

Developing Descriptive Skills with the ‘*Spot the Secret Character*’ Board Game

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

Mulya Isti Utami¹⁾, Sheila Agustina^{2*)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

* Email Penulis Korespondensi: sheilaagustina@umsida.ac.id

Abstract. Innovative and interactive learning media are needed to help students improve their mastery of descriptive text materials, considering their low ability to express ideas orally. *Spot the Secret Character* is a guessing game that utilizes a learning medium in the form of a board featuring various illustrated characters. This board game requires students to practice asking descriptive questions in the form of closed-ended questions. The *Spot the Secret Character* board game has two categories, namely people and animals. Each category consists of fifteen illustrated character slots equipped with an open-and-close mechanism to facilitate the elimination process required in the game. This learning media promotes the use of descriptive vocabulary, builds students’ confidence, and enhances their logical thinking through elimination strategies. Through competitive and enjoyable group play, this media is able to increase active participation, learning motivation, and students’ speaking skills in a more lively and interactive classroom environment..

Keywords - learning media; board game; descriptive text

Abstrak. Inovasi media pembelajaran yang menarik serta interaktif diperlukan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai materi teks deskriptif dikarenakan kemampuan siswa yang rendah dalam pengungkapan ide secara lisan. *Spot the Secret Character* merupakan sebuah permainan tebak menebak yang memanfaatkan media pembelajaran berupa sebuah papan permainan bergambar karakter-karakter yang variatif. Papan permainan ini mengharuskan siswa berlatih menanyakan pertanyaan deskriptif dalam bentuk pertanyaan tertutup. Papan permainan *Spot the Secret Character* memiliki dua kategori yaitu orang dan hewan, setiap kategori terdiri dari lima belas slot karakter bergambar yang memiliki mekanisme buka-tutup untuk memungkinkan proses eliminasi karakter yang diperlukan dalam permainan. Media pembelajaran ini mendorong kemampuan penggunaan kosakata deskriptif, rasa percaya diri, serta logika eliminasi siswa. Melalui permainan kelompok yang kompetitif dan menyenangkan, media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta kemampuan berbicara siswa dalam suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif.

Kata Kunci - media pembelajaran; papan permainan; teks deskriptif

I. PENDAHULUAN

Mendeskripsikan benda dalam bahasa Inggris merupakan suatu keterampilan penting yang dapat melatih kemampuan berpikir imajinatif serta mendukung kelancaran siswa dalam berbicara bahasa Inggris [1]. Kegiatan mendeskripsikan benda dapat memberi ruang kepada siswa untuk mengekspresikan ide secara verbal, sebagai suatu keterampilan yang diperlukan siswa kelas tujuh tingkat sekolah menengah pertama dalam menguasai topik teks deskriptif. Teks deskriptif bukanlah sekedar susunan kalimat, kumpulan frasa, dan gabungan kata-kata [2], namun merupakan jenis teks yang menggambarkan suatu objek berdasarkan apa yang bisa ditangkap oleh panca indra agar dapat dibayangkan dan dipahami oleh orang lain sehingga ia seperti mengalaminya sendiri [3], penulisannya memberi gambaran objek secara jelas agar orang lain mendapat gambaran yang akurat [4]. Kemampuan menguasai materi teks deskriptif terpengaruh secara signifikan oleh penggunaan metode pembelajaran serta minat belajar yang dimiliki siswa [5].

Namun, pada umumnya, materi teks deskriptif sulit dikuasai oleh siswa karena kompleksitasnya [6]. Siswa masih mengalami hambatan dalam mengartikulasikan gagasan serta berinteraksi dalam bahasa Inggris, kendala itu sering kali disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam penerapan pendekatan media pembelajaran yang digunakan di kelas [7]. Siswa menilai pembelajaran deskriptif teks dengan sedikit antusiasme dikarenakan kurangnya pemahaman materi, sulitnya mengekspresikan pendapat mereka dengan kata-kata, dan pembelajaran yang kurang atraktif dan variatif [8]. Variasi pendekatan dan media pembelajaran yang menunjang kemampuan produktif seperti berbicara dan menulis

masih rendah [9], sehingga memberi tantangan bagi pengajar untuk merancang media yang menstimulasi partisipasi aktif siswa.

