

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

Papan Permainan Lingua Leap: Media Pembelajaran Inovatif dan Bermakna untuk Pendidikan Bahasa Inggris

Meysya Dwi Kurniadiansyah¹⁾, Fikamegawati²⁾

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: fikamegawati@umsida.ac.id

Abstrak. *The Lingua Leap Board Game is an interactive learning tool designed for senior high school students. It aims to break the traditional divide between learning and playing by turning study into a fun and competitive game. In this game, players actively interact with learning materials (cards containing questions and answers) and also their opponents. Each challenge offers rewards for success and penalties for failure. There are consequences for both correct and incorrect answers, and players must think strategically as the game unfolds. This board game not only helps students improve their understanding of grammar but also develops their critical thinking skills. It encourages them to think quickly, work together, make decisions, enjoy the learning process, and experience education as something dynamic and alive.*

Keywords - *Lingua Leap, Interactive Learning Tool, Critical Thinking Skills*

Abstrak. *Papan Permainan Lingua Leap merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk siswa menengah keatas. Media ini dibuat untuk meruntuhkan dikotomi klasik antara belajar dan bermain, dengan menggabungkan pembelajaran ke dalam permainan diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih seru dan kompetitif. Papan permainan ini mengharuskan pemain berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran (kartu berisi pertanyaan dan jawaban) serta dengan lawan main mereka. Terdapat beberapa imbalan bagi setiap challenge yang dimenangkan beserta hukuman bagi setiap kegagalan. Ada konsekuensi atas jawaban yang benar maupun salah, juga strategi yang harus dipertimbangkan selama proses jalannya permainan. