

Pendampingan Pembelajaran Muatan Lokal melalui *Boardgame* “Mengetahui Bahasa Kutai” pada Program Kesetaraan Paket A di SPNF SKB Kota Samarinda

Rabiatul Adawiyah^{1*}, Rhadya Zahra Ramadhanisya², Stefina Candra Kastika³,
Marcella Andini⁴, Gledlys Ela Taruk Allo⁵, Hepy Tri Winarti⁶, Al Jofadhlil Atil Rakhmani⁷
^{1,2,3,4,5,6}Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
⁷SPNF SKB Kota Samarinda, Samarinda, Indonesia

*Corresponding Author: kknplp52.spnfskb1@gmail.com

Dikirim: 09-09-2026; Direvisi: 16-09-2026; Diterima: 18-09-2026

Abstrak: Pembelajaran muatan lokal Bahasa Kutai pada Program Kesetaraan Paket A di SPNF SKB Kota Samarinda masih menggunakan metode ceramah dan hafalan kosakata, sehingga keterlibatan warga belajar rendah dan belum didukung media interaktif, padahal pengenalan Bahasa Kutai penting untuk pelestarian bahasa dan budaya lokal Kalimantan Timur. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mendampingi pembelajaran muatan lokal Bahasa Kutai melalui *boardgame* “Mengetahui Bahasa Kutai” pada 10 warga belajar Paket A bersama 1 tutor mapel muatan lokal yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*. kegiatan dilaksanakan pada 29 Juli 2026 dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui tiga tahap: persiapan (identifikasi kebutuhan, perancangan *boardgame*, sosialisasi tutor), pelaksanaan (pengenalan media dan pendampingan bermain individu), serta evaluasi (papan refleksi, bintang poin, *pretest-posttest*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman kosakata dari 45% (*pretest*) menjadi 84% (*posttest*), atau meningkat 39%, dengan seluruh warga belajar mengalami peningkatan tanpa satu pun penurunan, disertai keterlibatan dan antusiasme yang lebih aktif dibanding pembelajaran konvensional. Dengan demikian, *boardgame* ini efektif meningkatkan pemahaman kosakata, keterlibatan, dan motivasi belajar, sekaligus berkontribusi pada pelestarian bahasa dan budaya lokal di Kalimantan Timur. Pengabdian selanjutnya disarankan mengembangkan mode kelompok dan memperluas materi budaya Kutai lebih lengkap agar pembelajaran muatan lokal semakin variatif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: boardgame; bahasa kutai; pendampingan pembelajaran; muatan lokal; pelestarian bahasa daerah.

Abstract: Learning local content of the Kutai Language in the Package A Equivalency Program at SPNF SKB Samarinda City still uses lecture and vocabulary memorization methods, so that the involvement of learning residents is low and has not been supported by interactive media, even though the introduction of the Kutai language is important for the preservation of the local language and culture of East Kalimantan. This service activity aims to assist the learning of local content in the Kutai language through the boardgame “Mengetahui Bahasa Kutai” in 10 residents learning Package A with 1 tutor with a local content map tutor who was selected using the accidental sampling technique. The activity was carried out on July 29, 2026 with a descriptive qualitative approach through three stages: preparation (identification of needs, design of board boards, tutor socialization), implementation (introduction of media and individual play assistance), and evaluation (reflection boards, point stars, *pretest-posttest*). Data was collected through observation, interviews, and documentation. The results showed an increase in the average vocabulary comprehension score from 45% (*pretest*) to 84% (*posttest*), or an increase of 39%, with all learning residents experiencing an increase without a single decrease, accompanied by more active involvement and enthusiasm than conventional learning. Thus, this boardgame

effectively increases vocabulary understanding, engagement, and learning motivation, while contributing to the preservation of local languages and cultures in East Kalimantan. It is further suggested to develop group mode and expand Kutai cultural materials more complete so that learning local content is more varied and sustainable.