Siswa merasa lebih senang dan terdorong untuk belajar bahasa Inggris jika pelajarannya disajikan dengan menarik dan interaktif [10]. Untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik, diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan pengajar untuk menarik perhatian siswa dan menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan [11]. Media pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam kegiatan belajar mengajar karena kemampuannya dalam menstimulasi sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan optimal untuk peningkatan kemampuan siswa secara menyeluruh [12]. Implementasi papan permainan sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan berbahasa Inggris serta dapat meningkatkan antusiasme belajar para siswa [13]. Penggunaan papan permainan dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan rasa percaya diri, minat, serta partisipasi siswa dalam pelajaran bahasa Inggris [14]. Sifat permainan yang menyenangkan dan interaktif memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi tanpa merasa terbebani oleh proses pembelajaran formal. *Guessing game* (permainan tebak menebak) yang merupakan sebuah permainan kompetitif yang mengharuskan seseorang atau suatu kelompok menebak sesuatu berdasarkan petunjuk yang diberikan, terbukti mampu menarik perhatian dan keaktifan siswa selama proses belajar [15].

Menanggapi pernyataan-pernyataan tersebut, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran berupa papan permainan dengan judul "Spot the Secret Character". Media ini dirancang khusus untuk menstimulasi siswa dalam mengekspresikan ide, melemparkan pertanyaan, dan meningkatkan kemampuan deskripsi dengan menghadirkan skema permainan berkelompok yang mengharuskan satu karakter rahasia pada papan, yaitu dengan cara melemparkan pertanyaan yang bersifat mendeskripsikan karakter-karakter pada papan. Dengan penggunaan metode eliminasi yang interaktif yang berupa papan karakter yang dapat dibuka-tutup, media ini mampu mendorong penguasaan kosakata dan struktur kalimat deskriptif serta membangun kemampuan secara logis dan kontekstual.

II. METODE

Metode yang digunakan yang digunakan yaitu pengembangan media pembelajaran. Pengembangannya dimulai dengan mendesain secara digital yang berupa 15 karakter untuk masing masing kategori, yaitu kategori orang dan hewan. Dipastikan setiap karakter memiliki ciri-ciri fisik yang unik dan tidak identik satu sama lain untuk membantu proses eliminasi dalam permainan. Dilanjutkan dengan pencetakan lembar karakter pada kertas tebal dan kemudian memotong setiap slot karakter pada bagian atas, kiri, dan bawah sehingga slot karakter tetap menempel pada kertas cetak. Lembar karakter yang sudah selesai dipotong kemudian ditempel pada karton tebal yang sudah dilapisi dengan kertas putih. Dan untuk memastikan setiap slot karakter dapat berdiri sehingga mendukung mekanisme buka-tutup, dipasang penyangga pada bagian belakang setiap karakter.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Papan permainan Spot the Secret Character dirancang dengan mengutamakan aspek fungsional dan interaktif. Struktur utama media ini berupa sebuah papan yang terdiri dari lima belas slot karakter yang menyatu pada papan dengan sistem buka-tutup. Setiap slot menampilkan ilustrasi karakter berwarna untuk memudahkan identifikasi ciri fisik. Di bawah setiap gambar, terdapat nama karakter (untuk kategori orang) atau nama spesies (untuk kategori hewan). Siswa dapat menetapkan setiap slot sebagai posisi terbuka dan kemudian merebahkannya sebagai posisi tertutup untuk mengeliminasi karakter yang tidak sesuai dengan deskripsi. Ada dua kategori yaitu orang (people) dan hewan (animals). Terdapat lima belas karakter pada kategori orang, yakni karakter manusia dengan berbagai karakteristik fisik, seperti warna rambut, usia, jenis kelamin, dan pakaian. Di kategori hewan terdapat lima belas karakter hewan dengan berbagai spesies, warna, dan fitur tubuh. Setiap karakter dirancang secara unik agar tidak ada karakter-karakter yang memiliki kombinasi ciri-ciri yang identik, sehingga mendorong ketelitian dalam proses mengingat dan menebak.

