pengalaman budaya, festival ini juga memberikan dampak positif yang teramat pada aspek psikososial peserta. Kesempatan tampil di depan umum memberikan ruang bagi peserta untuk menunjukkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, serta keberanian mengekspresikan diri (Ramli et al., 2026). Pemberian penghargaan, hadiah apresiasi, dan dukungan positif dari guru maupun teman sebaya turut menciptakan pengalaman belajar yang positif dan mendorong keterlibatan peserta dalam kegiatan budaya. Guru Sekolah Indonesia Davao menyampaikan bahwa setelah mengikuti festival, siswa tampak lebih percaya diri menggunakan bahasa Indonesia dan lebih antusias ketika membicarakan budaya Indonesia dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pelaksanaan Festival Budaya Nusantara menunjukkan bahwa pengalaman budaya yang bersifat partisipatif mampu menjadi media yang efektif dalam proses revitalisasi budaya di

kalangan anak-anak diaspora. Melalui aktivitas menyanyi, menari, mengenakan pakaian adat, dan berinteraksi dalam suasana yang menyenangkan, budaya tidak hanya dikenalkan sebagai warisan bangsa, tetapi juga dihayati sebagai bagian dari identitas diri peserta (Setiyowati et al., 2024). Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan *Community-Based Playful Learning* mampu menjembatani proses pembelajaran budaya dengan pembentukan identitas nasional melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna.



Gambar 3. Festival Budaya Nusantara di Sekolah Indonesia Davao.



Gambar 4. Penampilan Lomba Tari Tradisional oleh siswa Sekolah Indonesia Davao.

Pemberian Hibah sebagai Strategi Keberlanjutan Program

Salah satu bentuk keberlanjutan program diwujudkan melalui penyerahan hibah pendidikan kepada Sekolah Indonesia Davao (SID). Berbeda dengan bantuan yang bersifat konsumtif, hibah dalam program ini dirancang sebagai dukungan jangka panjang yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk memperkuat pembelajaran bahasa dan budaya Indonesia setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan. Penyerahan hibah dilakukan secara simbolis pada akhir kegiatan sebagai bentuk komitmen Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka dalam mendukung pengembangan kapasitas sekolah mitra. Dengan demikian, hibah diposisikan sebagai bagian dari strategi pemberdayaan (*empowerment*) yang memungkinkan mitra melanjutkan praktik pembelajaran yang telah diperkenalkan selama program secara lebih mandiri, bukan semata-mata sebagai pemberian bantuan pada saat kegiatan berlangsung.

Jenis hibah yang diberikan disesuaikan dengan hasil identifikasi kebutuhan mitra sebelum pelaksanaan program. Tablet diberikan untuk mendukung implementasi pembelajaran digital berbasis budaya, termasuk pemanfaatan video, media interaktif, serta berbagai sumber belajar daring yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam konteks *Community-Based Playful Learning*, perangkat digital berfungsi sebagai media pendukung yang memperluas akses peserta terhadap materi budaya Indonesia secara lebih menarik dan kontekstual.

Setelah program selesai, tablet dapat dimanfaatkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran rutin, khususnya untuk mengakses materi digital tentang budaya Indonesia, menampilkan video dan media interaktif, serta mendukung kegiatan pencarian informasi dan proyek budaya. Pemanfaatan tersebut memungkinkan media yang diperkenalkan selama PkM



tetap digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak berhenti sebagai fasilitas yang hanya digunakan selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, tim PkM menyerahkan koleksi pakaian adat Indonesia sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan seni budaya, peringatan hari besar nasional, pembelajaran tematik, maupun berbagai kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Indonesia Davao. Kehadiran pakaian adat memungkinkan peserta didik tidak hanya mempelajari keberagaman budaya secara teoritis, tetapi juga menghayatinya melalui pengalaman langsung ketika mengenakan dan menampilkan budaya Indonesia dalam berbagai kegiatan sekolah (Puspitasari et al., 2025).

Pemanfaatan secara berulang ini memberikan peluang bagi guru untuk mengintegrasikan pakaian adat sebagai sumber belajar dalam kegiatan pengenalan budaya, praktik seni, dan kegiatan sekolah bertema Indonesia. Dengan demikian, pengalaman mengenal budaya melalui praktik langsung dapat terus dilakukan oleh siswa di luar rangkaian PkM.