Keywords: boardgame; kutai language; learning assistance; local content; preservation of regional languages.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dikembangkan melalui pengetahuan, keterampilan, sikap, dan potensi individu melalui jalur formal, nonformal, dan informal (Dewanti et al., 2026). Pendidikan nonformal berperan strategis dalam memperluas akses pendidikan bagi masyarakat yang belum memperoleh atau menyelesaikan pendidikan formal (Parsha et al., 2025). Salah satu bentuknya adalah program pendidikan kesetaraan, yang terdiri atas Paket A setara SD/MI, Paket B setara SMP/MTs, dan Paket C setara SMA/MA (Masitah et al., 2025). Warga belajar paket A memiliki karakteristik yang beragam, baik dari segi usia, latar belakang, maupun pengalaman belajar (Fikri & Nugroho, 2025). Kondisi ini menjadikan paket A sebagai program yang menuntut pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan setiap warga belajar.

Pendekatan pembelajaran yang fleksibel tidak lepas dari peran media pembelajaran, yang berfungsi penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman warga belajar (Sarkanik, 2026). Namun, media pembelajaran yang masih konvensional pada pendidikan nonformal dapat membatasi interaksi dan partisipasi warga belajar (Inuq et al., 2026). Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada warga belajar, salah satunya adalah *boardgame* (Alvinajmia et al., 2025). Penggunaan *boardgame* dalam pembelajaran terbukti meningkatkan aktivitas belajar, mendorong kolaborasi dan komunikasi antarwarga belajar, memperkaya pengalaman belajar, serta secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional (Sakti & Kartiani, 2023). Hal ini menegaskan bahwa *boardgame* bukan hanya media yang menyenangkan, tetapi juga terbukti secara nyata sebagai media pembelajaran yang efektif.

Salah satu materi yang dapat dimuat dalam *boardgame* adalah konteks budaya lokal, seperti bahasa daerah, yang merupakan bagian dari identitas budaya dan warisan lokal. Namun, penggunaan bahasa daerah kian menurun seiring perubahan lingkungan sosial dan pola komunikasi (I. P. Sari et al., 2025). Bahasa Kutai merupakan salah satu bahasa daerah yang berkembang di Kalimantan Timur dan memiliki nilai budaya untuk diperkenalkan kepada generasi muda. Dengan demikian, pengenalan Bahasa Kutai dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya mendukung pelestarian bahasa dan budaya lokal, khususnya di Kalimantan Timur.

Pengenalan Bahasa Kutai telah dilaksanakan dalam Program Kesetaraan Paket A di SPNF SKB Kota Samarinda melalui mata pelajaran muatan lokal, dengan warga belajar yang secara usia setara dengan anak-anak jenjang Sekolah Dasar (SD). Namun, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan hafalan kosakata sehingga keterlibatan warga belajar rendah dan belum didukung media interaktif (Muhaimin & Zuhriyah, 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya pendampingan



pembelajaran muatan lokal yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik warga belajar untuk mendukung pengenalan Bahasa Kutai.

Sebagai upaya mengatasi kebutuhan tersebut, mahasiswa KKN melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat berjudul "Pendampingan Pembelajaran Muatan Lokal melalui *Boardgame* 'Mengenal Bahasa Kutai' pada Program Kesetaraan Paket A di SPNF SKB Kota Samarinda". Kegiatan ini berupa pendampingan belajar menggunakan *boardgame* yang memadukan unsur permainan dengan pengenalan kosakata dan budaya Kutai, melalui aktivitas menerjemahkan kata dan menyusun kalimat secara individu. Berbeda dengan pengabdian sejenis yang umumnya menerapkan *boardgame* untuk materi pembelajaran umum, seperti keberagaman budaya dan agama (Ramadhani & Junaedi, 2026) atau peningkatan kepercayaan diri warga belajar (Alvinajmia et al., 2025), kebaruan kegiatan ini terletak pada pengintegrasian *boardgame* dengan muatan lokal bahasa daerah yang spesifik, yaitu Bahasa Kutai, sebagai upaya pelestarian bahasa dan budaya lokal di Kalimantan Timur yang belum pernah diangkat dalam kegiatan pengabdian serupa, sekaligus dirancang khusus sesuai karakteristik warga belajar Paket A. Kegiatan ini bertujuan mengenalkan Bahasa Kutai kepada warga belajar sekaligus mendeskripsikan pelaksanaan pendampingan yang dilakukan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa KKN di SPNF SKB Kota Samarinda pada hari Rabu, 29 Juli 2026. Sasaran kegiatan adalah kurang lebih 10 warga belajar Program Kesetaraan Paket A yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling* berdasarkan kehadiran warga belajar saat kegiatan berlangsung, bersama 1 orang tutor mata pelajaran muatan lokal, sementara terdapat 5 orang tim pengabdian atau mahasiswa KKN berperan sebagai pendamping langsung dalam pelaksanaan kegiatan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendampingan pembelajaran muatan lokal melalui *boardgame* Mengenal Bahasa Kutai secara menyeluruh, yang dilakukan melalui tiga tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dan koordinasi dengan tutor serta warga belajar, dilanjutkan dengan *pretest*. Selanjutnya, tim pengabdian merancang *boardgame* Mengenal Bahasa Kutai, dengan komponen berupa papan permainan, kartu kosakata Bahasa Kutai dan budaya, papan refleksi, serta bintang poin, yang kemudian diperiksa dan disempurnakan sebelum digunakan. Sebelum diimplementasikan kepada warga belajar, tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada tutor mengenai cara penerapan *boardgame* ini agar pembelajaran dapat dilanjutkan secara mandiri setelah kegiatan berakhir.