Proses pembuatan media ini diawali dengan tahap desain digital untuk menciptakan karakter-karakter yang memiliki perbedaan ciri fisik yang terukur, guna menjamin adanya tantangan logika saat siswa melakukan deskripsi. Setelah tahap desain selesai, karakter-karakter tersebut dicetak pada kertas yang cukup tebal untuk memastikannya kokoh dan mampu bertahan pada posisi terbuka atau berdiri. Tahap berikutnya adalah merancang mekanisme buka-tutup yaitu dengan memotong bagian bingkai pada masing-masing karakter, pemotongan hanya dilakukan pada bagian atas, kanan, dan kiri bingkai karakter sehingga gambar karakter tidak lepas sepenuhnya dari kertas. Dilanjutkan dengan membuat dasar papan dari kardus tebal yang dibungkus kertas berwarna putih untuk menyesuaikan warna latar belakang karakter. Selanjutnya kertas bergambar karakter-karakter ditempelkan pada papan dasar. Dan untuk menjaga agar masing-masing slot karakter bisa berdiri saat dalam posisi terbuka, ditambahkan penyangga pada bagian belakang masing-masing karakter menggunakan kertas tebal. Keseluruhan material dipilih berdasarkan pertimbangan ergonomi

agar papan tetap ringan saat dibawa namun cukup kokoh untuk dioperasikan secara intensif oleh siswa dalam skema kerja kelompok.

Pengaturan tata letak karakter di atas papan menggunakan format kisi-kisi (*grid*) yang simetris, sehingga memudahkan navigasi visual siswa saat melakukan perbandingan antar karakter. Setiap kolom dan baris diatur sedemikian rupa agar tidak ada karakter yang memiliki kemiripan identik, yang pada gilirannya menuntut siswa untuk menggunakan kosakata kata sifat (*adjectives*) yang lebih spesifik dan kompleks. Produk ini hadir sebagai alat peraga yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga efektif secara pedagogis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran teks deskriptif di kelas tujuh.

Berikut ini merupakan petunjuk penggunaan produk:

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan menentukan satu kelompok yang menjadi *Secret Keeper*, sementara kelompok lain akan menjadi *Guessers*. Kelompok *Secret Keeper* adalah pemegang kunci jawaban, sementara *Guessers* adalah kelompok penebak karakter rahasia.
2. Guru menunjukkan satu karakter spesifik pada papan kepada kelompok *Secret Keeper* secara rahasia tanpa diketahui oleh kelompok *Guessers*.



Gambar 1. Menampilkan papan permainan dalam posisi terbuka

3. Kelompok *Secret Keeper* diberi waktu 30 detik untuk mengamati dan menghafal detail visual karakter tersebut, setelah itu mereka dilarang melihat papan atau gambar karakter tersebut kembali selama sisa ronde berjalan.
4. Kelompok *Guessers* secara bergantian mengajukan pertanyaan tertutup (*Yes/No Questions*) mengenai ciri-ciri fisik karakter kepada kelompok *Secret Keeper*.
5. Kelompok *Secret Keeper* menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut hanya berdasarkan ingatan mereka tanpa bantuan visual.
6. Kelompok *Guessers* menutup slot karakter yang tidak sesuai dengan deskripsi memanfaatkan mekanisme papan permainan yang dapat dibuka-tutup.



Gambar 2. Menampilkan papan permainan dalam posisi terbuka sebagian

7. Pertanyaan-pertanyaan deskripsi terus diajukan hingga pilihan karakter semakin mengerucut dan hanya tersisa satu karakter yang “berdiri” di papan.



Gambar 3. Menampilkan papan permainan dalam posisi menyisakan satu slot karakter terbuka

8. Untuk mendapatkan poin, kelompok harus mengangkat tangan, dan kelompok tercepat diizinkan menebak karakter rahasia, dan jika benar, mereka memenangkan ronde tersebut.
9. Peran kelompok akan dirotasi sehingga setiap kelompok mendapat kesempatan menjadi *Secret Keeper* dan *Guessers*.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan serta penerapan media pembelajaran *Spot the Secret Character*, dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen papan permainan ini merupakan sebuah inovasi instruksional yang berdaya guna dalam mengoptimalkan kompetensi berbicara siswa, khususnya pada materi teks deskriptif. Integrasi mekanisme jendela interaktif pada slot karakter secara sistematis memotivasi peserta didik untuk mengaplikasikan kemampuan deskriptif yang spesifik, meningkatkan penalaran logis melalui strategi eliminasi, serta melatih akurasi dalam merumuskan pertanyaan tertutup yang bersifat deskriptif. Atmosfer pembelajaran yang bersifat kompetitif namun rekreatif teridentifikasi mampu mendorong motivasi intrinsik, menstimulasi keterlibatan aktif, dan meminimalisir stagnasi dalam lingkungan pembelajaran formal.

