

Pendampingan guru bahasa Arab dan Inggris dalam pengembangan Board Game edukatif berbasis budaya lokal di Thailand Selatan

¹Faiz Rizki Muhammad*, ¹Hanifah As-Syakhisyah Al Qudwah, ¹Livia Putri Wardani, ¹Cita Nisrina Dhiya Amelia, ¹Mailina Alawy Azzahra', ¹Ibnaty Nabila Agustin, ¹Frina Faiqah El Himmah, ¹Rizkiatun Khairunisa, ¹Diana Anggraini, ²Arifin Cheloh

¹Fakultas Tarbiyah, Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo, Indonesia

²Wathanatham Islam School, Pho Ming, Panarek, Pattani, Southern Thailand

*Corresponding Author

Jl. Raya Siman Km. 5, Demangan, Kecamatan Siman,
Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur

E-mail: faizrizkimuhammad@unida.gontor.ac.id

Received:
29 May 2026

Revised:
20 July 2026

Accepted:
30 August 2026

Published:
12 September 2026

How to cite (APA 7th style): Muhammad, F. R., Qudwah, H. A., Wardani, L. P., Amelia, C. N. D., Azzahra, M. A., Agustin, I. N., Himmah, F. F. E., Khairunnisa, R., Anggraini, D., Cheloh, A. (2026). Pendampingan guru bahasa Arab dan Inggris dalam pengembangan Board Game edukatif berbasis budaya lokal di Thailand Selatan. *Community Empowerment Journal*, 4(3), 479-487 <https://doi.org/10.61251/cej.v4i2.416>

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru bahasa Arab dan Bahasa Inggris dalam mengembangkan media pembelajaran *four skills* berbasis permainan papan (*board game*) sesuai budaya lokal Thailand Selatan melalui permainan "Kae-m Ban-dai-ngu" (เกมบันไดงู – Tangga dan Ular) dan *flashcard* kosakata lokal. Program pendampingan dilaksanakan di Watnatham Islam School dan Rasmisart School dengan melibatkan 6 guru bahasa Arab dan 4 guru bahasa Inggris dari kedua sekolah tersebut sebagai mitra pengabdian. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, pelatihan dan pendampingan selama satu pekan, pembuatan media, implementasi media pembelajaran, serta evaluasi kegiatan. Data kegiatan diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi respons peserta selama proses pendampingan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media ular tangga yang dikembangkan mampu mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa, yaitu *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* dalam satu aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, integrasi unsur budaya lokal Thailand Selatan pada media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi aktif, dan keberanian peserta didik dalam menggunakan bahasa asing. Program ini juga memperkuat kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *local wisdom* yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa di sekolah. Dengan demikian, pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab dan Bahasa Inggris di lingkungan sekolah.

Kata kunci: bahasa Arab; bahasa Inggris; budaya lokal; media pembelajaran; Thailand Selatan



Abstract

This community service activity aims to improve the competence of Arabic and English teachers in developing board game-based four-skills learning media aligned with the local culture of Southern Thailand through the game "Kae-m Ban-dai-ngu" (เกมบันไดงู) and local vocabulary flashcards. The mentoring program was conducted at Watnatham Islam School and Rasmisart School, involving 6 Arabic teachers and 4 English teachers from both schools as service partners. The implementation method consisted of four stages: identification of partner needs, training and mentoring for one week, media creation, implementation of learning media, and activity evaluation. Data for the activity were obtained through observation, interviews, documentation, and evaluations of participant responses during the mentoring process. The results of the activity showed that the mentoring successfully enhanced the teachers' ability to design creative, interactive, and contextual learning media tailored to the characteristics of the students. The developed snakes and ladders media was able to integrate four language skills, namely listening, speaking, reading, and writing, into a single fun learning activity. Furthermore, the integration of Southern Thailand's local cultural elements into the learning media had a positive impact on students' learning motivation, active participation, and confidence in using foreign languages. This program also strengthened teachers' creativity in developing local wisdom-based learning media relevant to language learning needs in schools. Consequently, mentoring for local culture-based learning media development can serve as an innovative alternative to improve the quality of Arabic and English learning in the school environment.