2. Tahap Pelaksanaan

Boardgame yang telah dipersiapkan digunakan secara langsung bersama warga belajar. Tahap ini diawali dengan pengenalan media, kosakata, dan aturan permainan, dilanjutkan dengan pendampingan bermain mode individu, yaitu warga belajar menerjemahkan kosakata Bahasa Kutai maupun menjelaskan kartu budaya secara bergantian. Selama proses ini, tim pengabdian berperan aktif membimbing,



mengoreksi, dan memotivasi warga belajar dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pendampingan serta pemahaman warga belajar terhadap kosakata Bahasa Kutai, melalui pengamatan langsung terhadap keterlibatan dan respons warga belajar, termasuk pengisian papan refleksi dan perolehan bintang poin sebagai penilaian selama permainan. Peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Kutai diukur dengan membandingkan hasil *pretest* sebelum kegiatan dan *posttest* setelah kegiatan, yang didukung dengan wawancara singkat kepada tutor dan warga belajar. Kisi-kisi ketiga instrumen evaluasi tersebut disajikan pada table 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Kegiatan

No.	Instrumen	Aspek yang Diukur	Indikator	Sumber Data	Bentuk/Alat
1	Observasi	Keterlibatan dan respons warga belajar selama permainan	Antusiasme, keaktifan menjawab tantangan, interaksi antarwarga belajar, dan perolehan bintang poin	Warga belajar	Pengamatan langsung
2	<i>Pretest-Posttest</i>	Pemahaman kosakata dan budaya Bahasa Kutai	Ketepatan menerjemahkan kosakata dan menjelaskan budaya Kutai	Warga belajar	Soal tes tertulis
3	Wawancara	Pengalaman dan kesan terhadap kegiatan pendampingan	Kemudahan mengingat kosakata, perubahan suasana belajar, dan kendala yang dialami	Tutor dan warga belajar	Pedoman wawancara singkat

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pendampingan pembelajaran muatan lokal melalui *boardgame* Mengenai Bahasa Kutai yang dilaksanakan di SPNF SKB Kota Samarinda pada hari Rabu, 29 Juli 2026, dengan diikuti oleh 10 warga belajar Program Kesetaraan Paket A bersama tutor mata pelajaran muatan lokal, sementara tim pengandi berperan langsung sebagai pendamping. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang mendapat respons positif dan antusiasme dari warga belajar maupun tutor sepanjang rangkaian kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan wawancara dan koordinasi bersama tutor guna mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Kutai yang telah dilakukan. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan hafalan kosakata, sehingga keterlibatan warga belajar rendah dan belum didukung media yang interaktif. Kondisi ini sejalan dengan temuan Ilyas et al., (2025) bahwa pembelajaran kosakata yang hanya mengandalkan ceramah, hafalan, dan



