

Lingua Leap Board Game: An Innovative and Meaningful Learning Media for English Language Education

by:

Meysha Dwi Kurniadiansyah,

Fika Megawati, S.Pd. M.Pd., Dr

English Education

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

August, 2025



Pendahuluan

Sudah bukan menjadi rahasia umum lagi bahwa Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari karena perannya sebagai Bahasa International. Bahasa ini menjadi penghubung atau alat komunikasi bagi orang-orang dari berbagai negara. Namun fokus pada pendidikan bahasa di abad ke 21 ini tidak lagi pada tata bahasa, hafalan, dan belajar dari hafalan, tetapi lebih pada pemanfaatan pemahaman bahasa dan budaya sebagai sarana untuk berinteraksi dan terhubung dengan orang lain di seluruh dunia. Para peneliti menyarankan bahwa permainan mungkin merupakan pendekatan yang paling tepat untuk memperoleh tata bahasa dari bahasa kedua. Pentingnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan sangat penting dalam lingkungan pembelajaran bahasa. Karena bahasa Inggris terus menjadi lingua franca globalisasi, memastikan kemahiran berbahasa Inggris sejak usia dini telah menjadi prioritas bagi lembaga pendidikan di seluruh dunia. Gamifikasi dapat menjadi solusi yang ampuh untuk mengatasi masalah motivasi dalam konteks pembelajaran atau kerja, selama dirancang dengan baik dan dibangun di atas model implementasi yang mapan. Secara lebih rinci, gamifikasi adalah konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika, dan permainan berpikir untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, meningkatkan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Gamifikasi melibatkan penggabungan elemen dan mekanika permainan ke dalam aktivitas non-permainan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat menjadi media untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus utama dalam pembuatan papan permainan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Simple Present, Present Continuous Tense, Simple Past, Past Continuous, dan Simple Future. Kelima tenses ini dipilih karena merupakan dasar struktur tata bahasa Inggris yang tidak hanya digunakan dalam percakapan sehari-hari, tetapi juga sering digunakan untuk pembelajaran dalam buku teks Bahasa. Dari sudut pandang bahasa dan pengajaran, kelima tenses tersebut adalah kelompok tata bahasa pertama yang diajarkan ketika mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, karena penting untuk menunjukkan arti waktu dalam kalimat. Memahami Tata Bahasa Inggris Dasar merupakan fondasi dasar yang akan membantu seseorang menyusun kalimat dengan benar dan memudahkan seseorang untuk meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara mereka [7]. Papan ini dirancang untuk membuat pembelajaran lima tenses dasar lebih menarik, tidak hanya dengan berfokus pada tata bahasanya, tetapi juga dengan memasukkan pemikiran strategis ke dalam setiap keputusan yang diambil selama permainan, disertai konsekuensi yang menyertai setiap langkah. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Seperti pendapat Adipat dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah metode untuk memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui penggunaan permainan digital dan non-digital [8]. Elemen-elemen permainan tertentu seperti poin, papan peringkat, dan tantangan interaktif telah diidentifikasi sebagai sesuatu yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi [9]. Gamifikasi merupakan alat yang ampuh untuk memotivasi keterlibatan peserta didik dalam lingkungan pendidikan [10]. Teknik-teknik gamifikasi sedang diadopsi untuk mendukung pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan dan bidang studi, serta untuk mengatasi sikap dan perilaku transversal seperti kolaborasi, kreativitas, dan belajar mandiri [11]. Selain keterlibatan, gamifikasi secara signifikan meningkatkan retensi pengetahuan. Umpan balik dan penghargaan langsung memperkuat apa yang telah dipelajari siswa, sehingga memudahkan mereka untuk mengingat dan menerapkan informasi baru [12].

Permainan Papan Lingua Leap dirancang dengan visual yang cerah dan menarik, terdiri dari total 16 kotak. Kotak pertama berfungsi sebagai titik awal dan akhir, dilanjutkan dengan 4 kotak tingkat mudah, diikuti oleh 4 kotak tingkat sedang, dan kemudian 4 kotak tingkat sulit. Kemudian, terdapat 3 kotak tantangan khusus berlabel "The Brave Leap" yang terletak di setiap sudut papan. Papan permainan ini juga dilengkapi kartu pertanyaan yang dikategorikan berdasarkan tingkat kesulitan, bidak permainan, dan uang mainan yang digunakan sebagai hadiah bagi pemain. Media pembelajaran ini sangat sesuai untuk pendidikan menengah atas dalam konteks Indonesia, karena menampilkan jenis pertanyaan yang selaras secara budaya dan pedagogis dengan kurikulum bahasa Inggris nasional pada tingkat tersebut.

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa gamifikasi dianggap sebagai cara yang menyenangkan, menarik, memotivasi, dan berhasil untuk mempelajari bahasa baru sebagai bahasa kedua/asing [13]. Peningkatan keterlibatan dan elemen permainan seperti misi, level, dan pencapaian dapat meningkatkan interaksi dengan pengguna [14]. Penggunaan perbedaan dan penghargaan merupakan bentuk motivator eksternal yang digunakan untuk membentuk perilaku dan dapat bermanfaat dalam pendidikan jika dimanfaatkan secara tepat dan dalam jumlah yang memadai [15]. Dari semua penelitian yang terkait dengan elemen permainan, berikut ini adalah elemen-elemen papan permainan Lingua Leap

