

# Penguatan Identitas Nasional dan Literasi Finansial melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif bagi Anak Indonesia di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana, Malaysia

Shinta Nur Sheeva<sup>1✉</sup>, Nurafni R. Pomide<sup>2</sup>, Devid Dwi Erwahyudin<sup>3</sup>, Nur Azizah<sup>4</sup>, Umar Sako Baderan<sup>5</sup>

<sup>1</sup>*Fakultas Farmasi Kesehatan dan Sains, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia*

<sup>2,5</sup>*Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia*

<sup>3</sup>*Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia*

<sup>4</sup>*Fakultas Farmasi, Kesehatan, dan Sains, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia*

---

## INFORMASI ARTIKEL

### **Histori Artikel:**

Submit: 5 Mei 2026

Revisi: 14 Juni 2026

Diterima: 20 Juni 2026

Publikasi: 25 Juni 2026

Periode Terbit: Juni 2026

---

### **Kata Kunci:**

budaya Indonesia, pembelajaran interaktif, game-based learning, wawasan kebangsaan, literasi keuangan

---

### **✉ Correspondent Author:**

Shinta Nur Sheeva

*Fakultas Farmasi Kesehatan dan Sains,  
Universitas Muhammadiyah Kuningan,  
Indonesia*

**Email:** shintanurrs@gmail.com

---

## ABSTRAK

Anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri menghadapi tantangan dalam mempertahankan identitas nasional akibat interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya negara tempat tinggal. Di sisi lain, literasi finansial sejak usia dini juga menjadi kompetensi penting sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat identitas nasional dan meningkatkan literasi finansial peserta didik melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana, Selangor, Malaysia. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, edukasi budaya Indonesia, edukasi literasi finansial, dan evaluasi kegiatan. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan 38 provinsi di Indonesia beserta ibu kota, rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, pengenalan mata uang Rupiah, serta simulasi konversi Rupiah terhadap Ringgit Malaysia. Pembelajaran didukung oleh media presentasi visual, *board game*, *numeric puzzle*, *flip card game*, dan alat peraga mata uang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran serta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai keberagaman budaya Indonesia, identitas nasional, dan konsep dasar literasi finansial. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Program ini memberikan manfaat bagi mitra dalam mendukung pendidikan karakter kebangsaan dan literasi finansial anak-anak Indonesia di luar negeri serta berpotensi menjadi model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kegiatan pengabdian di lokasi lain.

---

## Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki tingkat keberagaman yang sangat tinggi, baik dari aspek suku, bahasa, agama, adat istiadat, maupun budaya. Lebih dari 300 kelompok etnis yang tersebar di ribuan pulau menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan kekayaan budaya terbesar di dunia (Hulu et al., 2025). Setiap daerah memiliki karakteristik budaya yang khas, mulai dari rumah adat, pakaian tradisional, bahasa daerah, kesenian, hingga berbagai bentuk kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Keberagaman tersebut merupakan identitas bangsa yang memiliki nilai strategis dalam memperkuat persatuan dan kesatuan nasional (Polhaupessy et al., 2025). Namun demikian, keberagaman juga menghadirkan tantangan tersendiri apabila tidak diimbangi dengan pemahaman yang baik mengenai nilai-nilai kebangsaan dan rasa cinta tanah air, terutama pada generasi muda yang hidup di tengah perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi (Fathulliansyah, 2024).

Sebagai negara yang menjunjung tinggi semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*, Indonesia memerlukan upaya berkelanjutan dalam menanamkan wawasan kebangsaan kepada seluruh warga negara sejak usia dini. Pengenalan terhadap provinsi-provinsi di Indonesia, budaya daerah, simbol-simbol nasional, serta keberagaman sosial budaya menjadi bagian penting dalam membangun karakter peserta didik yang memiliki rasa bangga terhadap identitas bangsanya (Safitri & Kabiba, 2020). Pendidikan mengenai kebudayaan tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap menghargai keberagaman,

menumbuhkan toleransi, serta memperkuat semangat persatuan di tengah masyarakat yang majemuk (Sari et al., 2023). Tanpa adanya kesadaran mengenai pentingnya rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas nasional, maka upaya mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa secara berkelanjutan akan menghadapi berbagai tantangan (Tosin et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan, penguatan identitas nasional perlu dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Anak-anak cenderung lebih mudah memahami materi apabila disampaikan melalui media yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media visual, permainan edukatif, kuis interaktif, maupun aktivitas pembelajaran berbasis partisipatif menjadi alternatif yang efektif untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada peserta didik. Pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka panjang (Wiyani, 2024).

Urgensi penguatan identitas nasional menjadi semakin besar ketika sasaran pembelajaran adalah anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri. Anak-anak tersebut tumbuh dan berkembang dalam lingkungan sosial, budaya, bahasa, serta sistem pendidikan yang berbeda dengan kondisi di Indonesia (Hendratno et al., 2026). Interaksi sehari-hari dengan budaya negara tempat tinggal dapat memengaruhi kedekatan mereka terhadap budaya asal. Apabila tidak memperoleh

penguatan secara berkelanjutan, terdapat kemungkinan berkurangnya pengetahuan maupun rasa memiliki terhadap identitas bangsa Indonesia. Kondisi tersebut menjadikan pendidikan kebangsaan sebagai salah satu kebutuhan penting bagi anak-anak Indonesia di luar negeri agar mereka tetap mengenal asal-usul budaya, sejarah, bahasa, serta nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Lestari & Najiich, 2025).

Salah satu wadah pendidikan nonformal yang berperan dalam memberikan layanan pendidikan bagi anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) di Malaysia adalah Sanggar Bimbingan. Sanggar Bimbingan berfungsi sebagai tempat pembelajaran yang tidak hanya memberikan pendampingan akademik, tetapi juga menjadi media pelestarian budaya Indonesia di lingkungan masyarakat migran. Melalui berbagai kegiatan edukatif yang dilaksanakan secara terencana, Sanggar Bimbingan memiliki peran strategis dalam memperkuat karakter kebangsaan, menanamkan nilai-nilai nasionalisme, serta menjaga hubungan emosional peserta didik dengan tanah air (Wuryandani et al., 2026). Oleh karena itu, program-program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Sanggar Bimbingan memiliki kontribusi penting dalam mendukung pendidikan karakter sekaligus memperkuat identitas nasional anak-anak Indonesia yang berada di luar negeri.

Selain penguatan wawasan kebangsaan, peningkatan literasi finansial juga merupakan aspek yang tidak kalah penting untuk diberikan kepada peserta didik sejak usia dini. Literasi finansial merupakan kemampuan seseorang dalam memahami konsep dasar keuangan, mengenali fungsi uang, mengelola pengeluaran,

memahami nilai tukar mata uang, serta mengambil keputusan keuangan secara bijaksana dalam kehidupan sehari-hari (Minir et al., 2025). Pembelajaran mengenai konsep keuangan sederhana sejak usia sekolah dasar dapat membantu membentuk kebiasaan positif dalam mengelola keuangan pada masa yang akan datang.

Bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di Malaysia, pemahaman mengenai mata uang memiliki konteks yang lebih nyata karena mereka berinteraksi langsung dengan dua sistem mata uang yang berbeda, yaitu Rupiah Indonesia dan Ringgit Malaysia. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami perbedaan nilai tukar, fungsi mata uang sebagai alat transaksi, serta pentingnya mengenal mata uang negara asal sebagai bagian dari identitas nasional (Agus, 2025). Melalui pembelajaran yang dikemas secara sederhana dan kontekstual, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep dasar literasi finansial sekaligus meningkatkan apresiasi terhadap simbol ekonomi bangsa Indonesia.

Pentingnya literasi finansial juga berkaitan erat dengan kondisi keluarga Pekerja Migran Indonesia. Sebagian besar orang tua peserta didik bekerja sebagai PMI yang setiap hari berhadapan dengan aktivitas ekonomi lintas negara. Dalam konteks tersebut, pemahaman mengenai pengelolaan keuangan menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung kesejahteraan keluarga. Literasi keuangan yang baik dapat menjadi bentuk perlindungan preventif terhadap berbagai risiko, seperti kesalahan dalam pengelolaan pendapatan, praktik pinjaman yang merugikan, maupun penipuan di sektor keuangan

(Kusumawati et al., 2025). Peningkatan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan serta pemanfaatan produk dan layanan jasa keuangan secara tepat diharapkan dapat membantu keluarga PMI dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi secara berkelanjutan (A'yun et al., 2026).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan edukatif yang mampu mengintegrasikan pengenalan budaya Indonesia dengan penguatan literasi finansial melalui metode pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan berbasis permainan edukatif dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran (Djazilan et al., 2026). Melalui permainan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, serta mempraktikkan materi yang telah dipelajari dalam berbagai aktivitas yang bersifat kolaboratif.

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kemitraan Internasional di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana, Selangor, Malaysia, merupakan salah satu bentuk implementasi tridarma perguruan tinggi dalam mendukung pendidikan bagi anak-anak Indonesia di luar negeri. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media permainan edukatif mengenai keberagaman budaya Indonesia, pengenalan provinsi dan simbol nasional, serta penguatan literasi finansial melalui pengenalan mata uang Rupiah

dan Ringgit Malaysia (Krishantari et al., 2025). Dengan pelaksanaan program tersebut diharapkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai identitas nasional Indonesia sekaligus memiliki pengetahuan dasar mengenai literasi finansial yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rochaendi et al., 2025). Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, kegiatan ini juga diharapkan dapat memperkuat peran Sanggar Bimbingan sebagai mitra strategis dalam menjaga identitas kebangsaan anak-anak Indonesia yang berada di luar negeri melalui kegiatan pendidikan nonformal yang berkelanjutan.

## **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana, Selangor, Malaysia, dengan sasaran peserta didik anak-anak Indonesia yang mengikuti kegiatan belajar di sanggar tersebut. Pelaksanaan kegiatan dirancang secara partisipatif melalui kerja sama antara tim pelaksana dengan pengelola Sanggar Bimbingan agar materi dan metode pembelajaran yang diberikan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan mitra. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan edukasi, penguatan materi, dan evaluasi kegiatan.

### **a. Tahap Persiapan dan Koordinasi**

Tahap awal diawali dengan kegiatan koordinasi dan sosialisasi bersama pengelola Sanggar Bimbingan Puchong Perdana. Pada tahap ini dilakukan diskusi mengenai kondisi

peserta didik, kebutuhan pembelajaran, jadwal pelaksanaan kegiatan, serta penyusunan strategi penyampaian materi yang sesuai dengan usia dan karakteristik siswa (Trisnani et al., 2025). Selain itu, tim pengabdian bersama mitra menyepakati materi yang akan diberikan, yaitu pengenalan keberagaman budaya Indonesia dan literasi finansial sederhana, serta menentukan media pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

Selanjutnya, tim menyiapkan berbagai media pembelajaran berupa bahan presentasi, kartu edukatif (*flip card*), permainan numerik (*numeric puzzle*), gambar rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, serta alat peraga mata uang Rupiah yang akan digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Persiapan media dilakukan agar kegiatan berlangsung secara interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

#### **b. Pelaksanaan Edukasi Budaya Indonesia**

Tahap berikutnya merupakan pelaksanaan kegiatan edukasi mengenai keberagaman budaya Indonesia. Materi disampaikan melalui kombinasi presentasi visual dan permainan edukatif sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan 38 provinsi di Indonesia beserta ibu kota provinsi, rumah adat, pakaian adat, serta makanan khas yang menjadi identitas budaya masing-masing daerah.

Untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, tim menggunakan media *numeric puzzle*. Dalam permainan ini siswa diminta menyelesaikan soal perhitungan sederhana,

kemudian mencocokkan hasil perhitungan dengan potongan puzzle yang berisi gambar rumah adat maupun pakaian adat dari berbagai provinsi di Indonesia. Melalui aktivitas tersebut peserta didik tidak hanya berlatih kemampuan berhitung sederhana, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar mengenai keragaman budaya Indonesia secara lebih menarik.

Selain itu, pembelajaran juga dilaksanakan menggunakan media *flip card game*. Permainan ini memuat berbagai gambar makanan khas dari 38 provinsi di Indonesia yang disusun dalam bentuk kartu interaktif. Fasilitator mengajak siswa mengenali nama makanan beserta daerah asalnya melalui kegiatan tanya jawab dan permainan kelompok. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap kekayaan kuliner Nusantara sebagai bagian dari identitas bangsa (Mahmud et al., 2025).

#### **c. Edukasi Literasi Finansial**

Setelah kegiatan pengenalan budaya, peserta didik mengikuti sesi edukasi literasi finansial yang berfokus pada pengenalan mata uang Rupiah sebagai mata uang resmi Indonesia. Materi disampaikan secara sederhana sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dengan memperkenalkan berbagai pecahan uang Rupiah beserta ciri-ciri visual yang membedakan setiap nominal.

Dalam sesi ini, fasilitator menggunakan gambar dan alat peraga mata uang Rupiah sehingga peserta didik dapat mengenali bentuk, warna, tokoh pahlawan nasional, serta unsur-unsur visual lainnya yang terdapat pada uang Rupiah. Sebagai bentuk penguatan materi,

peserta didik diberikan aktivitas menggambar kembali salah satu pecahan uang Rupiah (Astari et al., 2026). Kegiatan tersebut bertujuan membantu siswa mengenali karakteristik mata uang Indonesia sekaligus meningkatkan daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, peserta didik diperkenalkan dengan konsep sederhana mengenai nilai tukar antara Rupiah dan Ringgit Malaysia. Fasilitator memberikan contoh-contoh perhitungan konversi menggunakan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat memahami perbedaan nilai kedua mata uang tersebut. Simulasi dilakukan secara interaktif melalui latihan berhitung sederhana dan diskusi bersama peserta didik.

#### d. Evaluasi dan Refleksi Kegiatan

Tahap akhir kegiatan berupa evaluasi pelaksanaan program sebagai bagian dari upaya mengetahui ketercapaian tujuan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta didik selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, meliputi keaktifan dalam permainan edukatif, keterlibatan dalam sesi diskusi, serta kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh fasilitator.

Selain observasi, tim pengabdian juga melakukan sesi refleksi melalui diskusi dan tanya jawab secara langsung dengan beberapa peserta didik serta pengelola Sanggar Bimbingan. Kegiatan ini bertujuan memperoleh umpan balik mengenai materi yang telah disampaikan, tingkat pemahaman peserta didik terhadap pengenalan budaya Indonesia dan literasi finansial, serta kesan peserta terhadap metode pembelajaran berbasis permainan

edukatif yang diterapkan selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi dan umpan balik dari peserta maupun mitra selanjutnya didokumentasikan sebagai bahan evaluasi pelaksanaan program. Informasi tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan pelaksanaan kegiatan, kendala yang dihadapi, serta rekomendasi perbaikan sebagai dasar pengembangan program pengabdian kepada masyarakat pada kegiatan berikutnya (Hidayat et al., 2025).

#### Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana, Selangor, Malaysia, menunjukkan bahwa kegiatan edukasi yang memadukan pengenalan budaya Indonesia dengan literasi finansial mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Berbagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang diterapkan selama kegiatan mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat (Aryani et al., 2025). Selain itu, keterlibatan langsung peserta dalam berbagai aktivitas edukatif memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, terutama bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri dan memiliki lingkungan sosial budaya yang berbeda dengan Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan serta umpan balik dari peserta dan mitra, terdapat tiga aspek utama yang menjadi fokus pembahasan, yaitu: (1) efektivitas pembelajaran berbasis permainan

edukatif dalam meningkatkan pemahaman identitas nasional, (2) penguatan literasi finansial sebagai bekal kehidupan anak Indonesia di luar negeri, dan (3) penguatan identitas budaya melalui pengenalan kuliner Nusantara. Ketiga aspek tersebut mencerminkan kontribusi program pengabdian dalam mendukung pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada penguatan karakter kebangsaan dan kecakapan hidup peserta didik.

#### **a. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Identitas Nasional**

Salah satu fokus utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memperkuat pemahaman peserta didik mengenai identitas nasional Indonesia melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sasaran kegiatan merupakan anak-anak Indonesia yang tinggal di Malaysia sehingga memiliki intensitas interaksi yang lebih tinggi dengan lingkungan sosial dan budaya negara tempat tinggal dibandingkan dengan budaya Indonesia. Kondisi tersebut menjadikan pengenalan kembali terhadap keberagaman wilayah, budaya, dan simbol-simbol nasional sebagai kebutuhan penting dalam menjaga keterikatan mereka terhadap identitas bangsa. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, tim pengabdian menerapkan pendekatan game-based learning melalui kombinasi presentasi visual, permainan papan, numeric puzzle, dan flip card game. Pendekatan ini dipilih karena mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik

sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan penyampaian materi secara konvensional (Fauziah et al., 2025).

Materi yang disampaikan meliputi pengenalan 38 provinsi di Indonesia beserta ibu kota, rumah adat, pakaian adat, makanan khas, serta pengelompokan wilayah berdasarkan pulau-pulau besar di Indonesia. Seluruh materi disajikan secara bertahap menggunakan media visual yang mudah dipahami oleh peserta didik. Selama kegiatan berlangsung, fasilitator tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak peserta didik berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan berbagai tantangan permainan sehingga terjadi interaksi dua arah yang aktif. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain sambil belajar.



**Gambar 1. Sosialisasi pengenalan provinsi kepada siswa SB Puchong Perdana Malaysia**

Tahap awal kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pembagian wilayah Indonesia melalui media peta nasional,

kartu provinsi, dan presentasi visual. Pada sesi ini peserta didik dikenalkan dengan nama provinsi, ibu kota provinsi, serta letak geografis masing-masing wilayah secara bertahap. Penyampaian materi dilakukan menggunakan bahasa yang sederhana disertai berbagai pertanyaan ringan agar peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran (Rachmawati et al., 2025). Suasana kelas berlangsung dinamis karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga diminta menyebutkan provinsi yang pernah mereka ketahui maupun daerah asal keluarga mereka di Indonesia (Darmawan et al., 2025). Aktivitas tersebut mampu membangun kedekatan emosional peserta didik

terhadap materi yang diberikan sekaligus menjadi sarana berbagi pengalaman mengenai daerah asal masing-masing.

Melalui kegiatan sosialisasi ini, peserta didik mulai memahami bahwa Indonesia terdiri atas berbagai provinsi yang memiliki karakteristik budaya yang berbeda-beda namun tetap berada dalam satu kesatuan negara. Pemanfaatan media visual membantu peserta didik membangun pemahaman spasial mengenai letak wilayah Indonesia sehingga proses pengenalan budaya tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai keberagaman bangsa Indonesia (Widnyani et al., 2026).

**Tabel 1. Materi Pengenalan Identitas Nasional yang Disampaikan kepada Peserta Didik**

| Materi                 | Media Pembelajaran            | Tujuan Pembelajaran                      |
|------------------------|-------------------------------|------------------------------------------|
| Pengenalan 38 provinsi | Peta Indonesia dan PowerPoint | Mengenalkan pembagian wilayah Indonesia  |
| Ibu kota provinsi      | Kartu provinsi                | Menambah wawasan geografis peserta didik |
| Rumah adat             | Gambar dan kartu edukatif     | Mengenalkan identitas budaya daerah      |
| Pakaian adat           | Media visual                  | Memahami keragaman budaya Indonesia      |
| Makanan khas           | Flip card                     | Mengenalkan kekayaan kuliner Nusantara   |

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap materi disampaikan menggunakan media pembelajaran yang berbeda sesuai dengan karakteristik kompetensi yang ingin dicapai. Pemanfaatan berbagai media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama kegiatan berlangsung (Susanti et al., 2026). Selain membantu mempermudah penyampaian materi, variasi media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar multisensori yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui pengamatan visual, diskusi, serta aktivitas bermain. Kondisi tersebut

sejalan dengan pendapat Juhari et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran serta pencapaian tujuan pembelajaran.