pengulangan tanpa media interaktif cenderung membuat peserta didik mudah bosan dan kesulitan mengingat materi. Selanjutnya, dilakukan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal warga belajar mengenai kosakata dan budaya Kutai, dengan hasil yang menunjukkan pemahaman warga belajar masih tergolong rendah. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik agar warga belajar dapat terlibat aktif dalam mengenal Bahasa Kutai.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian merancang *boardgame* Mengenal Bahasa Kutai yang terdiri atas papan permainan, kartu kosakata Bahasa Kutai dan budaya Kutai, papan refleksi, serta bintang poin sebagai bentuk penghargaan. Perancangan media ini disesuaikan dengan karakteristik warga belajar Paket A yang beragam dari segi usia dan latar belakang, sejalan dengan pandangan bahwa *boardgame* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mengemas materi ajar melalui aktivitas permainan yang interaktif (Ramadhani & Junaedi, 2026). Setelah rancangan awal selesai, dilakukan pengecekan dan penyempurnaan terhadap setiap komponen untuk memastikan kesesuaian materi dan kelengkapan komponen sebelum digunakan dalam kegiatan pendampingan.



Gambar 1. *Boardgame* Mengenal Bahasa Kutai: Tampak Depan, Tampak Belakang, dan Komponen Kartu serta Bintang Poin

Sebelum diimplementasikan kepada warga belajar, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan sosialisasi kepada tutor mata pelajaran muatan lokal mengenai cara penerapan *boardgame* ini, yang mencakup aturan main, penggunaan kartu kosakata, dan sistem pemberian bintang poin. Sosialisasi ini disambut baik oleh tutor, yang bersedia melanjutkan penggunaan media tersebut pada pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, pendampingan ini diharapkan memberikan dampak yang berkelanjutan setelah kegiatan KKN berakhir.

2. Tahap Pelaksanaan

Pendampingan *boardgame* dilaksanakan pada siang hari pukul 13.00 WITA s/d selesai, sesuai dengan karakteristik warga belajar paket A yang usianya setara dengan jenjang Sekolah Dasar, sehingga jadwal pembelajaran diatur mengikuti pola warga belajar pada rentang waktu tersebut.

Boardgame Mengenal Bahasa Kutai yang telah dipersiapkan digunakan secara langsung bersama warga belajar paket A. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan media dan tujuan permainan, agar warga belajar memahami bahwa kegiatan ini tidak sekedar permainan, tetapi juga bagian dari proses belajar Bahasa

Kutai. Tim pengabdian memperkenalkan beberapa contoh kosakata Bahasa Kutai beserta artinya secara sederhana dan bertahap, dilanjutkan dengan penjelasan aturan main, mulai dari cara menggunakan papan permainan, penggunaan kartu kosakata, hingga sistem pemberian bintang sebagai poin, disertai contoh langsung mengenai hal yang harus dilakukan ketika warga belajar memperoleh kartu atau mendapatkan tantangan menjelaskan tertentu. Tahap-tahap permainan yang telah diatur secara sistematis ini memungkinkan warga belajar memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan meski kemampuan awal berbeda-beda, sehingga kualitas pembelajaran yang diperoleh tetap terorganisir dengan baik (Pitriani et al., 2024). Warga belajar terlihat antusias karena kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang berbeda dari sebelumnya, yang lebih banyak mengandalkan ceramah dan hafalan kosakata, sejalan dengan temuan Sari et al., (2025) bahwa pembelajaran kosakata tanpa media interaktif cenderung membuat peserta didik cepat bosan dan kesulitan memahami materi.

Setelah memahami aturan dasar, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan bermain mode individu, yaitu warga belajar secara bergantian menerjemahkan kosakata Bahasa Kutai pada kartu ke dalam Bahasa Indonesia dan menjelaskan kartu budaya. Warga belajar diberi kesempatan menjawab secara mandiri sebelum tim pengabdian memberikan bantuan. Setiap jawaban benar diberi bintang sebagai bentuk penghargaan yang membangun semangat untuk terus mengikuti permainan. Hal ini memperkuat pandangan bahwa elemen gamifikasi seperti poin dan penghargaan efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Valentinna et al., 2024). Pola ini memberi kesempatan belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima informasi dari tutor atau pendamping, sejalan dengan temuan Juanda et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *boardgame* dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman warga belajar.