Untuk mendukung keberlanjutan aktivitas pembelajaran kreatif, program juga memberikan perlengkapan pembuatan mading budaya yang terdiri atas berbagai bahan dan alat pendukung. Hibah ini diharapkan mendorong guru dan siswa untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek sebagai bagian dari implementasi *playful learning* di lingkungan sekolah. Perlengkapan tersebut dapat digunakan kembali oleh guru untuk mengembangkan proyek budaya bersama siswa, seperti pembuatan mading bertema daerah, cerita rakyat, pakaian adat, kuliner, kesenian, dan keberagaman Nusantara. Dengan adanya bahan dan peralatan yang dapat digunakan setelah program berakhir, aktivitas berbasis proyek tidak bergantung sepenuhnya pada kehadiran tim PkM, tetapi dapat dilanjutkan oleh guru dan siswa di lingkungan sekolah.

Program ini juga memberikan souvenir edukatif, hadiah apresiasi, dan penghargaan kepada guru maupun siswa sebagai bentuk penguatan motivasi dan penghargaan terhadap partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini merupakan bagian dari strategi psikososial yang dikembangkan dalam model *Community-Based Playful Learning*, di mana penghargaan tidak hanya diberikan kepada pemenang kompetisi, tetapi juga dimanfaatkan untuk membangun rasa percaya diri, kebanggaan, dan pengalaman belajar yang positif bagi seluruh peserta. Dalam konteks keberlanjutan, pengalaman positif dan bentuk apresiasi tersebut diharapkan memperkuat motivasi siswa untuk tetap terlibat dalam kegiatan budaya yang diselenggarakan sekolah, sementara guru dapat melanjutkan praktik apresiasi sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan pengembangan potensi siswa.

Secara keseluruhan, pemberian hibah tidak hanya berfungsi sebagai luaran fisik program, tetapi juga sebagai strategi untuk memastikan bahwa berbagai praktik baik yang diperkenalkan selama kegiatan dapat terus dilaksanakan oleh sekolah secara mandiri (Qorib, 2024; Sampe et al., 2024). Tablet mendukung keberlanjutan pembelajaran digital, pakaian adat mendukung praktik dan pengalaman budaya, perlengkapan mading mendukung proyek budaya, sedangkan perlengkapan sekolah dan asrama mendukung lingkungan belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan yang terarah tersebut, hibah menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh mitra setelah program berakhir.

Dengan demikian, keberlanjutan program tidak berhenti pada berakhirnya kegiatan PkM, melainkan terus berlanjut melalui pemanfaatan fasilitas, media pembelajaran, serta penguatan kapasitas guru dalam mengimplementasikan pembelajaran budaya berbasis *Community-Based Playful Learning*.

Dampak Program terhadap Mitra

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan melalui observasi partisipatif, *focus group discussion* (FGD), serta penyampaian kesan oleh guru, siswa, dan pihak Sekolah Indonesia Davao (SID) pada akhir kegiatan. Evaluasi difokuskan pada delapan indikator utama, yaitu partisipasi

siswa, pemahaman budaya Indonesia, motivasi mengikuti pembelajaran budaya, kemampuan bekerja sama, antusiasme dalam kompetisi budaya, kepercayaan diri tampil di depan umum, pemanfaatan media pembelajaran budaya, dan tingkat kepuasan mitra terhadap program.

Hasil observasi menunjukkan capaian positif pada seluruh indikator yang diamati setelah pelaksanaan program (Gambar 5). Indikator partisipasi siswa, pemahaman terhadap budaya Indonesia, motivasi mengikuti pembelajaran budaya, dan antusiasme dalam kompetisi budaya berada pada kategori Sangat Baik (skor 5). Sementara itu, kemampuan bekerja sama, kepercayaan diri tampil di depan umum, pemanfaatan media pembelajaran budaya, serta kepuasan mitra terhadap program berada pada kategori Baik (skor 4). Temuan tersebut menggambarkan kondisi capaian peserta dan respons mitra setelah pelaksanaan program. Integrasi aktivitas budaya melalui permainan edukatif, proyek kolaboratif, dan pengalaman belajar langsung menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta memberikan ruang bagi keterlibatan peserta selama program berlangsung.



Gambar 5. Hasil Observasi Dampak Program terhadap Mitra

Keterangan: Skala 1–5: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Skor menggambarkan kondisi/capaian yang teramati setelah pelaksanaan program.