Keywords: Arabic language; English language; local culture; learning media; Southern Thailand

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing pada era globalisasi tidak hanya berorientasi pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada kemampuan komunikasi lintas budaya yang menuntut penguasaan keterampilan berbahasa secara terpadu. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris, penguasaan empat keterampilan berbahasa *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* menjadi aspek penting dalam membangun kompetensi komunikatif peserta didik secara komprehensif. Namun demikian, proses pembelajaran bahasa di berbagai sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif, kurang kontekstual, dan belum mampu mengintegrasikan seluruh keterampilan berbahasa secara efektif (Ratri et al., 2024).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada sekolah mitra pengabdian di Thailand Selatan, yaitu Watnatham Islam School dan Rasmisart School. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama guru mitra, proses pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan latihan tertulis. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri dalam berbicara, dan mudah mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum banyak mengakomodasi unsur budaya lokal peserta didik, padahal integrasi budaya lokal dapat meningkatkan kedekatan emosional siswa terhadap materi pembelajaran serta memperkuat motivasi belajar mereka (Jeyakumari, 2024).

Dalam pembelajaran bahasa asing, penggunaan *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, dan interaksi peserta didik di dalam kelas. Permainan edukatif memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mampu mengurangi kecemasan peserta didik dalam menggunakan bahasa asing (Ningrum et al., 2023). Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah *board game* "Kae-m Ban-dai-ngu" (tangga dan ular) edukatif yang dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran bahasa. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui aktivitas interaktif yang melibatkan

kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis secara simultan dalam satu kegiatan pembelajaran.

Selain aspek permainan, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran bahasa juga menjadi pendekatan yang semakin relevan dalam dunia pendidikan modern. Pendekatan culturally responsive teaching menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi dan media pembelajaran dikaitkan dengan latar budaya peserta didik (Gay, 2018). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan Bahasa Arab tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian identitas budaya lokal di tengah arus globalisasi (Dewi et al., 2025). Dalam konteks Thailand Selatan yang memiliki karakter budaya Melayu-Thailand yang kuat, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Maulana et al., 2024; Latuheru & Abdullah, 2025). Namun demikian, kegiatan pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan *four skills* Bahasa Arab dan Bahasa Inggris berbasis budaya lokal Thailand Selatan masih sangat terbatas. Sebagian besar program pengembangan media sebelumnya hanya berfokus pada satu bahasa atau satu keterampilan tertentu tanpa mengintegrasikan aspek budaya lokal secara menyeluruh. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memiliki unsur kebaruan berupa pengembangan media *board game* edukatif "Kae-m Ban-dai-ngu" yang mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa sekaligus dengan pendekatan budaya lokal Thailand Selatan dalam pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru Bahasa Arab dan Bahasa Inggris dalam mengembangkan media pembelajaran *four skills* berbasis budaya lokal Thailand Selatan melalui permainan edukatif ular tangga. Program pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa asing.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan *participatory mentoring* yang menempatkan guru sebagai mitra aktif dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena model pendampingan partisipatif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan kompetensi mitra secara berkelanjutan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran (Ismiyanti & Afandi, 2022). Program pengabdian difokuskan pada pendampingan guru Bahasa Arab dan Bahasa Inggris dalam mengembangkan media pembelajaran *four skills* berbasis budaya lokal Thailand Selatan melalui permainan edukatif ular tangga.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di dua sekolah mitra di wilayah Thailand Selatan, yaitu Watnatham Islam School dan Rasmisart School. Mitra kegiatan terdiri atas 6 guru Bahasa Arab dan 4 guru Bahasa Inggris yang terlibat secara langsung dalam proses pelatihan, pendampingan, dan implementasi media pembelajaran. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sekolah masih membutuhkan penguatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dan kontekstual berbasis budaya lokal.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap identifikasi kebutuhan mitra

Tahap awal dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara bersama guru mitra untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi di kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru terkait media pembelajaran, strategi pengajaran bahasa, serta kendala dalam mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa pada proses pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris. Menurut [Creswell dan Creswell \(2018\)](#), identifikasi kebutuhan merupakan langkah penting dalam program pemberdayaan masyarakat agar kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan mitra. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, ditemukan beberapa permasalahan utama, yaitu: a) penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, b) pembelajaran bahasa masih didominasi metode ceramah, c) peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan berbicara, dan d) belum adanya media pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal Thailand Selatan. Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa secara bersamaan. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris kurang interaktif dan belum mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik secara optimal