Gambar 2. Warga Belajar Bermain *Boardgame*

Selama permainan berlangsung, tim pengabdian tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga terlibat secara aktif membimbing warga belajar, seperti memberikan arahan saat belum memahami instruksi, membantu mengingat kembali kosakata, serta memberikan contoh saat warga belajar mengalami kesulitan dalam menerjemahkan kata. Ketika terdapat jawaban yang kurang tepat, tim pengabdian melakukan koreksi sederhana tanpa langsung menyalahkan, serta memberikan motivasi kepada warga belajar yang masih ragu agar tetap berani berpartisipasi. Peran aktif ini penting karena pembelajaran berbasis permainan tetap membutuhkan

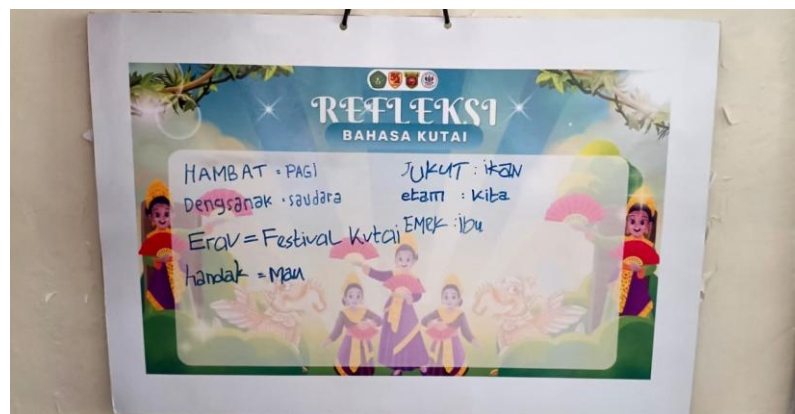
pendampingan agar tidak hanya berfokus pada aspek bermain (Prasetyani & Siwi, 2026).

Respons warga belajar sepanjang permainan menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Warga belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga ikut membaca kartu, menerjemahkan kosakata, memperhatikan jawaban, dan menunggu giliran tantangan berikutnya dengan antusias. Kondisi ini menegaskan bahwa *boardgame* memiliki keunggulan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dibandingkan metode penjelasan konvensional (Ningtyas, 2023). Penggunaan bintang poin turut mendorong semangat warga belajar untuk memperoleh penghargaan, sehingga suasana belajar menjadi lebih santai namun tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Nadila & Penggabean, (2025) yang menunjukkan bahwa *boardgame* dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, tahap pelaksanaan pendampingan melalui *boardgame* Mengenai Bahasa Kutai menunjukkan bahwa *boardgame* dapat menjadi media pendamping yang menggabungkan unsur belajar dan bermain dalam satu kegiatan, sehingga warga belajar memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif khususnya dalam mengenal kosakata Bahasa Kutai.

3. Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan pendampingan selesai, evaluasi dilakukan melalui dua tahap penilaian. Evaluasi tahap pertama dilaksanakan selama permainan berlangsung, yakni melalui papan refleksi dan perolehan bintang poin. Warga belajar mengisi papan refleksi dengan mengungkapkan kembali kosakata yang telah dipelajari, kesan selama permainan, dan bagian yang masih sulit dipahami. Kegiatan refleksi seperti ini terbukti dapat membantu peserta didik mengidentifikasi konsep penting dengan lebih baik dan mengembangkan strategi belajar yang lebih efektif (Sakung et al., 2024). Sementara itu, jumlah bintang poin yang dikumpulkan mencerminkan tingkat keberhasilan warga belajar dalam menerjemahkan kosakata dan menyelesaikan tantangan menjelaskan. Melalui kedua tahap penilaian tersebut, terlihat adanya peningkatan aspek afektif warga belajar, ditandai dengan antusiasme yang terus meningkat seiring keterlibatan aktif warga belajar dalam permainan.



