



Artikel Spot the Secret Character_Mulya Isti

24%
Suspicious
texts

< 1% Similarities

0 % similarities between quotation marks

0 % among the sources mentioned

2% Unrecognized languages

21% Texts potentially generated by AI

Document name: Artikel Spot the Secret Character_Mulya Isti.docx	Submitter: fpip umsida	Number of words: 1,468
Document ID: 0e910dcea5da0640920e5f2ecf7bbbc057e6622e	Submission date: 2/23/2026	Number of characters: 11,406
Original document size: 301.52 KB	Upload type: interface	
	analysis end date: 2/23/2026	

Location of similarities in the document:

Source

Source with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	 repository.unugiri.ac.id PENGEMBANGAN MEDIA DART BOARD GAMES MATERI... https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/3938/	< 1%		 Identical words: < 1% (18 words)

Points of interest

Mengembangkan Keterampilan Deskriptif dengan Papan Permainan Spot the Secret Character

Mulya Isti Utami¹⁾, Sheila Agustina^{2*)}, Fika Megawati³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

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

Abstract. Students' low ability to express ideas orally in descriptive text materials calls for more interactive and engaging learning media innovations. Spot the Secret Character is a board game designed to train students to describe characters through closed-ended questions. With fifteen character slots that can be opened and closed, as well as two categories (people and animals), this media encourages students to use descriptive vocabulary more specifically and think logically through an elimination mechanism. 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 atmosphere.



Keywords - Clock; Poster; Learning Media; Board Game; Descriptive Text

Abstrak. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide secara lisan pada materi teks deskriptif menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Spot the Secret Character merupakan papan permainan yang dirancang untuk melatih siswa mendeskripsikan karakter melalui pertanyaan tertutup. Dengan lima belas slot karakter yang dapat dibuka dan ditutup serta dua kategori (orang dan hewan), media ini mendorong siswa menggunakan kosakata deskriptif secara spesifik dan berpikir logis melalui mekanisme eliminasi.

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 merupakan suatu keterampilan penting yang dapat melatih kemampuan berpikir imajinatif serta mendukung kelancaran siswa dalam berbicara [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. Namun, pada umumnya, 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 diterapkan di kelas [2]. Variasi pendekatan dan media pembelajaran yang menunjang kemampuan produktif seperti berbicara dan menulis masih rendah [3], sehingga memberi tantangan bagi pengajar untuk merancang media yang menstimulasi partisipasi aktif siswa.

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 [4]. Implementasi papan permainan sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan berbahasa Inggris serta dapat meningkatkan antusiasme belajar para siswa [5]. Sifat permainan yang menyenangkan dan interaktif memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi tanpa merasa terbebani oleh proses pembelajaran formal. Menanggapi 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 siswa menemukan 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. 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).



Setiap slot dapat ditegakkan sebagai posisi terbuka dan direbahkan sebagai posisi tertutup untuk mengeliminasi karakter yang tidak sesuai dengan deskripsi. Terdapat dua kategori, yaitu kategori orang-orang (people) dan hewan-hewan (animals). Kategori orang terdiri dari lima belas karakter manusia dengan atribut fisik yang variatif, seperti warna rambut, usia, jenis kelamin, dan pakaian. Kategori hewan terdiri dari lima belas karakter hewan dengan variasi 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:

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.

Guru menunjukkan satu karakter spesifik pada papan kepada kelompok Secret Keeper secara rahasia tanpa diketahui oleh kelompok Guessers.

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.

Kelompok Guessers secara bergantian mengajukan pertanyaan tertutup (Yes/No Questions) mengenai ciri-ciri fisik karakter kepada kelompok Secret Keeper.

Kelompok Secret Keeper menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut hanya berdasarkan ingatan mereka tanpa bantuan visual.



Menggunakan mekanisme papan yang dapat dibuka-tutup, kelompok Guessers menutup slot karakter yang tidak sesuai dengan deskripsi.

□

Gambar 2. Menampilkan papan permainan dalam posisi terbuka sebagian

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

Untuk mendapatkan poin, kelompok harus mengangkat tangan, dan kelompok tercepat diizinkan menebak karakter rahasia, dan jika benar, mereka memenangkan ronde tersebut.

Peran kelompok akan dirotasi sehingga setiap kelompok mendapat kesempatan menjadi Secret Keeper dan Guessers.



III. KESIMPULAN

Berlandaskan hasil perancangan dan implementasi media pembelajaran *Spot the Secret Character*, dapat disimpulkan bahwa papan permainan ini merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi teks deskriptif. Mekanisme buka-tutup slot karakter mendorong siswa menggunakan kosakata deskriptif secara lebih spesifik, berpikir logis melalui metode eliminasi, serta berlatih mengajukan pertanyaan tertutup dengan tepat. Suasana permainan yang kompetitif dan menyenangkan terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan partisipasi aktif, dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran formal. Selain menarik secara visual, media ini juga memiliki efektivitas pedagogis karena menuntut ketelitian, pemikiran kritis, dan penggunaan kosakata yang lebih kompleks. Dengan demikian, *Spot the Secret Character* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif, tetapi juga sebagai model pengembangan media berbasis permainan yang dapat diterapkan pada keterampilan produktif lain, baik berbicara maupun menulis, dengan penyesuaian konten sesuai kebutuhan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

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 Sheila Agustina, S.S., M.Pd. dan Bu Dr. Fika Megawati, M.Pd. atas bimbingan, arahan, serta waktu yang telah dicurahkan

REFERENSI

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.
Febriani, R., & Sya,

M. F. (2022). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4), 461–467.
Husen, N. (2024). Motivasi Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Cue Card.



BARAKTI: *Journal of Community Service*, 2(2), 46-53.
Yanti, W. (2023).