Di samping keunggulan aspek estetika visual, media ini memiliki signifikansi pedagogis karena mengondisikan siswa untuk mengasah ketelitian, daya kritis, serta penguasaan kosakata yang lebih progresif. Oleh karena itu, *Spot the Secret Character* tidak sekadar berperan sebagai alat peraga interaktif, melainkan juga merepresentasikan

prototipe pengembangan media berbasis permainan yang adaptif untuk diimplementasikan pada berbagai keterampilan produktif lainnya, seperti berbicara dan menulis. Fleksibilitas konten dalam media ini memungkinkannya untuk disesuaikan dengan beragam tuntutan kurikulum serta jenjang pendidikan yang berbeda, khususnya untuk siswa kelas 7 tingkat sekolah menengah pertama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga perancangan media pembelajaran dan penyusunan artikel ini dapat berjalan dengan baik. Penulis berterima kasih kepada kedua orang tua serta teman dan saudara yang telah mendukung dan membantu penulis dalam uji coba media pembelajaran ini. Serta kepada Bu Dr. Fika Megawati, M.Pd. atas bimbingan, arahan, serta waktu yang telah dicurahkan

REFERENSI

- [1] Z. F. Pratiwi and M. Ayu, "The Use of Describing Picture Strategy to Improve Secondary Students' Speaking Skill," *Journal of English Language Teaching and Learning*, vol. 1, no. 2, pp. 38–43, 2020.
- [2] A. N. D. I. Masani, "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*, vol. 1, no. 1, pp. 110–114, 2021.
- [3] T. N. Fitria and D. N. Pratiwi, "Pengajaran Menulis Teks Deskripsi Berbahasa Inggris Dengan Media Visual," *Jurnal Ilmiah Edunomika*, vol. 4, no. 01, 2020.
- [4] D. Herwanis, "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Berbahasa Inggris Melalui Teknik Clustering pada Program Studi Tadris Bahasa Inggris di STAIN Gajah Putih Takengon," *Jurnal As-Salam*, vol. 4, no. 2, pp. 216–230, 2020.
- [5] S. N. Laela, "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Inggris," *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, vol. 3, no. 1, pp. 47–51, 2021.
- [6] R. Firiani and D. Fadhillawati, "Developing Digital Module for Assisting the Seventh Grade Students to Write Descriptive Texts Easily," *JARES (Journal of Academic Research and Sciences)*, vol. 7, no. 2, pp. 11–25, 2022.
- [7] R. Febriani and M. F. Sya, "Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris," *Karimah Tauhid*, vol. 1, no. 4, pp. 461–467, 2022.
- [8] S. Nurfidoh and E. Kareviati, "An Analysis of Students' Difficulties in Writing Descriptive Texts," *Professional Journal of English Education*, vol. 4, no. 1, pp. 16–22, 2021.
- [9] N. Husen, "Motivasi Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Cue Card," *BARAKTI: Journal of Community Service*, vol. 2, no. 2, pp. 46–53, 2024.
- [10] I. M. Sujana and L. S. Narasintawati, "Penerapan Permainan 'Bingo' dalam Pembelajaran Teks Deskriptif Bahasa Inggris Tingkat Dasar," *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, vol. 3, no. 1, p. 28, 2015.
- [11] E. Asnafiah, "Meningkatkan Motivasi Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Menggunakan Media Gambar pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Balikpapan," *Jurnal Basataka (JBT)*, vol. 4, no. 2, pp. 85–92, 2021.
- [12] W. Yanti, "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*, 2023.
- [13] A. Rahmawati, "Efektivitas Penggunaan Media Board Game untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyatakan dan Menanyakan Sifat Orang, Binatang, dan Benda," *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia*, vol. 2, no. 1, pp. 15–19, 2022.
- [14] M. Yani, "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*, vol. 3, no. 01, pp. 43–47, 2022.
- [15] I. K. Daulay and N. Asrul, "The Effect of Media Guessing Game towards University Students' Writing Ability on Descriptive Text Local Tourism Content," *English Review: Journal of English Education*, vol. 9, no. 2, pp. 389–398, 2021.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.