Gambar 3. Hasil Pengisian Papan Refleksi Warga Belajar

Evaluasi tahap kedua dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* guna mengukur peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Kutai warga belajar secara lebih terukur. Perbandingan hasil kedua tes tersebut disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest* Pemahaman Kosakata Bahasa Kutai Warga Belajar

No .	Warga Belajar	Skor <i>Pretest</i>	% <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	% <i>Posttest</i>	Peningkatan	% Peningkatan
1	Warga Belajar 1	5/10	50%	10/10	100%	+5	50%
2	Warga Belajar 2	4/10	40%	8/10	80%	+4	40%
3	Warga Belajar 3	7/10	70%	8/10	80%	+1	10%
4	Warga Belajar 4	7/10	70%	9/10	90%	+2	20%
5	Warga Belajar 5	3/10	30%	8/10	80%	+5	50%
6	Warga Belajar 6	5/10	50%	9/10	90%	+4	40%
7	Warga Belajar 7	2/10	20%	8/10	80%	+6	60%
8	Warga Belajar 8	4/10	40%	7/10	70%	+3	30%
9	Warga Belajar 9	6/10	60%	10/10	100%	+4	40%
10	Warga Belajar 10	2/10	20%	7/10	70%	+5	50%
Rata-rata		4,5	45%	8,4	84%	3,9	39%

Berdasarkan Tabel 2, seluruh warga belajar mengalami peningkatan skor setelah mengikuti kegiatan pendampingan, dengan rata-rata persentase *pretest* meningkat dari 45% menjadi 84% pada *posttest*, atau meningkat rata-rata 39%. Peningkatan tertinggi diraih oleh Warga Belajar 7, dari skor 2 menjadi 8 (peningkatan 6 poin atau 60%), disusul Warga Belajar 1, 5, dan 10 yang masing-masing meningkat 5 poin (50%). Sebaliknya, peningkatan terendah terjadi pada Warga Belajar 3, yang hanya naik 1 poin (10%), karena skor *pretest*-nya sejak awal sudah tergolong tinggi. Variasi peningkatan ini menunjukkan bahwa *boardgame* memberikan dampak yang lebih terasa bagi warga belajar dengan pemahaman awal yang masih rendah, sedangkan warga belajar dengan pemahaman awal yang sudah cukup baik tetap mengalami peningkatan meskipun tidak sebesar yang lain. Secara keseluruhan, tidak ditemukan warga belajar yang mengalami penurunan, yang mengindikasikan bahwa pendampingan ini efektif menjangkau warga belajar dengan tingkat pemahaman awal yang beragam. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara singkat bersama tutor dan beberapa warga belajar, yang

menyampaikan bahwa warga belajar merasa lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Kutai dibandingkan dengan metode ceramah dan hafalan yang biasa digunakan. Dengan demikian, hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* tersebut membuktikan adanya peningkatan pemahaman pengetahuan warga belajar terhadap kosakata Bahasa Kutai setelah mengikuti kegiatan pendampingan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendampingan pembelajaran muatan lokal melalui *boardgame* Mengenal Bahasa Kutai mampu meningkatkan pemahaman kosakata, keterlibatan, dan motivasi belajar warga belajar Program Kesetaraan Paket A, sekaligus mendukung pelestarian bahasa dan budaya lokal di Kalimantan Timur. Melalui sosialisasi kepada tutor di tahap persiapan, diharapkan penggunaan *boardgame* ini dapat terus dilanjutkan secara mandiri pada pembelajaran muatan lokal berikutnya di SPNF SKB Kota Samarinda, sehingga dampak pendampingan tetap berkelanjutan meskipun kegiatan KKN telah berakhir.



