

Developing an "English Adventure" Board Game for Junior High School Students' Speaking Activities

[Pengembangan Permainan Papan "English Adventure" untuk Kegiatan Berbicara Siswa Sekolah Menengah Pertama]

Idbaaron Nujuum¹⁾, Fika Megawati ^{*,2)}

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

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

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

Abstract. *This study aims to develop an English language learning board game titled "English Adventure" as a learning medium to support English speaking activities for junior high school students. This board game was designed by adapting the traditional Snakes and Ladders concept and integrating various speaking tasks related to common English communication topics. The development of this product is intended to provide an engaging and interactive learning medium that encourages students to actively participate in speaking activities. The game combines educational content with entertainment elements, creating a supportive learning environment that fosters communication, collaboration, and language practice. The final product consists of a game board, challenge cards, special cards, game pieces, and game instructions. The implementation of the "English Adventure" board game demonstrates its potential in supporting speaking practice through interactive peer-to-peer communication and meaningful learning experiences. Therefore, this board game can be used as an alternative learning medium to facilitate speaking activities in English and enhance students' motivation and engagement in learning English.*

Keywords - board game, English Adventure, speaking activities, game-based learning, junior high school students, English learning media.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan papan pembelajaran bahasa Inggris berjudul "English Adventure" sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan berbicara bahasa Inggris bagi siswa sekolah menengah pertama. Permainan papan ini dirancang dengan mengadaptasi konsep tradisional Ular Tangga dan mengintegrasikan berbagai tugas berbicara yang berkaitan dengan topik-topik komunikasi bahasa Inggris umum. Pengembangan produk ini dimaksudkan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan berbicara. Permainan ini menggabungkan konten pendidikan dengan unsur hiburan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung yang menumbuhkan komunikasi, kolaborasi, dan latihan bahasa. Produk akhir terdiri dari papan permainan, kartu tantangan, kartu khusus, bidak permainan, dan petunjuk permainan. Penerapan permainan papan "English Adventure" menunjukkan potensinya dalam mendukung latihan berbicara melalui komunikasi antarsiswa yang interaktif dan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, permainan papan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk memfasilitasi kegiatan berbicara dalam bahasa Inggris serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris.*

Kata Kunci - permainan papan, English Adventure, kegiatan berbicara, pembelajaran berbasis permainan, siswa SMP, media pembelajaran bahasa Inggris.

I. INTRODUCTION

Menguasai keterampilan berbicara bahasa Inggris telah menjadi hal yang semakin penting bagi siswa Indonesia di era globalisasi, mengingat bahasa Inggris berfungsi sebagai sarana utama untuk komunikasi internasional, kemajuan akademis, dan peluang profesional [1]. Namun, mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswa remaja—khususnya siswa kelas tujuh—menghadirkan tantangan pedagogis yang signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam mempelajari bahasa cenderung menurun selama masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah; banyak siswa mengalami penurunan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran bahasa pada periode perkembangan yang krusial ini [2]. Penurunan motivasi ini sangat terasa dalam pengembangan keterampilan berbicara, di mana siswa sering kali

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

menunjukkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi serta berkurangnya keinginan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris [3].

Permainan papan, sebagai salah satu bentuk intervensi pembelajaran berbasis permainan, telah terbukti sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah menengah [4]. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan permainan papan dalam konteks EFL (Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing) telah mencatat adanya peningkatan pada berbagai sub-keterampilan berbicara, termasuk kekayaan kosakata, ketepatan tata bahasa, kelancaran, dan pelafalan [5]. Sifat interaktif permainan papan mendorong komunikasi antar-siswa, menyediakan konteks penggunaan bahasa yang autentik, serta menciptakan peluang bagi negosiasi makna yang bermakna—yang semuanya diakui sebagai faktor krusial dalam pemerolehan bahasa kedua [6].

Pembelajaran berbasis permainan telah muncul sebagai inovasi pedagogis yang menjanjikan untuk mengatasi berbagai tantangan yang terus ada dalam pendidikan bahasa Inggris. Berbagai studi menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa sekaligus mengurangi kecemasan yang terkait dengan pembelajaran bahasa [7]. Gamifikasi mengubah proses penguasaan kosakata menjadi pengalaman yang dinamis dan menyenangkan dengan menciptakan lingkungan yang aman dan merangsang, tempat pembelajar dapat berlatih tanpa rasa takut akan penilaian [8]. Integrasi mekanisme permainan ke dalam konteks pendidikan—yang mencakup kompetisi, kolaborasi, umpan balik langsung, dan sistem penghargaan—menciptakan pengalaman belajar yang memotivasi secara intrinsik, yang mampu mempertahankan perhatian pembelajar serta mendorong proses kognitif yang lebih mendalam [9].

