

Ray's Werewolf Social Life Deducting Card-Game for Learning Purposes[Kartu Permainan Werewolf Ray untuk Pembelajaran]

Raysandi Yulianto¹⁾, Niko Fediyanto^{*2)}

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

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

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

Abstrak. *Ray's Werewolf Social Life Deducting Card-Game* adalah media pembelajaran bahasa Inggris interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Media ini mengadaptasi permainan klasik Werewolf ke dalam konteks pendidikan, sehingga mendorong siswa SMA untuk terlibat dalam permainan peran, komunikasi persuasif, dan interaksi sosial menggunakan bahasa Inggris. Suasana permainan yang menyenangkan dan kompetitif membuat siswa terdorong untuk berbicara secara alami tanpa tekanan. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang santai dan mendukung kelancaran serta kepercayaan diri berkomunikasi di kelas EFL.

Kata Kunci - kepercayaan diri ; EFL; media pembelajaran; kartu Werewolf; siswa SMA

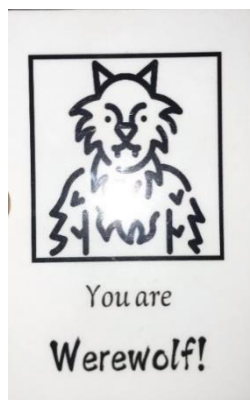
I. Deskripsi Produk

Ray's Werewolf Social Life Deducting Card-Game adalah media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara siswa sekolah menengah dalam bahasa Inggris. Game Werewolf mendorong pemain untuk berinteraksi dalam kelompok kecil melalui diskusi dan debat, mengharuskan mereka untuk menggunakan keterampilan argumentasi dan persuasi dalam bahasa Inggris[1]. Game ini telah disesuaikan untuk mengakomodasi pelajar dengan tingkat kemahiran yang berbeda dengan berbagai karakter dan aturan permainan yang cocok untuk pemain pemula dan mahir[2]. Kartu-kartu dirancang dengan gaya minimalis dan kartun untuk mempertahankan fokus pada gameplay tanpa gangguan visual yang tidak perlu[3]. Suasana kompetitif dan menyenangkan memotivasi siswa untuk berbicara secara spontan dan aktif, sambil melatih keterampilan komunikasi dalam konteks sosial yang otentik.[4] Produk ini berfungsi sebagai metode alternatif yang menarik untuk latihan berbicara dalam ruang kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL), didukung oleh penelitian yang menyoroti manfaat pembelajaran berbasis permainan dan permainan yang terinspirasi tradisional / tradisional dalam menurunkan kecemasan berbicara dan membangun kepercayaan diri[5]. Selain itu, sifat sosial dari permainan ini mendorong kolaborasi dan pemikiran kritis saat siswa menegosiasikan peran dan membujuk teman sebaya, mencerminkan skenario komunikatif kehidupan nyata yang meningkatkan pemerolehan bahasa[6]. Fleksibilitas struktur permainan memungkinkan guru untuk dengan mudah mengintegrasikannya ke dalam berbagai rencana pelajaran, menjadikannya alat serbaguna yang dapat melengkapi metode pengajaran tradisional[7]. Umpan balik pengguna awal menunjukkan bahwa kualitas interaktif dan imersif dari permainan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, faktor kunci dalam pembelajaran bahasa yang efektif^[5]. Dengan menempatkan latihan bahasa dalam konteks yang menyenangkan dan berorientasi pada tujuan, permainan ini membantu mengurangi filter afektif yang sering menghalangi pelajar EFL untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbicara^[7].

II. Konten Produk

1. Sisi depan kartu

- Ilustrasi minimalis dan kartun jelas dan mudah dikenali, yang membantu menjaga fokus siswa dan mendukung pemrosesan kognitif pada pelajar awal[9].
- Setiap peran ditulis dalam font yang berbeda, menambahkan daya tarik visual dan diferensiasi[10].
- Dicitak dengan kertas seni dan dilaminasi untuk membuat kartu bertahan lebih lama.



Gambar 1 Sisi Depan kartu

2. Sisi Belakang kartu

- Kartu-kartu tersebut menampilkan ilustrasi berwarna hangat yang cerah—terutama dalam gambar serigala kartun—yang dirancang untuk membangkitkan emosi positif dan membantu keterlibatan pada pelajar yang lebih muda.[11]
- Judul kartu: 'Permainan Karton Werewolf'