**Gambar 2. Implementasi puzzle numerik kepada siswa SB Puchong Perdana Malaysia**

Setelah memperoleh materi dasar mengenai provinsi dan budaya Indonesia, peserta didik mengikuti permainan *numeric puzzle* sebagai bentuk penguatan materi. Dalam permainan ini, setiap peserta diminta menyelesaikan soal perhitungan sederhana, kemudian mencocokkan hasilnya dengan potongan puzzle yang menampilkan gambar rumah adat maupun pakaian adat dari berbagai provinsi di Indonesia. Aktivitas tersebut tidak hanya melatih kemampuan berhitung sederhana, tetapi juga menghubungkan kemampuan numerasi dengan pengenalan budaya Indonesia secara terpadu (Somantri & Dewi, 2025).

Pelaksanaan permainan berlangsung sangat interaktif. Peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar sebelum mencocokkan potongan puzzle yang tersedia. Suasana kompetitif yang positif membuat siswa terlihat antusias menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan oleh fasilitator. Selain meningkatkan keaktifan belajar, permainan ini juga memperkuat daya ingat peserta didik karena mereka harus menghubungkan hasil perhitungan dengan informasi budaya yang telah dipelajari sebelumnya (Dewi & CH, 2024). Pendekatan pembelajaran seperti ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menjadi media yang efektif untuk mengintegrasikan aspek kognitif, numerasi, dan wawasan kebangsaan dalam satu aktivitas pembelajaran.

Tabel 2. Bentuk Partisipasi Peserta Didik Selama Kegiatan Permainan Edukatif

| Aktivitas Peserta               | Bentuk Keterlibatan |
|---------------------------------|---------------------|
| Menjawab pertanyaan fasilitator | Aktif               |
| Menyusun puzzle budaya          | Sangat aktif        |

|                                              |              |
|----------------------------------------------|--------------|
| Berdiskusi dengan teman                      | Aktif        |
| Menyebutkan nama provinsi                    | Aktif        |
| Mengidentifikasi rumah adat dan pakaian adat | Sangat aktif |
| Mengikuti permainan papan                    | Sangat aktif |

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, sebagian besar peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam seluruh aktivitas pembelajaran. Keaktifan tersebut tampak melalui keberanian siswa menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan berbagai tantangan permainan tanpa merasa terbebani (Rosdiana, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membangun suasana pembelajaran yang kolaboratif. Selain memperoleh pengetahuan mengenai budaya Indonesia, peserta didik juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai pendapat teman selama menyelesaikan setiap permainan (Abda et al., 2026). Hal tersebut menjadi nilai tambah karena penguatan identitas nasional tidak hanya dilakukan melalui penyampaian informasi, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan interaksi sosial antarpeserta.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan edukatif pada kegiatan pengabdian ini menunjukkan kontribusi yang positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai identitas nasional Indonesia. Integrasi antara presentasi visual, permainan papan, *numeric puzzle*, dan media interaktif lainnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri (Zuhdi et al., 2025).

Kegiatan ini tidak hanya memperluas pengetahuan peserta didik mengenai keberagaman provinsi dan budaya Indonesia, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya bangsa (Miskiyyah et al., 2025). Dengan demikian, pendekatan *game-based learning* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada berbagai program pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada penguatan karakter kebangsaan dan pelestarian identitas nasional, khususnya bagi komunitas anak-anak Indonesia di luar negeri.

#### **b. Penguatan Literasi Finansial sebagai Bekal Kehidupan Anak Indonesia di Luar Negeri**

Selain penguatan identitas nasional melalui pengenalan budaya Indonesia, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga memberikan edukasi mengenai literasi finansial kepada peserta didik di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana, Selangor, Malaysia. Literasi finansial merupakan salah satu kompetensi dasar yang perlu dikenalkan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku individu dalam mengelola keuangan secara bijaksana (Amadyah et al., 2026). Bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri, pemahaman mengenai mata uang memiliki nilai yang lebih kontekstual karena mereka hidup dalam lingkungan yang menggunakan mata uang Ringgit Malaysia sebagai alat transaksi sehari-hari, sementara identitas kebangsaan mereka tetap melekat dengan mata uang Rupiah sebagai simbol kedaulatan ekonomi Indonesia (Puspitarani & Permatasari,

2026).

Melalui kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan dengan berbagai pecahan uang Rupiah, baik uang logam maupun uang kertas, beserta karakteristik visual yang membedakan setiap nominal. Penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi, gambar uang asli, serta alat peraga edukatif sehingga peserta didik dapat mengamati secara langsung bentuk, warna, tokoh pahlawan nasional, serta unsur-unsur keamanan yang terdapat pada setiap pecahan Rupiah (Estriana & Pratami, 2026). Pendekatan visual tersebut membantu peserta didik mengenali mata uang Indonesia secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan.

Kegiatan literasi finansial tidak berhenti pada pengenalan nominal uang, tetapi juga dilanjutkan dengan penjelasan mengenai fungsi uang sebagai alat tukar, alat pembayaran yang sah, satuan nilai, serta media penyimpanan kekayaan. Materi tersebut disampaikan menggunakan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan peserta didik, misalnya aktivitas membeli makanan, alat tulis, maupun kebutuhan sehari-hari (Somantri & Dewi, 2025). Dengan pendekatan tersebut, siswa lebih mudah memahami bahwa uang tidak hanya memiliki nilai nominal, tetapi juga memiliki fungsi penting dalam aktivitas ekonomi masyarakat.



**Gambar 3. Edukasi literasi mata uang dan simulasi konversi Rupiah ke Ringgit**

Kegiatan pada Gambar 3 memperlihatkan proses penyampaian materi literasi finansial yang dilaksanakan secara interaktif melalui pengenalan pecahan uang Rupiah dan simulasi konversi nilai tukar ke Ringgit Malaysia. Fasilitator mengajak peserta didik mengamati berbagai pecahan uang Rupiah kemudian menjelaskan perbedaan nominal, warna, gambar pahlawan nasional, serta ciri-ciri khusus yang terdapat pada setiap uang kertas. Setelah memahami karakteristik masing-masing pecahan, peserta didik diberikan kesempatan untuk menggambar kembali bentuk uang

Rupiah sebagai bentuk penguatan visual terhadap materi yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap mata uang Indonesia, tetapi juga membangun rasa memiliki terhadap simbol ekonomi nasional.

Selanjutnya, peserta didik mengikuti simulasi sederhana mengenai konversi nilai tukar Rupiah ke Ringgit Malaysia menggunakan contoh transaksi sehari-hari. Kegiatan ini berlangsung secara aktif melalui sesi tanya jawab dan latihan berhitung sederhana sehingga siswa mampu memahami bahwa nilai mata uang antarnegara memiliki perbedaan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor ekonomi. Pendekatan kontekstual tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat mengaitkan materi dengan pengalaman yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari di Malaysia (Darmawan et al., 2025).