Permainan ular tangga, sebuah permainan papan tradisional yang dikenal luas oleh siswa dari berbagai latar belakang budaya, telah diadaptasi untuk tujuan pendidikan dengan keberhasilan yang nyata. Penelitian di sekolah-sekolah di Indonesia menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam pelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekaligus menumbuhkan minat dan antusiasme mereka terhadap proses pembelajaran. Mekanisme permainan yang sederhana, dipadukan dengan penempatan tugas pembelajaran bahasa yang strategis, menciptakan pengalaman belajar yang menarik; hal ini dapat menurunkan hambatan psikologis (*affective filter*) serta mendorong pemerolehan bahasa secara alami [10].

II. RESULT AND DISCUSSION

Permainan papan "English Adventure" mengadopsi format permainan ular tangga yang sudah dikenal luas dan telah berhasil diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan di sekolah-sekolah di Indonesia [11]. Format permainan tradisional ini dipilih karena kedekatan budayanya dengan siswa Indonesia, mekanismenya yang sederhana sehingga memungkinkan fokus pada materi pembelajaran alih-alih aturan permainan yang rumit, serta efektivitasnya yang terbukti dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik [12]. Pembelajaran berbasis permainan telah diidentifikasi sebagai pendekatan yang ampuh untuk mengatasi masalah motivasi dalam konteks pembelajaran, asalkan dirancang dengan baik dan dibangun berdasarkan model penerapan yang sudah mapan [13]. Secara lebih spesifik, gamifikasi adalah konsep yang memanfaatkan mekanisme, estetika, dan pola pikir permainan untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, meningkatkan pembelajaran, serta memecahkan masalah [14]. Berdasarkan bukti penelitian yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih

interaktif, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berbicara bagi pembelajar EFL [15].

1. Papan Permainan

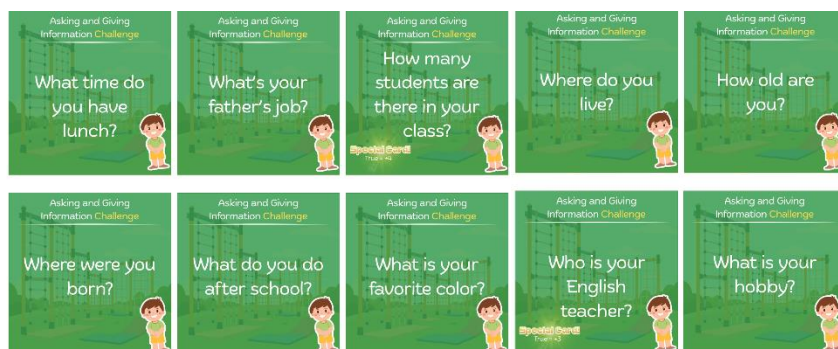
- Game Title : ENGLISH ADVENTURE



2. Kartu Pertanyaan

Terdapat lima jenis pertanyaan pada kartu tantangan, dan beberapa pertanyaan memiliki kartu khusus. Jika jawabannya benar, angkanya akan bertambah. Jika jawabannya salah, angkanya akan berkurang dari angka saat kartu tersebut diperoleh. Kartu-kartu tantangan ini diadaptasi dari berbagai materi yang berkaitan dengan keterampilan berbicara, yaitu: meminta dan memberikan pendapat, meminta dan memberikan informasi, menanyakan dan memberikan petunjuk arah, mengungkapkan kesukaan dan ketidaksukaan, serta mengungkapkan rasa terima kasih dan menanggapi.

- **(Hijau)** indikasi *Asking and Giving Information*



- **(Kuning)** indikasi *Asking and Giving Directions*



- **(Oren)** indikasi *Asking and Giving Opinions*



- **(Merah)** indikasi *Expressing Likes and Dislikes*



- (Ungu) indikasi *Expressing Gratitude and Responding*



3. Alat Permainan

- Dadu



- Bidak



i. Petunjuk Penggunaan Produk

1. Aturan Permainan

- Permainan ini dimainkan oleh 2–5 pemain pada satu papan permainan, dengan setiap pemain menggunakan satu pion untuk menandai posisi mereka.
- Permainan dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Saat digunakan di kelas atau dalam kelompok besar, pemain dapat dibagi

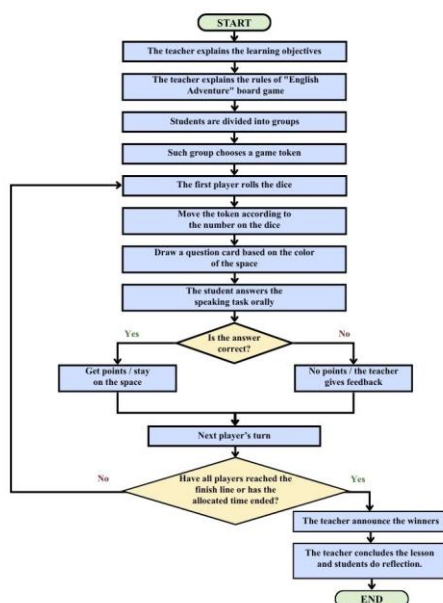
menjadi beberapa kelompok dan mendiskusikan cara menjawab setiap tantangan.