Tahap perencanaan program

Setelah kebutuhan mitra teridentifikasi, Tim pengabdian bersama guru melakukan penyusunan rancangan program pendampingan. Tahap ini meliputi penyusunan konsep media pembelajaran, penentuan materi pembelajaran, integrasi unsur budaya lokal Thailand Selatan, serta penyusunan indikator pembelajaran *four skills* yang akan dimasukkan ke dalam media ular tangga edukatif. Integrasi budaya lokal dilakukan dengan memasukkan unsur budaya Melayu-Thailand seperti kosakata lokal, makanan tradisional, tempat bersejarah, dan simbol budaya dalam media pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *culturally responsive teaching* yang menekankan pentingnya keterkaitan budaya peserta didik dalam proses pembelajaran ([Gay, 2018](#)).

Tahap pelatihan dan pendampingan media

Pada tahap ini, guru mitra diberikan pelatihan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif *game-based learning*. Kegiatan pelatihan tersebut meliputi pengenalan konsep media pembelajaran interaktif, penyusunan desain *board game* dan *flashcard*, serta penyusunan soal dan aktivitas pembelajaran *four skills*. Selain itu, pelatihan juga mencakup integrasi unsur budaya lokal ke dalam dua media tersebut, yang kemudian diakhiri dengan simulasi implementasi media pembelajaran tersebut di dalam kelas.

Pendampingan dilakukan secara langsung selama proses perancangan media hingga tahap finalisasi produk selama satu pekan. Model *game-based learning* dipilih karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran bahasa ([Plass et al., 2020](#)).

Tahap implementasi media pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di kelas. Guru mitra menggunakan media ular tangga edukatif dalam proses pembelajaran untuk melatih keterampilan *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* peserta didik secara terpadu. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama kurang lebih tiga jam mata pelajaran di masing-masing guru pada saat penggunaan media berlangsung.

Tahap evaluasi dan refleksi program

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas program pendampingan dan respons mitra terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Proses evaluasi ini dilaksanakan melalui

observasi partisipasi peserta didik serta wawancara bersama guru mitra. Selain itu, dilakukan pula pengumpulan dokumentasi kegiatan serta refleksi bersama guna mengidentifikasi kelebihan dan kendala yang dihadapi selama program berlangsung

Indikator keberhasilan program ini meliputi meningkatnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta tersusunnya media pembelajaran ular tangga berbasis budaya lokal. Selain itu, keberhasilan program juga diukur dari meningkatnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi pula peningkatan pada motivasi dan keberanian peserta didik dalam menggunakan bahasa Arab serta bahasa Inggris secara aktif.

Data hasil kegiatan dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana model analisis Miles et al (2014). Analisis dilakukan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan, respons mitra, serta dampak program terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis budaya lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program pendampingan guru Bahasa Arab dan Bahasa Inggris dalam pengembangan media pembelajaran *four skills* berbasis budaya lokal Thailand Selatan menggunakan *board game* edukatif "Kae-m Ban-dai-ngu". Program dilaksanakan di Watnatham Islam School dan Rasmisart School dengan melibatkan guru bahasa sebagai mitra utama kegiatan. Pelaksanaan program terdiri atas tahap identifikasi kebutuhan, pelatihan dan pendampingan media, implementasi pembelajaran, serta evaluasi program.

Kegiatan pelatihan meliputi pengenalan konsep *game-based learning*, penyusunan desain media *board game* dan *flashcard*, integrasi budaya lokal Thailand Selatan, serta penyusunan aktivitas pembelajaran *four skills*. Pada tahap ini, guru diberikan pendampingan secara langsung dalam menyusun: a) desain papan permainan, b) *flashcard* pembelajaran, c) aturan permainan, d) integrasi unsur budaya lokal, dan e) indikator keterampilan bahasa.