Gambar 1-2 Sisi Belakang kartu

3. Deskripsi Kartu

Permainan Kartu Pengurangan Kehidupan Sosial Werewolf Ray terdiri dari serangkaian kartu berbasis peran yang dicetak, masing-masing mewakili identitas karakter tertentu seperti *Werewolf*, *Villager*, *Peramal*, *Doctor*, dan opsional *Robber*. Setiap kartu dirancang dengan hati-hati dengan deskripsi bahasa Inggris yang disederhanakan, gaya font yang bervariasi, dan elemen visual berbasis kartun untuk meningkatkan kejelasan, keterlibatan, dan aksesibilitas bagi pelajar sekolah menengah. Peran-peran ini sengaja disusun untuk mendorong interaksi, permainan peran, dan ekspresi verbal spontan dalam pengaturan permainan yang imersif. Dengan mengintegrasikan fungsi karakter yang berbeda ke dalam urutan naratif permainan, media ini memberi peserta didik kesempatan kontekstual untuk berlatih berbicara bahasa Inggris secara alami. Penjelasan terperinci tentang setiap peran disediakan di bagian berikut.

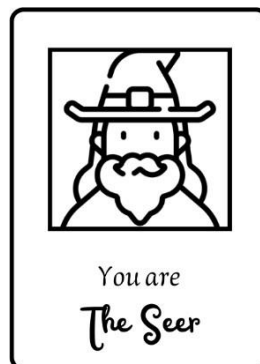
1. Werewolf:



Gambar 2 Werewolf

Karakter antagonis yang akan menjadi musuh dari setiap pemain, Werewolf memiliki kemampuan untuk melenyapkan pemain di fase malam tanpa ada yang menyadarinya selain moderator dan *The Seer*.

2. The Seer:



Gambar 3 The Seer

Karakter dengan kemampuan khusus untuk diam-diam memeriksa kartu setiap pemain di setiap fase malam untuk melihat Werewolf. Bila perlu, Anda dapat menggunakannya untuk menyelamatkan diri sendiri atau sekutu Anda. Bersikaplah bijaksana untuk menggunakan karakter khusus ini.

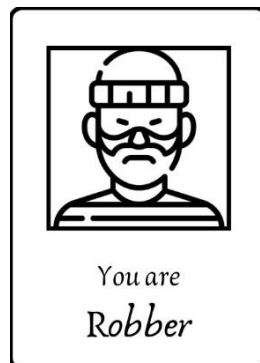
3. Doctor:



Gambar 3 Doctor

Ini karakter memiliki kemampuan untuk menyelamatkan satu pemain setiap fase malam, baik yang lain atau diri mereka sendiri. Jika Doctor memilih untuk menyelamatkan Werewolf, maka tidak ada yang tersingkir pada fase malam itu.

4. Robber:



Gambar 4 Robber

Karakter dengan kemampuan khusus untuk diam-diam menukar dirinya dengan kartu pemain lain di fase malam. Jika Anda cukup beruntung, Anda akan mendapatkan karakter khusus. Sama seperti The Seer, kartu ini juga memainkan peran penting dalam permainan. Bersikaplah bijaksana, berhati-hatilah.



Gambar 5 dan 7 Villager

5. Villager:

Karakter umum tanpa kemampuan khusus, namun melalui kolaborasi, mereka memiliki potensi yang signifikan untuk mencapai kemenangan dalam permainan. Ingatlah untuk tidak terbuka kepada siapa pun jika Anda memegang kartu ini, Werewolf akan mencari Anda.