- c) Kartu diambil dan tantangan dibacakan oleh guru, fasilitator, atau pemain lain yang sedang tidak mendapat giliran bermain.
- d) Jika pemain tidak dapat menjawab tantangan, guru atau fasilitator dapat memberikan bantuan atau contoh. Jika pemain tetap tidak dapat menyelesaikan tantangan, giliran mereka berakhir dan permainan beralih ke pemain berikutnya.
- e) Setiap warna kotak mewakili topik percakapan yang berbeda: Meminta dan Memberikan Informasi, Meminta dan Memberikan Petunjuk Arah, Meminta dan Memberikan Pendapat, Mengungkapkan Suka dan Tidak Suka, serta Mengucapkan Terima Kasih dan Menanggapi.
- f) Pemain yang berhenti di kotak Kartu Spesial harus mengikuti instruksi pada kartu tersebut, baik untuk bergerak maju maupun mundur sesuai dengan jawaban.
- g) Jika permainan menggunakan aturan tambahan Ular Tangga, pemain yang berhenti di kotak ular atau tangga harus mengikuti arah yang ditunjukkan tanpa mengambil kartu tambahan.
- h) Pemenang permainan adalah pemain pertama yang mencapai kotak FINISH (100) dengan jumlah angka dadu yang tepat.

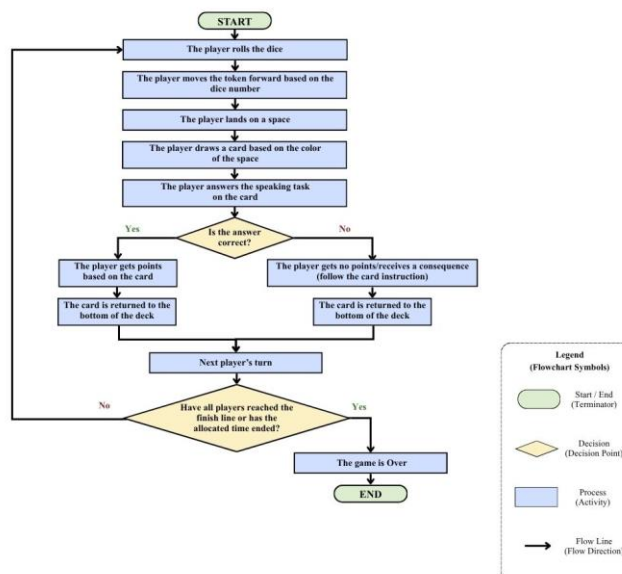
2. Langkah-langkah permainan

- a) Semua pemain menyiapkan papan permainan, pion, dadu, kartu tantangan (berdasarkan warna), dan kartu khusus.
- b) Setiap pemain meletakkan pionnya di petak START sebagai posisi awal permainan.
- c) Pemain menentukan urutan giliran bermain, kemudian permainan dimulai dan berlangsung secara bergantian searah jarum jam.
- d) Pada setiap giliran, pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang muncul.
- e) Setelah berhenti di suatu petak, pemain mengambil kartu tantangan yang sesuai dengan warna petak tersebut dan menyelesaikan tantangan yang tertera pada kartu.
- f) Guru atau pemain lain memeriksa jawaban pemain. Setelah menyelesaikan tantangan, pemain menunggu giliran berikutnya.
- g) Jika pemain berhenti di petak Kartu Khusus, pemain mengambil satu kartu khusus dan menjalankan instruksi yang tertera pada kartu tersebut.
- h) Jika pemain berhenti di petak ular atau tangga, pemain segera berpindah ke posisi yang sesuai dengan ujung ular atau tangga tersebut tanpa mengambil kartu tambahan.
- i) Permainan berlanjut hingga salah satu pemain berhasil mencapai petak FINISH (100) dengan angka dadu yang tepat.