Gambar 1. Proses perancangan media bersama para guru

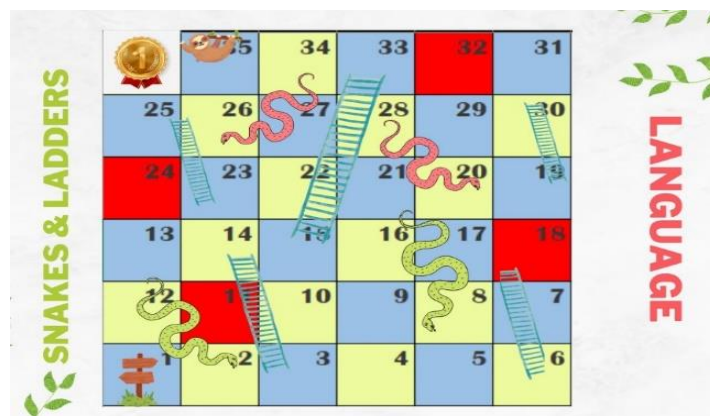
Unsur budaya lokal diintegrasikan melalui penggunaan kosakata Melayu-Thailand, gambar makanan tradisional, Nama tempat lokal, serta simbol budaya masyarakat Thailand Selatan. Integrasi budaya lokal ini bertujuan untuk meningkatkan kedekatan peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Pendekatan *culturally responsive teaching* yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti membantu guru memahami pentingnya budaya lokal dalam proses pembelajaran bahasa. Menurut

Gay (2018), pembelajaran yang mengaitkan pengalaman budaya peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Implementasi Media Pembelajaran *Board Game* "Kae-m Ban-dai-ngu"

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di kelas. Dalam praktiknya, permainan ular tangga digunakan sebagai media interaktif untuk melatih empat keterampilan berbahasa secara terpadu.



Gambar 2. Prototip "Kae-m Ban-dai-ngu" (tangga dan ular)

Aktivitas *listening* dilakukan ketika peserta didik mendengarkan instruksi dan pertanyaan yang disampaikan guru. Keterampilan *speaking* muncul ketika peserta didik menjawab pertanyaan secara lisan selama permainan berlangsung. Reading dilatih melalui aktivitas membaca kartu soal dan teks singkat yang terdapat pada media flashcard, sedangkan *writing* dilakukan melalui tugas menyusun kalimat atau menuliskan jawaban terkait materi pembelajaran.

Selama implementasi media berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang lebih berpusat pada guru. Model permainan juga membantu mengurangi rasa takut peserta didik dalam menggunakan Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di kelas.



Gambar 3. Contoh *flashcard* Thai-English

Hasil observasi menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Peserta didik menjadi lebih percaya

diri untuk menjawab pertanyaan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat penelitian Ningrum et al. (2023) yang menyatakan bahwa *board game* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa asing.

Efektifitas pendampingan ini mencatat capaian keberhasilan yang signifikan pada kedua kelompok guru mitra. Kelompok guru bahasa Arab yang berjumlah 6 orang menunjukkan peningkatan kompetensi pedagogis dalam merancang media interaktif hingga mencapai 85%. Capaian ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu peningkatan pemahaman konsep *game-based learning*, kreativitas dalam mengintegrasikan unsur budaya lokal Thailand Selatan ke dalam visual *board game* dan *flashcard* kosakata, serta kemampuan menyusun alur permainan yang interaktif. Sementara itu, kelompok guru bahasa Inggris yang terdiri dari 4 orang berhasil mencapai tingkat keberhasilan sebesar 90% dalam pengembangan media kontekstual. Persentase tinggi ini didasarkan pada ketepatan guru dalam mengintegrasikan indikator *four skills* ke dalam instruksi permainan papan, kualitas penyusunan soal/tantangan yang relevan dengan karakteristik siswa, serta kelancaran saat melakukan simulasi implementasi media di dalam kelas.

Setelahnya, evaluasi program dilakukan melalui observasi, wawancara, dan refleksi bersama guru mitra setelah implementasi media pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dan kontekstual.

Tabel 1. Hasil evaluasi program pendampingan guru

Aspek Evaluasi	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Kemampuan mengembangkan media pembelajaran	Masih terbatas	Meningkat dan lebih kreatif
Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran	Belum optimal	Terintegrasi Optimal
Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran	Cenderung pasif	Lebih aktif dan partisipatif
Kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara	Rendah	Meningkat
Variasi strategi pembelajaran guru	Monoton	Lebih interaktif dan inovatif

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, program pendampingan dinilai memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di sekolah mitra. Para guru juga menyatakan bahwa media *board game* dan *flashcard* berbasis budaya lokal lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran karena fleksibel digunakan untuk berbagai materi dan tingkat kemampuan peserta didik.