Selama pelaksanaan kegiatan, hampir seluruh siswa berpartisipasi secara aktif dalam setiap rangkaian program, mulai dari Workshop Mading Jelajah Nusantara, Festival Budaya Nusantara, pertunjukan seni, hingga *Market Day*. Pelaksana PkM para siswa atau peserta PkM berani tampil menyanyikan lagu daerah dan lagu nasional, mengikuti pertunjukan tari tradisional, mempresentasikan hasil karya kelompok, serta terlibat aktif dalam diskusi dan aktivitas kolaboratif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran budaya yang dikemas melalui pendekatan *playful learning* berlangsung dalam suasana yang aman dan partisipatif, serta memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan kepercayaan diri dan mengekspresikan identitas budayanya secara lebih terbuka.

Selain memberikan dampak terhadap peserta didik, program ini juga memperkuat kapasitas sekolah melalui penyediaan berbagai media pembelajaran budaya. Hibah berupa tablet, pakaian adat Indonesia, perlengkapan *Workshop Mading*, perlengkapan sekolah, perlengkapan asrama, serta berbagai media pembelajaran digital diharapkan dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai sumber belajar dalam pengenalan bahasa dan budaya Indonesia di Sekolah Indonesia Davao. Dengan demikian, manfaat program tidak berhenti pada saat kegiatan berlangsung, tetapi tetap berlanjut sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil FGD bersama guru dan pemberian kesan oleh Wakil Kepala Sekolah Indonesia Davao, yang menyampaikan bahwa program Pengabdian kepada Masyarakat dari Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka merupakan salah satu program yang



paling berkesan bagi sekolah. Menurut beliau, kegiatan ini tidak hanya memberikan hibah yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, tetapi juga menghadirkan pendekatan pembelajaran yang mampu menyentuh aspek psikososial peserta didik. *"Program Pengabdian kepada Masyarakat dari Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka merupakan salah satu program yang paling berkesan bagi kami. Kegiatan ini tidak hanya memberikan hibah yang sangat bermanfaat bagi sekolah, tetapi juga menghadirkan pendekatan pembelajaran yang menyentuh aspek psikososial anak-anak. Mereka menjadi lebih percaya diri, lebih bangga terhadap budaya Indonesia, dan lebih antusias mengikuti setiap kegiatan. Kami berharap kolaborasi seperti ini dapat terus berlanjut karena manfaatnya benar-benar dirasakan oleh sekolah maupun peserta didik."* (Wakil Kepala Sekolah Indonesia Davao)

Respon positif juga disampaikan oleh para siswa. Salah seorang peserta mengungkapkan bahwa kesempatan mengenakan pakaian adat Indonesia memberikan pengalaman yang membanggakan sekaligus memperkuat rasa kedekatan dengan budaya Indonesia. *"Saya senang sekali bisa memakai baju adat Indonesia. Rasanya bangga karena bisa memperlihatkan budaya Indonesia kepada teman-teman."* (Siswa SMP, Sekolah Indonesia Davao)

Sementara itu, peserta lain menekankan bahwa penghargaan yang diberikan selama kegiatan menjadi bentuk apresiasi terhadap usaha mereka dalam belajar dan berpartisipasi. *"Hadiah dan souvenir bukan yang paling penting buat saya, tetapi saya merasa senang karena usaha kami selama mengikuti kegiatan dihargai. Saya jadi semakin semangat belajar tentang budaya Indonesia."* (Siswa SMA, Sekolah Indonesia Davao)

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan *Community-Based Playful Learning for Cultural Revitalization* menghasilkan capaian positif pada keterlibatan peserta dalam pembelajaran budaya dan memberikan dampak yang teramat pada aspek psikososial, antara lain kepercayaan diri, motivasi belajar, dan kebanggaan terhadap identitas budaya Indonesia. Program ini juga memperkuat hubungan antara sekolah, perguruan tinggi, dan komunitas diaspora. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran, budaya, dan pemberdayaan masyarakat merupakan pendekatan yang relevan dalam mendukung revitalisasi budaya Indonesia di lingkungan diaspora secara berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat Internasional di Sekolah Indonesia Davao, Filipina, menunjukkan bahwa pendekatan *Community-Based Playful Learning* dapat mendukung revitalisasi budaya Indonesia melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan partisipatif. Integrasi *Workshop Mading Jelajah Nusantara*, permainan tradisional, festival budaya, pertunjukan seni, *Market Day*, serta kegiatan kolaboratif memberikan ruang bagi peserta untuk menunjukkan partisipasi, kreativitas, kepercayaan diri, dan rasa bangga terhadap identitas budaya Indonesia. Keberhasilan kegiatan juga didukung oleh sinergi antara Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka, KJRI Davao, Sekolah Indonesia Davao, Mindanao State University, dan Nueva Ecija University of Science and Technology.