FLOWCHART OF THE BOARD GAME USAGE IN
THE CLASSROOM



FLOWCHART OF THE GAME MECHANISM
"ENGLISH ADVENTURE"



III. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil proses pengembangan, dapat disimpulkan bahwa permainan papan "English Adventure" merupakan sarana pembelajaran bahasa Inggris yang tepat untuk mendukung kegiatan berbicara bagi siswa SMP. Permainan ini dikembangkan dengan mengadaptasi permainan tradisional Ular Tangga serta memadukan berbagai tantangan berbicara yang mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara bermakna dan interaktif. Permainan papan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara melalui berbagai aktivitas, seperti meminta dan memberikan informasi, meminta dan memberikan pendapat, menanyakan dan memberikan petunjuk arah, mengungkapkan hal yang disukai dan tidak disukai, serta menyampaikan dan menanggapi ucapan terima kasih. Aktivitas-aktivitas tersebut menumbuhkan komunikasi, kerja sama, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, permainan papan "English Adventure" dapat menjadi sarana pembelajaran alternatif yang membantu guru menciptakan kegiatan berbicara yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memadukan materi edukatif dan unsur permainan, produk ini berpotensi meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris saat berinteraksi di kelas.

REFERENSI

- [1] I. Fauzi, R. Hartono, D. Rukmini, and H. Pratama, "AI Applications for EFL Learners: Enhancing Speaking Performance and Reducing Anxiety with Gender-Based Analysis," *Forum for Linguistic Studies*, vol. 7, no. 9, pp. 282–301, 2025, doi: 10.30564/fls.v7i9.10192.
- [2] W. Zhang and J. Hu, "The relationship between perceived teacher support and student engagement in Chinese senior high school English classrooms: the mediating role of learning motivation," *Front. Psychol.*, vol. 16, 2025, doi: 10.3389/fpsyg.2025.1563682.
- [3] L. A. Alnaeem, "The Power of Self-Talk for Speaking Anxiety Reduction Among EFL Learners," *Theory and Practice in Language Studies*, vol. 15, no. 1, pp. 103–112, 2025, doi: 10.17507/tpls.1501.12.

- [4] C. W. H. Tiing and M. M. Yunus, "Board games in improving pupils' speaking skills: A systematic review," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 13, no. 16, 2021, doi: 10.3390/su13168772.
- [5] B. F. Klimova, "Games in the Teaching of English," *Procedia Soc. Behav. Sci.*, vol. 191, pp. 1157–1160, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.312.
- [6] A. K. Robles Juárez and A. E. Cango Patiño, "Gamified-Learning on enhancing English speaking skills among A1 learners at FineTuned English Language Institute, August 2024 to January 2025 Academic Period," *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, vol. 8, no. 6, pp. 11090–11105, 2025, doi: 10.37811/cl_rcm.v8i6.15841.
- [7] S. K. Loor Gómez and N. J. Vivero Cedeño, "Playful Learning Game to Improve Vocabulary Acquisition in the English Language," *Reincisol.*, vol. 4, no. 7, pp. 702–717, 2025, doi: 10.59282/reincisol.v4(7)702-717.
- [8] Z. Sadig, "Euro-Global Journal of Linguistics and Language Education," *Euroglobal Journal of Linguistics and Language Education*, vol. 2, no. 3, pp. 3–10, 2024.
- [9] M. S. Alotaibi, "Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis," *Front. Psychol.*, vol. 15, no. April, 2024, doi: 10.3389/fpsyg.2024.1307881.
- [10] Henry Wasosa, "Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency , During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya," *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, vol. VII, no. 2454, pp. 1175–1189, 2025, doi: 10.47772/IJRISS.
- [11] Friscilla Sembiring, Yessica Elisabeth Sinabariba, Nadia Hagana Br. Bangun, Widie Sri Pratiwi, and Witaren Laia, "Increasing English Vocabulary with Snakes and Ladders Media," *Indonesian Journal of Society Development*, vol. 2, no. 1, pp. 15–22, 2023, doi: 10.55927/ijds.v2i1.3189.
- [12] T. Krouse and T. F. O'Callaghan, "English Education," *Introducing English Studies*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.5040/9781350055445.ch-009.
- [13] M. Sailer, J. U. Hense, S. K. Mayr, and H. Mandl, "How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction," *Comput. Human Behav.*, vol. 69, pp. 371–380, 2017, doi: 10.1016/j.chb.2016.12.033.
- [14] S. Adipat, K. Laksana, K. Busayanon, A. Ausawasowan, and B. Adipat, "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts," *International Journal of Technology in Education*, vol. 4, no. 3, pp. 542–552, 2021, doi: 10.46328/ijte.169.
- [15] J. Cheng, C. Lu, and Q. Xiao, "Effects of gamification on EFL learning: a quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates," *Front. Psychol.*, vol. 16, 2025, doi: 10.3389/fpsyg.2025.1448916.

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.