Selain itu, peserta didik juga menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media permainan. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa asing karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa peserta didik, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal di lingkungan sekolah.

Dampak Program Pengabdian

Secara umum, program pendampingan ini memberikan beberapa dampak positif, antara lain: a) meningkatnya kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, b) terciptanya media pembelajaran *four skills* yang inovatif dan interaktif, c) meningkatnya partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, d) meningkatnya keberanian peserta didik dalam

menggunakan Bahasa Arab dan Bahasa Inggris, dan e) meningkatnya kesadaran guru terhadap pentingnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran bahasa.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa program pendampingan guru berbasis *participatory mentoring* dapat menjadi alternatif strategi pengembangan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran bahasa yang lebih kontekstual, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki potensi untuk direplikasi pada sekolah lain dengan karakter budaya lokal yang berbeda.

KESIMPULAN

Program pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran four skills berbasis budaya lokal Thailand Selatan melalui permainan edukatif ular tangga berhasil meningkatkan kompetensi guru Bahasa Arab dan Bahasa Inggris dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual. Media yang dikembangkan mampu mengintegrasikan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing dalam satu aktivitas pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keberanian peserta didik dalam menggunakan bahasa asing. Selain itu, integrasi budaya lokal Thailand Selatan dalam media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik sekaligus memperkuat nilai local wisdom dalam proses pembelajaran bahasa.

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan *participatory mentoring* efektif dalam mendorong kreativitas guru dan pengembangan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Oleh karena itu, program serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan melalui pelatihan lanjutan, pengembangan media pembelajaran digital, serta penguatan kerjasama antara perguruan tinggi dan sekolah mitra. Selain itu, penelitian dan pengabdian berikutnya diharapkan dapat mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis budaya lokal terhadap peningkatan keterampilan bahasa peserta didik secara lebih mendalam dan terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Darussalam Gontor yang telah memberikan dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan program pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Watnatham Islam School dan Rasmisart School, Thailand Selatan, yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan serta memberikan dukungan penuh selama proses pendampingan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Dewi, A. C., Hakim, M. N., & Djafar, C. (2025). Integrating local culture in the development of Indonesian language teaching materials for general education. *Al-Ishlah*, 17(2), 2961–2978. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.5891>
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>

- Jeyakumari, H. (2024). Investigating the impact of cultural awareness on language learners' motivation and proficiency. *Journal of Global Communication Studies*, 5(1), 44–56. <https://doi.org/10.32996/jgcs>
- Latuheru, H., & Abdullah, A. A. (2025). Belajar Bahasa Inggris Lewat Permainan Tradisional: Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Kosakata. *Abdimas Indonesian Journal*, 5(1), 467–472. <https://doi.org/10.59525/aij.1606>
- Maulana, A., Subyantoro, S., Yuniawan, T., & Pristiwati, R. (2024). Development of electronic media assisted language learning modules with cultural literacy. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, 29(4), 1283–1295. <https://doi.org/10.18280/isi.290404>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Ningrum, N. K., Harisa, A. B., & Umaroh, L. (2023). Learning through play: Utilizing board games to enhance English vocabulary for early students. *Journal of Educational Language Innovation*, 1(2), 117–122. <https://doi.org/10.62411/tcv.v1i2.1784>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. MIT Press.
- Ratri, D. P., Widiati, U., Astutik, I., & Magdalena, P. (2024). A systematic review on the integration of local culture into English language teaching in Southeast Asia: Current practices and impacts on learners' attitude and engagement. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(2), 37–44. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.02.05>

AI Disclosure

Generative artificial intelligence (AI) and AI-assisted technologies were used solely to improve the readability and organization of the manuscript. All outputs generated through these tools were carefully reviewed, edited, and validated by the author to ensure accuracy, completeness, and alignment with the study's original content. The author assumes full responsibility and accountability for the integrity of the work, including its analysis, interpretation, and conclusions. AI tools were not used for data generation, data analysis, or as a substitute for scholarly judgment, and are not listed as authors or co-authors of this study.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2026 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.