Pelaksanaan program menunjukkan bahwa pendekatan *Community-Based Playful Learning for Cultural Revitalization among Indonesian Diaspora Children* dapat digunakan sebagai pendekatan pelaksanaan pengabdian yang memadukan revitalisasi budaya, penguatan identitas, dukungan psikososial, kolaborasi komunitas, dan diplomasi pendidikan. Untuk keberlanjutan program, diperlukan pendampingan pascaprogram, penguatan kapasitas guru, penyediaan media pembelajaran budaya, serta pengembangan kolaborasi dengan institusi pendidikan dan perwakilan Indonesia di luar negeri. Evaluasi jangka panjang dan penerapan pendekatan ini pada komunitas diaspora lainnya dapat dilakukan untuk melihat keberlanjutan dan relevansinya dalam konteks yang berbeda.



UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Terbuka atas dukungan pendanaan dan kepercayaan yang diberikan sehingga Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Internasional ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka atas dukungan akademik dan kelembagaan selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan luaran kegiatan.

Penulis juga menyampaikan penghargaan kepada Konsulat Jenderal Republik Indonesia (KJRI) Davao City atas dukungan, fasilitasi, dan pendampingan selama pelaksanaan kegiatan. Apresiasi yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Sekolah Indonesia Davao (SID), para guru, tenaga kependidikan, siswa, serta seluruh orang tua yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan sambutan hangat terhadap pelaksanaan program ini.

Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada Mindanao State University (MSU) dan Nueva Ecija University of Science and Technology (NEUST) atas kolaborasi akademik dan dukungannya dalam memperkuat implementasi kegiatan melalui perspektif pertukaran budaya dan kerja sama internasional. Penghargaan juga diberikan kepada seluruh tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka yang telah bekerja secara kolaboratif sehingga program "Revitalisasi Budaya Indonesia melalui Pendekatan *Playful Learning* bagi Anak Diaspora" dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi masyarakat Indonesia di Davao City, Filipina.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, A. R., Natasia, R., & Haliq, A. (2025). Revitalisasi tradisi lisan sebagai upaya pelestarian budaya lokal di era modern. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 211-230. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26811>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di Kota Tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), 151-157. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Aswan, A., Hermawan, D., & Amir, A. (2023). *Heritage language* sebagai identitas etnis anak imigran Indonesia di Malaysia: Studi sosiolinguistik dalam pewarisan bahasa. *Sirok Bastra*, 11(2), 133-148.
- Diputera, A. M., Zulpan, E. G., & Eza, G. N. (2024). Memahami konsep pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran anak usia dini yang meaningful, mindful, dan joyful: Kajian melalui filsafat pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(2), 108-120. <https://doi.org/10.37671/sb.v11i2.473>
- Faridah, I. (2026). Pendidikan berbasis komunitas: Kolaborasi kampus dan warga. *PROFICIO*, 7(1), 1050-1059.
- Hadisah, N. S., Laiya, S. N. F., Rumakefing, R. A., Fazillah, A. N., Mardhiyyah, A., Hartono, S., & Ariyanto, K. (2026). Penguatan identitas budaya Indonesia melalui program pengenalan budaya bagi anak pekerja migran Indonesia di Sanggar Bimbingan At-Tanzil, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 57-72. <https://doi.org/10.23917/buletinkndik.v8i1.16707>
- Idrus, I., Paddiyatu, N., & Latif, S. (2024). Mengintegrasikan warisan budaya dalam arsitektur modern: Tinjauan literatur tentang menyeimbangkan keberlanjutan dan identitas. *Jurnal Linears*, 7(2), 69-88. <https://doi.org/10.26618/j-linears.v7i2.16019>
- Ilmudinulloh, R., Bustomi, A., & Pratiwi, W. R. (2024). The development of Kahoot-based learning media cooperative learning to improve learning motivation. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 8(2), 128-144. <https://doi.org/10.30762/ed.v8i2.2893>
- Ilmudinulloh, R., Bustomi, A., Pratiwi, W. R., & Ilyas, M. (2022). Communicative language teaching (CLT) approach in Kampung Inggris Pare in the new normal period. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 9(3), 250-261. <https://doi.org/10.17977/um031v9i92022p250>
- Meliala, A. L. B. S., & Meliala, N. A. A. S. (2026). Program edukasi lingkungan berbasis komunitas untuk meningkatkan partisipasi masyarakat. *Adinusa: Jurnal Pengabdian Inovasi Nusantara*, 1(1), 57-71. <https://j-adinusa.org/index.php/adinusa/index>