**Tabel 3. Materi Edukasi Literasi Finansial yang Diberikan kepada Peserta Didik**

| Materi                           | Media yang Digunakan   | Aktivitas Pembelajaran                       | Kompetensi yang Diharapkan                       |
|----------------------------------|------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Pengenalan pecahan uang Rupiah   | Gambar dan alat peraga | Mengamati berbagai nominal uang              | Mengenali bentuk dan nilai nominal Rupiah        |
| Fungsi uang                      | Presentasi interaktif  | Diskusi dan tanya jawab                      | Memahami fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari |
| Menggambar uang Rupiah           | Lembar kerja           | Menggambar kembali salah satu pecahan Rupiah | Mengenali ciri visual mata uang Indonesia        |
| Simulasi konversi Rupiah-Ringgit | Contoh soal numerasi   | Latihan menghitung nilai tukar sederhana     | Memahami konsep dasar konversi mata uang         |

Tabel 3 menunjukkan bahwa materi literasi finansial dirancang secara bertahap mulai dari pengenalan konsep dasar hingga penerapan dalam bentuk simulasi sederhana. Penyusunan materi secara berjenjang memudahkan peserta didik memahami *Penguatan Identitas Nasional dan Literasi Finansial melalui Pembelajaran Berbasis...* (37-56)

hubungan antara konsep teoritis dengan praktik kehidupan sehari-hari. Penggunaan media visual yang dipadukan dengan aktivitas menggambar dan latihan berhitung menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik

selama kegiatan berlangsung (Rosdiana, 2024). Pendekatan tersebut juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui berbagai pengalaman, baik melalui pengamatan, praktik langsung, maupun diskusi dengan fasilitator dan teman sebaya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya literasi finansial sejak usia dini.

Kegiatan simulasi konversi mata uang menjadi salah satu bagian yang paling menarik perhatian peserta didik. Banyak siswa yang

baru mengetahui bahwa nilai uang antara Indonesia dan Malaysia tidak sama sehingga diperlukan proses konversi ketika melakukan transaksi lintas negara. Kondisi tersebut menjadi momentum yang baik untuk memperkenalkan konsep nilai tukar secara sederhana tanpa menggunakan istilah ekonomi yang kompleks (Safitri & Kabiba, 2020). Peserta didik diajak menyelesaikan berbagai contoh kasus, misalnya menghitung nilai uang saku, harga makanan, maupun pembelian perlengkapan sekolah apabila dinyatakan dalam Rupiah dan Ringgit Malaysia.

**Tabel 4. Bentuk Keterlibatan Peserta Didik pada Edukasi Literasi Finansial**

| Aktivitas Peserta                  | Media Pembelajaran | Bentuk Partisipasi             | Hasil yang Terlihat                                |
|------------------------------------|--------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------|
| Mengamati pecahan uang Rupiah      | Alat peraga        | Aktif memperhatikan penjelasan | Mampu membedakan beberapa nominal uang             |
| Menggambar uang Rupiah             | Lembar kerja       | Antusias mengikuti kegiatan    | Mengenal ciri visual mata uang Indonesia           |
| Menghitung konversi Rupiah-Ringgit | Soal latihan       | Aktif menyelesaikan latihan    | Memahami konsep konversi sederhana                 |
| Menjawab pertanyaan fasilitator    | Diskusi interaktif | Berani menyampaikan pendapat   | Meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman materi |

Tabel 4 memperlihatkan bahwa peserta didik menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi selama pelaksanaan edukasi literasi finansial. Aktivitas menggambar uang Rupiah menjadi salah satu metode yang efektif dalam membantu siswa mengenali karakteristik visual setiap pecahan uang, sedangkan latihan konversi nilai tukar mampu meningkatkan kemampuan numerasi melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka (Hendratno et al., 2026). Selain itu, kegiatan diskusi dan tanya jawab memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pengalaman mereka ketika menggunakan Ringgit Malaysia dalam kehidupan sehari-hari.

Interaksi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif sekaligus memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami konsep dasar mengenai fungsi uang, mengenali berbagai pecahan Rupiah, serta melakukan konversi sederhana antara Rupiah dan Ringgit Malaysia dengan pendampingan fasilitator. Capaian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran literasi finansial yang dikemas secara kontekstual dan interaktif lebih mudah diterima oleh peserta didik dibandingkan penyampaian materi secara

teoritis (Polhaupessy et al., 2025). Selain meningkatkan kemampuan numerasi, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran bahwa Rupiah merupakan simbol kedaulatan ekonomi Indonesia yang perlu dikenali dan dihargai oleh setiap warga negara. Hal ini sejalan dengan pendapat Djazilan et al. (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan dan pemahaman terhadap Rupiah merupakan salah satu bentuk kebanggaan terhadap identitas bangsa sekaligus wujud dukungan terhadap stabilitas ekonomi nasional.

Secara keseluruhan, pelaksanaan edukasi literasi finansial dalam program pengabdian ini memberikan manfaat yang nyata bagi peserta didik di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media visual, praktik menggambar, simulasi konversi mata uang, dan diskusi interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual serta mudah dipahami oleh anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri (Kusumawati et al., 2025). Program ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan mengenai mata uang dan konsep dasar keuangan, tetapi juga memperkuat rasa bangga terhadap Rupiah sebagai bagian dari identitas nasional (Rochaendi et al., 2025). Oleh karena itu, edukasi literasi finansial berbasis aktivitas praktis dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang layak dikembangkan dalam berbagai program pengabdian kepada masyarakat yang menysasar komunitas anak-anak Indonesia di luar negeri maupun kelompok masyarakat lainnya yang memerlukan penguatan kemampuan literasi keuangan dasar.

### c. Penguatan Identitas Budaya

### Indonesia melalui Pengenalan Kuliner Nusantara

Kuliner merupakan salah satu representasi budaya yang paling dekat dengan kehidupan masyarakat. Setiap daerah di Indonesia memiliki makanan khas yang tidak hanya mencerminkan cita rasa lokal, tetapi juga mengandung nilai sejarah, filosofi, kearifan lokal, serta identitas masyarakat yang mewariskannya dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, pengenalan kuliner Nusantara menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada anak-anak, khususnya bagi peserta didik Indonesia yang tumbuh dan berkembang di luar negeri. Melalui pengenalan makanan khas daerah, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai jenis makanan tradisional, tetapi juga memahami bahwa keberagaman kuliner merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kekayaan budaya bangsa Indonesia (Trisnani et al., 2025).

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pengenalan kuliner Nusantara dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik melalui media presentasi visual (*PowerPoint*) dan permainan edukatif *flip card*. Pendekatan tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui gambar, ilustrasi, dan aktivitas bermain (Astari et al., 2026). Setiap makanan ditampilkan menggunakan gambar berwarna yang menarik disertai nama makanan, provinsi asal, serta penjelasan singkat mengenai karakteristik kuliner tersebut. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap sehingga peserta didik dapat mengenali hubungan antara

makanan khas dengan daerah asalnya.

Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Peserta didik diajak berdiskusi mengenai makanan yang pernah mereka kenal, makanan khas daerah asal orang tua mereka, maupun makanan Indonesia yang pernah mereka temui selama tinggal di Malaysia. Aktivitas tersebut mampu membangun komunikasi dua arah antara fasilitator dan peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup (Rachmawati et al., 2025). Selain meningkatkan pengetahuan budaya, kegiatan ini juga memperkuat hubungan emosional peserta didik terhadap Indonesia sebagai negara asal mereka.



**Gambar 4. Kegiatan Pengenalan Makanan Khas Daerah dengan Powerpoint dan Flip Card**

Gambar 4 memperlihatkan pelaksanaan kegiatan pengenalan makanan khas daerah yang dilakukan menggunakan media presentasi visual dan permainan *flip card*. Pada tahap awal, fasilitator menampilkan berbagai gambar

makanan khas dari 38 provinsi di Indonesia melalui media *PowerPoint*. Setiap gambar disertai penjelasan mengenai nama makanan, daerah asal, serta karakteristik utama yang membedakannya dengan kuliner daerah lain. Penyampaian materi dilakukan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah sesi presentasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan *flip card*, di mana peserta didik diminta mencocokkan gambar makanan dengan provinsi asalnya (Hendratno et al., 2026). Aktivitas ini berlangsung secara berkelompok sehingga mendorong peserta didik untuk berdiskusi dan saling bertukar pengetahuan sebelum menentukan jawaban yang benar.

Penggunaan dua media pembelajaran yang berbeda memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif. Presentasi visual berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, sedangkan *flip card* berperan sebagai media penguatan materi melalui aktivitas bermain. Kombinasi keduanya mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Susanti et al., 2026). Antusiasme peserta terlihat ketika mereka saling berlomba menjawab pertanyaan dan berusaha mengingat daerah asal setiap makanan khas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif sekaligus memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi budaya yang telah dipelajari.

**Tabel 5. Contoh Materi Pengenalan Kuliner Nusantara**

| Provinsi       | Makanan Khas | Media Pembelajaran       | Tujuan Pembelajaran                  |
|----------------|--------------|--------------------------|--------------------------------------|
| Sumatera Barat | Rendang      | PowerPoint dan Flip Card | Mengenalkan kuliner khas Sumatera    |
| Jawa Tengah    | Gudeg        | PowerPoint dan Flip      | Mengenalkan makanan tradisional Jawa |

| Card             |               |                          |                                              |
|------------------|---------------|--------------------------|----------------------------------------------|
| Sulawesi Selatan | Coto Makassar | PowerPoint dan Flip Card | Memperkenalkan kuliner Indonesia Timur       |
| Bali             | Ayam Betutu   | PowerPoint dan Flip Card | Menambah wawasan keragaman kuliner Nusantara |
| Papua            | Papeda        | PowerPoint dan Flip Card | Mengenalkan makanan berbasis pangan lokal    |

Tabel 5 menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mencakup berbagai wilayah di Indonesia sehingga peserta didik memperoleh gambaran mengenai kekayaan kuliner Nusantara yang tersebar dari wilayah barat hingga timur Indonesia. Penyajian materi secara representatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali bahwa setiap daerah memiliki makanan khas dengan

karakteristik yang berbeda (Somantri & Dewi, 2025). Selain memperkenalkan nama makanan, fasilitator juga menjelaskan bahan utama maupun keunikan penyajiannya sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Variasi materi tersebut menjadikan pembelajaran lebih menarik sekaligus memperluas wawasan peserta didik mengenai keberagaman budaya Indonesia.

Tabel 6. Aktivitas Pembelajaran Pengenalan Kuliner Nusantara

| Tahapan Kegiatan    | Media yang Digunakan | Bentuk Partisipasi Peserta               | Capaian Pembelajaran                       |
|---------------------|----------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Penyampaian materi  | PowerPoint           | Menyimak dan bertanya                    | Mengenal makanan khas daerah               |
| Diskusi interaktif  | Gambar kuliner       | Menjawab pertanyaan fasilitator          | Memahami daerah asal makanan               |
| Permainan Flip Card | Kartu edukatif       | Mencocokkan makanan dengan provinsi      | Mengingat hubungan makanan dan daerah asal |
| Kuis penutup        | Pertanyaan lisan     | Menjawab secara individu maupun kelompok | Memperkuat pemahaman materi                |

Berdasarkan Tabel 6, seluruh tahapan kegiatan dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran diawali dengan pemberian informasi dasar, kemudian diperkuat melalui diskusi, permainan, dan evaluasi sederhana dalam bentuk kuis. Model pembelajaran bertahap seperti ini membantu peserta didik memahami materi secara sistematis sekaligus memberikan kesempatan untuk mengulang kembali informasi yang telah

diterima (Puspitarani & Permatasari, 2026). Selain meningkatkan pemahaman, aktivitas permainan juga mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa sedang mengikuti proses pembelajaran formal. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran budaya akan lebih efektif apabila dipadukan dengan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik usia peserta didik.

Tabel 7. Manfaat Kegiatan Pengenalan Kuliner Nusantara bagi Peserta Didik

| Aspek               | Kondisi Sebelum Kegiatan | Kondisi Setelah Kegiatan      | Manfaat yang Diperoleh |
|---------------------|--------------------------|-------------------------------|------------------------|
| Pengetahuan kuliner | Mengenal beberapa        | Mengenal lebih banyak makanan | Wawasan budaya         |

|                                      |                               |                                                  |                                          |
|--------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Indonesia                            | makanan saja                  | has dari berbagai provinsi                       | meningkat                                |
| Pengetahuan daerah asal makanan      | Masih terbatas                | Mampu menghubungkan makanan dengan provinsi asal | Pemahaman geografis dan budaya meningkat |
| Partisipasi dalam pembelajaran       | Cenderung pasif               | Aktif berdiskusi dan mengikuti permainan         | Motivasi belajar meningkat               |
| Kebanggaan terhadap budaya Indonesia | Belum terlihat secara optimal | Menunjukkan antusiasme terhadap budaya Indonesia | Penguatan identitas nasional             |

Tabel 7 memperlihatkan bahwa kegiatan pengenalan kuliner Nusantara memberikan manfaat yang tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan, tetapi juga aspek afektif peserta didik. Melalui pembelajaran yang interaktif, peserta didik mulai mengenali lebih banyak makanan khas Indonesia beserta daerah asalnya (Juhari et al., 2025). Selain itu, aktivitas permainan mendorong keberanian peserta didik untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman sekelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran budaya melalui kuliner mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penyampaian materi secara satu arah. Meskipun capaian tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pengabdian, temuan ini memberikan gambaran bahwa media permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran budaya yang efektif bagi anak-anak Indonesia di luar negeri (Minir et al., 2025).