III. Aturan Dasar dan Instruksi untuk bermain

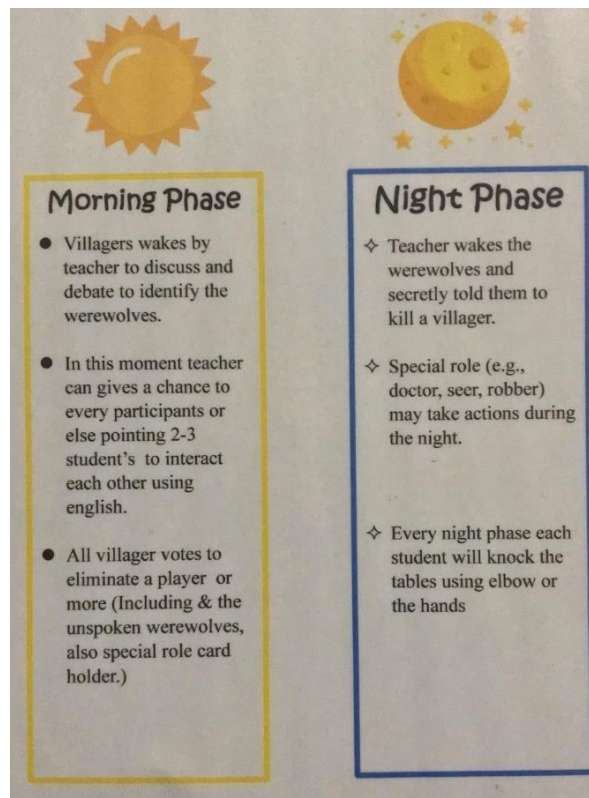
1. Aturan dasar

Setiap putaran permainan disusun menjadi dua fase utama: Fase Pagi dan Fase Malam.[12] Fase-fase ini terjadi dalam siklus berkelanjutan - dengan masing-masing memiliki aturan dan tujuan yang berbeda, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- **Fase Pagi:** Selama fase ini, semua pemain membuka mata mereka dan terlibat dalam diskusi terbuka untuk menyimpulkan siapa di antara mereka yang mungkin Werewolf.[13] Tujuannya adalah untuk menganalisis perilaku, berbagi kecurigaan, dan secara kolektif memutuskan pemain untuk dihilangkan dari permainan. Setelah pertimbangan singkat—biasanya dikelola oleh moderator—semua pemain memilih.[14] Individu dengan suara terbanyak dieliminasi. Penting untuk dicatat bahwa

hanya satu pemain yang biasanya dikeluarkan per putaran, dan memilih orang yang salah dapat secara tidak sengaja membantu Werewolf dalam mencapai kemenangan.

- **Fase Malam:** Setelah malam tiba, semua pemain menutup mata mereka.[15] Moderator kemudian secara berurutan memanggil pemain dengan peran khusus untuk bangun—diam-diam dan secara rahasia—untuk melakukan kemampuan masing-masing. Misalnya, werewolf diam-diam membuka mata mereka dan menyetujui target untuk dihilangkan. Peran khusus lainnya, seperti The Seer atau Doctor (tergantung pada versi yang dimainkan), juga diberi kesempatan untuk menggunakan kekuatan unik mereka. Villager biasa, yang tidak memiliki kemampuan khusus, tetap tertidur sepanjang malam. Moderator harus memastikan prosesnya tetap bijaksana dan tidak memihak, menjaga integritas dan misteri game. Struktur siklus ini berlanjut sampai salah satu kondisi kemenangan terpenuhi—entah



Gambar 8 Basic Rules

semua Werewolf tersingkir, menghasilkan kemenangan bagi Villager, atau jumlah Werewolf sama atau melebihi jumlah pemain yang tersisa, mengamankan menang untuk Werewolf.

2. Instruksi untuk bermain:

Alur Permainan *Werewolf*

1. Distribusi Kartu Peran (Rahasia)

- Moderator secara diam-diam membagikan satu kartu peran kepada setiap pemain. Hanya pemain dan moderator yang mengetahui peran yang ditetapkan.

2. Fase Malam

- Semua pemain menutup mata mereka.
- Moderator (biasanya guru atau fasilitator) memandu urutan sebagai berikut:

- Werewolf diam-diam membuka mata mereka dan menyetujui seorang pemain untuk dieliminasi.
- Pemain dengan peran khusus (misalnya, The Seer, Doctor, dll.) pada gilirannya dipanggil untuk melakukan tindakan spesifik mereka—seperti mengidentifikasi peran pemain atau melindungi seseorang dari eliminasi.

3. Fase Pagi

- Semua pemain membuka mata mereka.

- Moderator mengumumkan siapa yang tersingkir pada malam hari (jika pemain tidak diselamatkan oleh peran khusus).
- Diskusi dimulai, di mana pemain dapat menuduh orang lain atau membela diri.
- Semua pemain kemudian memilih untuk menghilangkan satu individu dari permainan berdasarkan kecurigaan.

4. Ulangi fase malam dan pagi

- Siklus malam dan pagi berlanjut hingga salah satu kondisi kemenangan berikut terpenuhi:
 - Villager menang jika semua Werewolf tersingkir.
 - Werewolf menang jika jumlah Werewolf menjadi sama atau melebihi jumlah pemain yang tersisa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji milik Allah SWT, yang rahmat, berkah, dan bimbingannya yang tak terbatas telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan makalah penelitian ini. Salam sejahtera dan berkah atas Nabi Muhammad SAW, keluarga bangsawannya, para sahabatnya, dan semua orang yang mengikuti jalannya. Makalah penelitian ini telah disusun dan diserahkan kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Sidoarjo sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan rasa hormat yang sebesar-besarnya kepada orang tuanya yang tercinta, yang doanya yang tak tergoyahkan, cinta tanpa syarat, dan dorongan tanpa akhir telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi selama perjalanan akademik ini. Apresiasi penulis juga diberikan kepada saudara-saudaranya, yang telah memberikan dorongan dan sukacita, membantunya untuk bertahan dalam menyelesaikan pekerjaan ini. Terima kasih khusus dan penghargaan yang tulus ditujukan kepada Mr. Niko Fediyanto, S.S., M.A., penasihat penulis, atas bimbingan yang luar biasa, umpan balik yang bijaksana, dan dukungan terus-menerus selama penulisan makalah ini. Akhirnya, penulis mengakui bahwa makalah ini mungkin masih memiliki kekurangan, dan dia menyambut baik umpan balik atau saran yang konstruktif untuk perbaikannya. Diharapkan karya ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya.