- Naufanita, H., Yudono, R. M., & Soetjipto, A. (2018). Analisis wacana diaspora Indonesia: Tinjauan konseptual dalam hubungan internasional. *Jurnal Kajian Wilayah*, 9(2), 90-108. <https://doi.org/10.14203/jkw.v9i2.796>
- Ndonga, Y. (2025). Kurangnya sikap cinta tanah air dan bangsa pada anak sekolah dasar: Kajian terhadap tantangan pendidikan karakter di era modern. *Mudabbir: Journal Research and Education Studies*, 5(1), 878-883. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.1034>
- Pratiwi, W. R., Rustan, D. R. H. P., Mustapa, N., Murtini, A., Juhana, J., & Syamsudin, M. (2026). Penguatan pembelajaran PAUD melalui integrasi teknologi digital AI dan alat permainan edukatif interaktif di HIMPAUDI. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(3), 966-976. <https://doi.org/10.31604/jpm.v9i3.966-976>
- Puspitasari, K. A., Pratiwi, W. R., Nirmala, S. D., Sylvia, S., Juhana, J., & Topuh, J. (2025). Pemberdayaan psikososial guru Sekolah Indonesia Davao melalui pembelajaran mendalam dalam program pengabdian kepada masyarakat internasional. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(11), 4248-4257. <https://doi.org/10.31604/jpm.v8i11.4248-4257>
- Purwaningrum, S., Arifin, M. M., Pradita, E. K., Bhoki, H., & Lelu, S. (2025). *Peran guru dan desain pembelajaran mindful, meaningful, dan joyful*. Literasi Nusantara Abadi.
- Putri, A. R. D. (2025). Model pembelajaran BIPA untuk menguatkan identitas budaya dan nasionalisme bagi anak diaspora. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1424-1444. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.21865>
- Qorib, F. (2024). Tantangan dan peluang kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam program pengabdian di Indonesia. *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 2(2), 46-57. <https://doi.org/10.61105/jise.v2i2.119>
- Rahmatiani, L., Udin, T., Bhoki, H., Lakilaki, E., Indriyani, D., & Puspitasari, R. (2025). *Pembelajaran mindful, meaningful, & joyful*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Ramli, R., Misbah, M., Alex, K., & Amin, F. M. (2026). Peran budaya berpikir dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(6), 54-65. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i6.582>
- Riski, Y. T., & Huda, M. N. (2025). Strengthening literacy through project-based learning (PjBL) by ethnostories-based Gumansalangi story comics making at the Indonesian Schools of Davao, Philippines. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(2), 491-497. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i2.453>
- Riski, Y. T., Huda, M. N., Gunansyah, G., & Nasution, N. (2025). Strategies for Indonesian language conservation in the Mindanao diaspora: Educational and cultural identity perspectives at the Indonesian School of Davao, Philippines. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 1624-1633. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.600>
- Sampe, N., Sule, B., Nurung, B., Sitammu, A. T., & Ua'Tandipau, J. (2024). Pengabdian masyarakat internasional: Layanan pada pekerja migran Indonesia, pengungsi, dan kerjasama internasional di Malaysia. *Bida: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 49-60. <https://doi.org/10.34307/bida.v1i2.13>
- Setiyowati, N., Fatmawiyati, J., Muntomimah, S., Sanjaya, F. A. P., Indahyati, L. N., & Shohenuddin, S. (2024). Mencintai Indonesia: Psikoedukasi pengembangan karakter dan moral Pancasila di kalangan anak-anak pekerja migran di Sentul, Malaysia. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(4), 3032-3043. <https://doi.org/10.70609/icom.v4i4.5780>
- Sriliza, S., Rahmadifa, R., & Dari, U. (2025). Strategi pembelajaran berbasis PjBL, PBL, pembelajaran kolaboratif, dan belajar sambil bermain. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 134-151.
- Supuwingsih, N. N. (2025). *EDUGAME: Rahasia sukses pembelajaran kreatif dan menyenangkan dengan game based learning*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Sutrina, D., Alim, J. A., & Anggriani, M. D. (2025). Konsep joyful learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Journal Educational Research and Development*, 2(1), 611-616. <http://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/686/684>
- Yayusman, M. S. (2019). Perkembangan studi diaspora. *Masyarakat Indonesia*, 45(1), 106-112.
- Yuda, I. B. N. K. P., & Subadra, I. N. (2025). Integrasi keilmuan dan pengabdian masyarakat: Solusi transformasional untuk tantangan pembangunan global. *Jurnal Pengabdian Dosen Republik Indonesia*, 1(2).