Pada akhir kegiatan, fasilitator melaksanakan sesi kuis sebagai bentuk penguatan materi. Peserta didik diminta menyebutkan nama makanan khas beserta provinsi asalnya berdasarkan gambar yang ditampilkan. Bagi peserta yang berhasil menjawab dengan benar diberikan hadiah sederhana berupa alat tulis sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka. Pemberian penghargaan tersebut terbukti mampu

meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana kompetitif yang positif di antara peserta didik (Miskiyyah et al., 2025). Mereka terlihat antusias untuk menjawab setiap pertanyaan dan saling memberikan dukungan kepada teman-temannya.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pengenalan kuliner Nusantara melalui media visual dan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai berbagai makanan khas Indonesia, tetapi juga memahami bahwa kuliner merupakan bagian dari identitas budaya yang mencerminkan keberagaman bangsa (Amadyah et al., 2026). Temuan ini sejalan dengan pendapat Krishantari et al. (2025) yang menyatakan bahwa pengenalan makanan khas daerah dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman mengenai keragaman budaya, menumbuhkan rasa cinta tanah air, memperkuat persatuan, gotong royong, serta menginternalisasikan nilai-nilai kebhinekaan kepada generasi muda. Oleh karena itu, pengenalan kuliner Nusantara dalam kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi budaya, tetapi juga menjadi salah satu strategi untuk memperkuat identitas nasional anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan berorientasi pada pelestarian

warisan budaya bangsa (Tosin et al., 2025).

## Simpulan

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui KKN Kemitraan Internasional di Sanggar Bimbingan Puchong Perdana, Selangor, Malaysia, berhasil memberikan kontribusi dalam memperkuat identitas nasional dan meningkatkan literasi finansial anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Integrasi media pembelajaran interaktif, seperti presentasi visual, *board game*, *numeric puzzle*, *flip card game*, serta simulasi konversi mata uang, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan tersebut mendorong keterlibatan peserta secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat.

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai keberagaman provinsi, ibu kota, rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia. Selain memperluas wawasan kebangsaan, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya Indonesia sebagai bagian dari upaya mempertahankan jati diri bangsa di tengah lingkungan sosial dan budaya negara lain. Penggunaan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan antusiasme, interaksi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada aspek literasi finansial, kegiatan edukasi mengenai mata uang Rupiah dan

simulasi konversi nilai tukar Rupiah terhadap Ringgit Malaysia memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi peserta didik. Melalui pengenalan berbagai pecahan uang Rupiah, aktivitas menggambar replikasi mata uang, serta latihan konversi sederhana, peserta didik memperoleh pemahaman dasar mengenai fungsi uang, nilai tukar, dan pentingnya mengenal Rupiah sebagai simbol kedaulatan ekonomi Indonesia. Pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari peserta didik di Malaysia menjadikan materi lebih relevan dan mudah dipahami.

Pengenalan kuliner Nusantara melalui media visual dan permainan *flip card* juga memberikan kontribusi dalam memperkuat identitas budaya peserta didik. Pembelajaran mengenai makanan khas dari berbagai provinsi tidak hanya menambah pengetahuan tentang kekayaan kuliner Indonesia, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai kebhinekaan, rasa cinta tanah air, serta penghargaan terhadap keberagaman budaya bangsa. Pendekatan ini menunjukkan bahwa kuliner dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi budaya yang efektif bagi anak-anak Indonesia di luar negeri.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini memberikan manfaat positif bagi peserta didik maupun mitra melalui penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan kontekstual. Pengalaman pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam berbagai program pendidikan nonformal bagi komunitas anak-anak Indonesia di luar negeri. Ke depan, program serupa dapat dikembangkan dengan

menambah variasi media pembelajaran berbasis teknologi digital, memperluas materi mengenai budaya Indonesia, serta melibatkan lebih banyak peserta dan mitra agar dampak pengabdian yang dihasilkan menjadi semakin luas dan berkelanjutan.

## Daftar Pustaka

- A'yun, S. K., Anis, F., Ramdhaniyah, F., Chriska, A. A., Pratama, A., Sabela, C. N., ... & Puspito, A. N. (2026). Peningkatan Literasi Membaca dan Literasi Keuangan Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Edukasi Interaktif di SDN Badean 3. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 7(1), 316-325.
- Abda, F. K., Riyani, Y., Retnoningsih, K., Rika, M., Oleona, A. V. L., Nurina, L., ... & Akhir, M. (2026). Edukasi Membentuk Perilaku Bijak dalam Mengelola Keuangan di Era Digital. *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 288-296.
- Agus, A. A. (2025). Strategi membangun identitas bangsa melalui pendidikan karakter berbasis Pancasila di era multikultural global. *Jurnal Ekonomi dan Riset Pembangunan*, 3(2), 72-79.
- Amadyah, N., Arifin, J., & Azis, A. (2026). Validated Labu Panlop Board Game for Character Learning: Permainan Papan Labu Panlop Tervalidasi untuk Pembelajaran Karakter. *Academia Open*, 11(1), 10-21070.
- Aryani, H., Wilujeng, I. T. D., Nova, D. A. O., Muzayanah, M., & Deta, U. A. (2025). Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat: Meningkatkan Kreativitas, Literasi Digital, dan Karakter Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 3(1), 17-24.
- Astari, T., Nugroho, P. A., & Damayanti, N. S. (2026). *Literasi Ekonomi Bagi Siswa Sekolah Dasar: Peran Keluarga Dan Sekolah Dalam Pembentukan Kecakapan Hidup Anak*. Cv. Edupedia Publisher.
- Darmawan, A., Koriah, S., Anshori, M. H., & Mas' ud, Z. M. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Upaya Peningkatan Literasi Bahasa Indonesia. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3), 362-372.
- Dewi, S. V., & CH, C. H. (2024). Dinamika Pembelajaran Matematika Mengatasi Problematika melalui Literasi yang Kuat. *Edukasi Literasi, Bahasa*, 31.
- Djazilan, M. S., Nafiah, N., Mariati, P., & Khoiriyah, L. (2026). Peningkatan Karakter Religius dan Literasi Finansial di Pondok Pesantren An Nahdhoh Malaysia [Enhancing Religious Character and Financial Literacy at An Nahdhoh Islamic Boarding School, Malaysia]. *Indonesia Berdaya*, 7(1), 143-154.
- Estriana, V., & Pratami, R. (2026). Penguatan Literasi Digital Keluarga dalam Mitigasi Risiko Psikososial Anak Pengguna Roblox di Komunitas Karang Timur, Tangerang. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 73-85.
- Fathulliansyah, N. (2024). Sosialisasi edukasi cinta bangsa dan paham rupiah kepada generasi muda untuk pemahaman terhadap nilai keuangan. *BALANTING: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 1-6.
- Fauziah, C. P., Sari, D. A. A., & Rakhman, M. A. (2025). Peningkatan Literasi dan Kreativitas Anak Migran Berbasis Kolaborasi di SB At-Tanzil Cheras, Malaysia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(10), 5916-5923.
- Hendratno, M., Puspita, A. M. I., SD, S. P., Mariana, N., Endang, E. K., Suprpti, I. H., ... & Rosida, U. (2026). *Literasi Terpadu dalam Pendidikan Dasar Abad ke-21: Penguatan Kompetensi Literasi*