1. Papan Permainan

- Judul : Lingua Leap
- Kode Level : Easy  Medium  Hard 

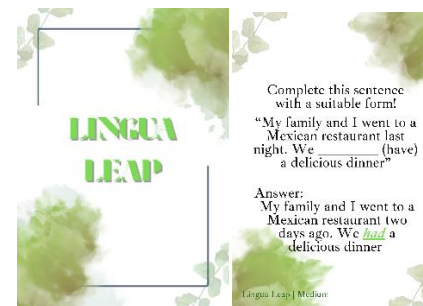


2. Kartu pertanyaan

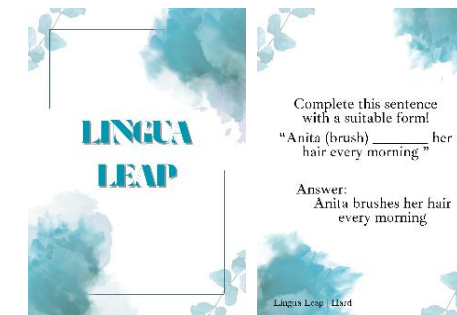
Soal-soal pada kartu ini disusun menjadi 3 tingkat, yaitu mudah yang terdiri dari kalimat sederhana, sedang yang terdiri dari kalimat kompleks, dan sulit yang terdiri dari kalimat kompleks majemuk. Beberapa soal pada kartu permainan diadaptasi dari Understanding and Using English Grammar [16], Fundamentals of English Grammar [17], dan Basic English Grammar [18].



Easy-level Card



Medium-level Card



Hard-level Card

Referensi

- [1] I. S. Redjeki and R. Muhajir, “Gamification in EFL classroom to support teaching and learning in 21st century,” *JEES J. Engl. Educ. Soc.*, vol. 6, no. 1, pp. 68–78, Apr. 2021, doi: 10.21070/jees.v6i1.882.
- [2] J. Manokaran, N. Abdul Razak, and A. Hamat, “Game-Based Learning in Teaching Grammar for Non-Native Speakers: A Systematic Review,” *3L Southeast Asian J. Engl. Lang. Stud.*, vol. 29, no. 2, pp. 13–32, June 2023, doi: 10.17576/3L-2023-2902-02.
- [3] N. S. Mansor, P. Primsuwan, A. S. A. Hassan, S. Saad, F. N. Sabidi, and K. Ponamnuaysuk, “Gamifying Language Learning: Enhancing Primary School Student Engagement Through the Giant Snake and Ladder Board Game,” *Int. J. Res. Innov. Soc. Sci.*, vol. VIII, no. IX, pp. 3184–3195, 2024, doi: 10.47772/IJRISS.2024.8090265.
- [4] 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. Hum. Behav.*, vol. 69, pp. 371–380, Apr. 2017, doi: 10.1016/j.chb.2016.12.033.
- [5] D. Wahidin and N. Agani, “ASOSIASI PERGURUAN TINGGI INFORMATIKA & ILMU KOMPUTER (APTIKOM) WILAYAH 3,” vol. 5, Sept. 2016.
- [6] N. L. L. Sari and I. Avifah, “STUDENTS’ PERCEPTIONS ON THE USE OF GAMIFICATION APPROACH IN GRAMMAR CLASS,” vol. 3, Aug. 2023.
- [7] M. Yunus and A. Abdollah, “Development of Basic English Grammar Teaching Materials Based on Situational Approach in English Language Education Study Program of Universitas Muslim Indonesia,” *ELT Worldw. J. Engl. Lang. Teach.*, vol. 7, no. 2, p. 163, Oct. 2020, doi: 10.26858/eltww.v7i2.15390.
- [8] S. Adipat, K. Laksana, K. Busayanon, A. Ausawasowan, and B. Adipat, “Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts,” *Int. J. Technol. Educ.*, vol. 4, no. 3, pp. 542–552, July 2021, doi: 10.46328/ijte.169.
- [9] N. N. T. Duyen and N. H. T. Mi, “EXPLORING THE IMPACTS OF GRAMMAR GAMIFICATION ON ADULT STUDENTS LEARNING ENGLISH LINGUISTICS AS A SECOND DEGREE AT A VIETNAMESE UNIVERSITY,” Feb. 2025.
- [10] L. Huseinović, “The Effects of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education,” *MAP Educ. Humanit.*, vol. 4, no. 1, pp. 10–36, July 2023, doi: 10.53880/2744-2373.2023.4.10.
- [11] I. Caponetto, J. Earp, and M. Ott, “Gamification and Education: A Literature Review,” vol. 1, p. 50, Oct. 2014.
- [12] T. N. Simbolon, “Exploring Non-Digital Gamification in English Education: Insights from a Middle School Study,” 2025.

- [13] H. Dehghanzadeh, “Investigating effects of digital gamification-based language learning: a systematic review* Hossein Dehghanzadeh*,” vol. 12, no. 25, 2020.
- [14] N. P. Ananda, F. T. Rahmah, and A. R. Ramdhani, “Using gamification in education: Strategies and impact,” vol. 1, no. 1, 2024.
- [15] K. M. Laura-De La Cruz, S. J. Noa-Copaja, O. Turpo-Gebera, C. C. Montesinos-Valencia, S. M. Bazán-Velasquez, and G. S. Pérez-Postigo, “Use of gamification in English learning in Higher Education: A systematic review,” *J. Technol. Sci. Educ.*, vol. 13, no. 2, p. 480, May 2023, doi: 10.3926/jotse.1740.
- [16] B. S. Azar, *Understanding and Using English grammar*, Second. Prentice Hall Regents: Tina B. Carver, 1989.
- [17] B. S. Azar, *Fundamentals of English grammar*, Second. Regents/Prentice Hall: Tina B. Carver, 1992.
- [18] B. S. Azar, *Basic English grammar*, Second. White Plains, NY: Tine B. Carver, 1996.