REFERENSI

- [1] M. C. T. R. Wandana, S. Muniroh, dan S. Karmina, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Berbasis Game Digital di Negara Berkembang: Tinjauan Literatur," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 10, no. 1, hlm. 421, 2024, doi: 10.30998/rdje.v10i1.23085.
- [2] L. Abidah, R. A. Asih, dan Estu Widodo, "Digital Game-Based Learning as a Strategy to Expand Vocational Students' Vocabulary: A Mixed Methods Approach," *J. Educ. Teknologi.*, vol. 7, no. 3, hlm. 419–428, 2023, doi: 10.23887/jet.v7i3.64778.
- [3] A. M. Toda *dkk.*, "Menganalisis elemen gamifikasi di lingkungan pendidikan menggunakan taksonomi Gamifikasi yang ada," *Belajar Cerdas. Kira-kira.*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–15, 2019, doi:10.1186/s40561-019-0106-1.
- [4] F. Liu, B. Vadivel, E. Rezvani, dan E. Namaziandost, "Menggunakan Game untuk Mempromosikan Bahasa

- Inggris sebagai Kesiapan Pelajar Bahasa Asing untuk Berkomunikasi: Efek Potensial dan Sikap Guru dalam Fokus," *Depan. Psikologi.*, vol. 12, no. Oktober, hlm. 1–10, 2021, doi: 10.3389/fpsyg.2021.762447.
- [5] M. H. Ibrahim dan I. K. Amilia, "Jurnal Studi Bahasa Inggris," *J. English Lang. Stud.*, vol. 7, no. 1, hlm. 60–77, 2022, [Online]. Tersedia: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JELS/article/view/3381>
- [6] F. Safitri dan C. Solusia, "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Kelas Sepuluh SMA Pembangunan Laboratorium UNP," *J. English Lang. Mengajar.*, vol. 12, no. 1, hlm. 68–77, 2023, doi:10.24036/jelt.v12i1.121825.
- [7] M. Romero, "Teks utama Pendahuluan Game digital di kalangan pelajar menengah Serious Games Pendidikan (ESG) di sekolah menengah," *Encycl. Educ. Inf. Technol.*, 2019.
- [8] D. Chiotaki dan K. Karpouzis, "Permainan Data Terbuka dan Budaya untuk Pembelajaran," *ACM Int. Conf. Proceeding Ser.*, 2020, doi: 10.1145/3402942.3409621.
- [9] C. M. Eng, K. E. Godwin, dan A. V. Fisher, "Tetap sederhana: merampingkan ilustrasi buku meningkatkan perhatian dan pemahaman pada pembaca pemula," *npj Sci. Belajar.*, Vol. 5, No. 1, 2020, doi:10.1038/S41539-020-00073-5.
- [10] J. V. Sutawijaya, "KESESUAIAN VISUAL ILUSTRASI, WARNA, DAN TIPOGRAFI EDUKASI ANAK MENGENAI FOOD WASTE," vol. 7, no. 1, pp. 5–10, 2024.
- [11] Y. Sun, N. Qi, J. Zhan, dan J. Yin, "Dampak Nada Warna Dingin dan Hangat di Ruang Kelas pada Emosi yang Dirasakan Siswa Sekolah Dasar di Barat Laut Cina," *Bangunan*, vol. 14, no. 10, 2024, doi: 10.3390/buildings14103309.
- [12] A. d Anggeriani and H. p Paksi, "Pengembangan Media Permainan Werewolf untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya," *J. Penelit. Pendidik.*, hlm. 3710–3719, 2019, [Online]. Tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160/27645>
- [13] E. S. Ramadhani, Yuniawatika, and S. Madyono, "Pengaruh Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD melalui Permainan Werewolf dengan Penguatan Karakter Demokratis," *Kaji. Teor. dan Prakt. Kependidikan*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–10, 2021.
- [14] T. Guo *dkk.*, "Multi-agen Berbasis Model Bahasa Besar: Survei Kemajuan dan Tantangan," hlm. 8048–8057, 2024, doi: 10.24963/ijcai.2024/890.
- [15] S. Tilton, "Menang Melalui Penipuan: Studi Kasus Pedagogis tentang Menggunakan Game Penipuan Sosial untuk Mengajarkan Teori Komunikasi Kelompok Kecil," *SAGE Terbuka*, vol. 9, no. 1, 2019, doi: 10.1177/2158244019834370.

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.