

Mengembangkan Keterampilan Deskriptif dengan Papan Permainan *Spot the Secret Character*

Oleh:

Mulya Isti Utami

Sheila Agustina

Pendidikan Bahasa Inggris

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026

Pendahuluan

- Keterampilan mendeskripsikan benda penting untuk melatih imajinasi dan kelancaran berbicara dalam bahasa Inggris bagi siswa kelas VII.
- Teks deskriptif menggambarkan objek berdasarkan pancaindra agar pembaca dapat membayangkan secara jelas.
- Permasalahan:
 - Siswa kesulitan mengekspresikan ide dalam bahasa Inggris.
 - Pembelajaran kurang inovatif dan kurang menarik.
 - Partisipasi dan minat belajar masih rendah.
- Solusi: Pengembangan media permainan interaktif berbasis board game.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang:

- * Meningkatkan kemampuan berbicara dalam teks deskriptif?
- * Mendorong partisipasi aktif dan motivasi siswa?
- * Melatih penggunaan kosakata dan struktur kalimat deskriptif secara logis?

Metode

Metode: Pengembangan media pembelajaran (instruksional).

Subjek: Siswa kelas VII SMP.

Skema permainan:

- Secret Keeper & Guessers.
- Pertanyaan tertutup (Yes/No Questions).
- Strategi eliminasi hingga tersisa satu karakter.

Hasil

Produk: Board game "Spot the Secret Character".

Terdiri dari:

- 15 karakter kategori people.
- 15 karakter kategori animals.
- Karakter memiliki ciri unik (tidak identik).
- Sistem buka-tutup mendukung strategi eliminasi.
- Tata letak grid memudahkan perbandingan visual.
- Media ergonomis, ringan, dan tahan digunakan kelompok.

Pembahasan

- Media pembelajaran *Spot the Secret Character* mendorong penggunaan adjective yang lebih spesifik.
- Melatih logika melalui strategi eliminasi.
- Meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa.
- Suasana kompetitif namun menyenangkan meningkatkan motivasi intrinsik.
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.
- Mendukung pencapaian tujuan pembelajaran teks deskriptif.

Temuan Penting Penelitian

Board game efektif mengoptimalkan kompetensi berbicara siswa.

Meningkatkan:

- Penguasaan kosakata deskriptif
- Ketelitian dan daya kritis.
- Kemampuan menyusun pertanyaan tertutup.
- Menciptakan pembelajaran aktif dan kolaboratif.
- Mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran formal.

Manfaat Penelitian

- Kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan.
- Referensi inovasi pembelajaran teks deskriptif.
- Alternatif media interaktif untuk guru SMP.
- Fleksibel untuk berbagai kurikulum dan jenjang pendidikan.

Referensi

- [1] Pratiwi, Z. F. & Ayu, M. (2020). The Use of Describing Picture Strategy to Improve Secondary Students' Speaking Skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 38-43.
- [2] Masani, A. N. D. I. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Menggunakan Media Visual Otentik Untuk Siswa Kelas VII/1 SMP N 4 Mataram. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 110-114.
- [3] Fitria, T. N., & Pratiwi, D. N. (2020). Pengajaran Menulis Teks Deskripsi Berbahasa Inggris Dengan Media Visual. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 4(01), 466805.
- [4] Herwanis, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Berbahasa Inggris Melalui Teknik Clustering pada Program Studi Tadris Bahasa Inggris Di STAIN Gajah Putih Takengon. *Jurnal As-Salam*, 4(2), 216- 230.
- [5] Laela, S. N. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Inggris. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 3(1), 47-51.
- [6] Firiani, R., & Fadhilawati, D. (2022). Developing Digital Module for Assisting the Seventh Grade Students to Write Descriptive Texts Easily. *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*, 7(2), 11-25.
- [7] Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4), 461-467.
- [8] Nurfidoh, S., & Kareviati, E. (2021). An Analysis of Students' Difficulties in Writing Descriptive Texts. *Professional Journal of English Education*, 4(1), 16-22.
- [9] Husen, N. (2024). Motivasi Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Cue Card. *BARAKTI: Journal of Community Service*, 2(2), 46-53.
- [10] Sujana, I. M., & Narasintawati, L. S. (2015). PENERAPAN PERMAINAN 'BINGO'DALAM PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPTIF BAHASA INGGRIS TINGKAT DASAR. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 3(1), 28.
- [11] Asnafiah, E. (2021). Meningkatkan Motivasi Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Menggunakan Media Gambar Pada Kelas VIII SMP Negeri Balikpapan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(2), 85-92.
- [12] Yanti, W. (2023). Pengembangan Media Dart Board Games Materi The Fruits Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 SDN Grabagan Iv (Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- [13] Rahmawati, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, dan Benda. *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia*, 2(1), 15-19.
- [14] Yani, M. (2022). Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Strategi Permainan Papan Bicara untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Falah Nipa. *BAHTRA: Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(01), 43-47.
- [15] Daulay, I. K., & Asrul, N. (2021). The Effect of Media Guessing Gam towards University Students' Writing Ability on Descriptive Text Local Tourism Content. *English Review: Journal of English Education*, 9(2), 389 398.