Gambar 4. Foto Bersama Warga Belajar dan Tutor

KESIMPULAN

Pendampingan pembelajaran muatan lokal melalui *boardgame* Mengenal Bahasa Kutai pada Program Kesetaraan Paket A di SPNF SKB Kota Samarinda dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran, perancangan media *boardgame*, serta sosialisasi kepada tutor guna memastikan penggunaannya dapat dilanjutkan secara mandiri setelah kegiatan berakhir. Pada tahap pelaksanaan, warga belajar terlihat antusias bermain dengan mode individu dan menunjukkan keterlibatan lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya hanya mengandalkan ceramah dan hafalan kosakata. Sementara itu, tahap evaluasi melalui papan refleksi, perolehan bintang poin, serta *pretest* dan *posttest*, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kosakata warga belajar, dengan rata-rata skor yang meningkat dari 45% menjadi 84% atau sebesar 39% tanpa satu pun warga belajar mengalami penurunan, yang diperkuat oleh tanggapan positif tutor dan warga belajar. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil mendampingi pembelajaran muatan lokal Bahasa Kutai, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian bahasa dan budaya lokal Kalimantan Timur, dengan potensi keberlanjutan melalui penggunaan mandiri *boardgame* oleh tutor pada pembelajaran berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Universitas Mulawarman atas dukungan pelaksanaan kegiatan, serta kepada pengelola dan tutor SPNF SKB Kota Samarinda dan seluruh warga belajar Program Kesetaraan Paket A yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvinajmia, S., Aisyah, S., Azmi, S. G., Astuti, S. W., Anggraini, S., A.S, S. Q., Hidayah, S. N., & Jauza, S. D. (2025). Mind Steps Game Edukasi Berupa Board Games sebagai Media dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri bagi Warga Belajar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>
- Dewanti, N. P., Winarti, H. T., Ridwan, & Salman, M. A. (2026). A Non-Formal Learning Model For Early Childhood At Citra Bangsa Child Care Center (TPA) In Samarinda. *Jurnal Empowerment; Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 65–71.
- Fikri, B., & Nugroho, R. (2025). Kompetensi Pedagogik Tutor dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Kesetaraan Paket A di PKBM Insan Cerdas Indonesia. *J + PLUS : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 14(2), 48–61.
- Ilyas, M., Prasetyo, Y., Sugianik, D., & Muttaharoh, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AR (Augmented Reality) untuk Vocabulary Siswa MI NU Tebat Jaya Kec. Buay Madang. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 32–39.
- Inuq, N., Wahyuni, S., & Mustangin. (2026). Proses Pembelajaran Paket A Berbasis setara Daring di SPNF SKB Kota Samarinda. *Jurnal Comm-Edu*, 9(1), 126–131.
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381–1386.
- Masitah, Wiriani, E., Puspita, E. A., & Ahmad, A. (2025). Optimalisasi Program Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dalam Menurunkan Angka Putus Sekolah di Desa Alue Dua Kota Langsa. *PASAI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 12–18.
- Muhaimin, Z., & Zuhriyah, N. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Media Video Interaktif di Era Digital. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 6(3).
- Nadila, A., & Penggabean, D. S. (2025). Efektivitas Media Board Game Cerita Anak untuk Mengasah Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 166325. *PEMA*, 5(3), 146–155.



- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 871–880.
- Parsha, D., Putra, A., & Gusti, R. (2025). Studi Tentang Persepsi Siswa terhadap Proses Pembelajaran Program Paket B di PKBM Mutiara Bintang dan SPNF-SKB Kota Bengkulu. *Journal of Millennial Community*, 7(2), 52–63.
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650.
- Prasetyani, N., & Siwi, D. A. (2026). Implementasi Board Card Game Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 5 Sidoharjo Kabupaten Wonogiri. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 303–315.
- Ramadhani, D. A., & Junaedi, A. (2026). Pengembangan Media Boardgame " Jelajah Nusantara " Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama. *PAEDAGOGIE*, 21(1), 359–368.
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16134>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(April), 116–121.
- Sakung, N. T., Fitriana, A., Diawanto, F., & Wahidah, N. I. (2024). Penerapan Kegiatan Refleksi untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Matakuliah Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(13), 1007–1011.
- Sari, I. P., Insani, N. N., & Ridha, M. R. (2025). Ancaman Pergeseran Bahasa Daerah Dan Dampaknya Terhadap Keberlanjutan Warisan Budaya Di Era Global. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 91–96.
- Sari, R., Widiastuti, S., & Rosyida, D. A. (2025). Pengembangan Media Wayang Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 4(1), 67–91.
- Sarkanik, A. (2026). The Role Of Learning Media In Increasing Student Motivation And Involvement In PPKN Subjects In Vocational Schools. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(3), 1803–1815.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.