- Peserta Didik Sekolah Dasar*. Indonesia Emas Group.
- Hidayat, T., Rohman, N., Astuti, R. P. F., Zuhriah, F., & Damayanto, A. D. (2025). Program “Generasi Z Melek Financial” dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Siswa SMP Islam Terpadu Ngasem. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 9(2), 25-31.
- Hulu, P. J., Zariah, K., & Hulu, Y. (2025). Mengintegrasikan seni dan budaya lokal dalam pembelajaran SD untuk meningkatkan identitas nasional. *Risoma: Jurnal Riset, Sosial, Humaniora Pendidikan*, 3(5).
- Juhari, A., Ilahi, N. W., & Sappaile, B. I. (2025). Festival Edukasi dan Semarak Tujuh Belas Agustus (FESTA) dalam Penguatan Nasionalisme dan Edukasi Masyarakat Desa Julubori. *Journal of Community Services and Development*, 1(2), 66-72.
- Krishantari, D. Y., Ardhiyanto, A., Tafaroh, H., & Lestiyarini, K. B. (2025, June). Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal: Penguatan Literasi Sains Melalui Dolanan Anak (Lisa Dolan). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 3, No. 1, pp. 331-344).
- Kusumawati, A., Abshor, F. U., Sari, P. R., Arisandi, A., Putri, C., & Hapsari, N. T. (2025). *Transformasi pendidikan ekonomi: Literasi keuangan, kewirausahaan, dan digitalisasi berkelanjutan*. Cv. Edupedia Publisher.
- Lestari, T., & Najjiich, M. (2025). Identitas Finansial Anak Usia Dini melalui Pendekatan Sosiokultural dalam Literasi Keuangan. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 220-236.
- Mahmud, E. Z., Sobarna, C., & Afsari, A. S. (2025). Peningkatan Literasi Budaya Pada Pengembangan Desa Ramah Anak Berbasis Literasi Digital Di Desa Citengah, Sumedang Selatan. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(3), 3841-3849.
- Minir, M., Dianto, A., & Zulficar, D. (2025). Prabu Bhennika: Literasi Pendidikan Dan Budaya Endemik Nusantara Kecerdasan Game Based Learning Daerah Episentrum Budaya. *Jurnal Pengabdian Negeri*, 2(4), 218-231.
- Miskiyyah, S. Z., Puspita, P. I., Dewi, T. B. T., Mu'izzah, R., Febriyanti, A. A., & Suttrisno, S. (2025). Integrasi pembelajaran berbasis budaya dan kearifan lokal dalam kurikulum madrasah ibtidaiyah: Analisis literatur tentang model dan implementasinya. *Jurnal manajemen pendidikan*, 10(2), 618-632.
- Polhaupessy, D. Z., Soesanto, E., & Maharani, N. (2025). Keunikan Suku di Indonesia dalam Mempersatukan Bangsa ditengah Perbedaan Budaya. *Journal of Creative Student Research*, 3(1), 141-148.
- Puspitarani, P., & Permatasari, K. G. (2026). Pendampingan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Lokal Blora Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. *Blora International Journal of Community Engagement*, 2(1), 11-18.
- Rachmawati, T., Inayah, A., & Lestari, R. (2025). Penguatan nilai-nilai kebangsaan melalui literasi digital bagi anak-anak pekerja migran Indonesia di Penang, Malaysia. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 199-209.
- Rochaendi, E., Maâ, S., Supriadi, A., & Hardianto, D. (2025). Inisiasi penguatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui program literasi berbasis rumah. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 4(2), 120-140.

- Rosdiana, A. (2024). Penguatan Karakter Budaya Lokal Dan Komunikasi Lintas Budaya Berkebhinekaan Global Melalui Media Ular Tangga. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 189-199.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).
- Sari, D. E., Syah, M. F. J., Imran, M. A., Sihotang, I. M., & Fatmahwati, S. (2023). Peningkatan literasi dan akses informasi keuangan bagi pekerja migran Indonesia di Malaysia. *International Journal of Community Service Learning*, 7(4), 486-494.
- Somantri, D., & Dewi, D. A. (2025). Revitalisasi Cerita Rakyat Cirebon-Indramayu dalam Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 425-439.
- Susanti, M. S., Pratiwi, V., Hardini, H. T., Saputra, I. A. G., Bahtiar, M. D., & Palupi, R. A. (2026). *Generasi Cerdas Finansial: Menggali Peran Kepribadian dan Pembelajaran Keuangan dalam Membentuk Mahasiswa Indonesia Melek Finansial*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Tosin, I. K., Mulyani, Y. S., & Halimah, L. (2025). Proposal Project: Cinta Tanah Air, Nasionalisme, dan Rasa Tanggung Jawab. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(03), 511-525.
- Trisnani, N., Sulistiyawati, D. Y. R., Utaminingtyas, S., & Evitasari, A. D. (2025). Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar: Peran Kurikulum, Lingkungan, serta Media dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 153-189.
- Widnyani, W. A., Yudiana, I. K. E., & Putri, N. L. W. A. (2026). Literasi Humanis Berbasis Kumara untuk Meningkatkan Kompetensi Warga dan Mendukung Pembangunan Berkelanjutan. *WIDYA LAKSANA*, 15(1), 66-74.
- Wiyani, N. A. (2024). Manajemen Program Pengenalan Makanan Khas Daerah Sebagai Media Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka di TK Kelurahan Sokanegra. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 1-12.
- Wuryandani, W., Firdaus, F. M., Hastuti, W. S., Adi, B. S., & Ningrum, D. S. C. (2026). Membangun Karakter Bangsa Melalui Program Literasi Kewarganegaraan Bagi Guru dan Siswa di Sekolah Indonesia-Bangkok: Building the Nation's Character Through Citizenship Literacy Programs for Teachers and Students at the Indonesia-Bangkok School. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 8(1), 75-93.
- Zuhdi, A. A., Ramadhani, F., Hazelita, M., Abrory, F., Afif, R. F., Putri, M., ... & Putri, R. A. (2025). Penguatan Literasi Bahasa, Budaya, dan Digital untuk Desa Literasi Kelurahan Kampung Baru, Kota Pekanbaru. *Madaniya*, 6(3), 1701-1716.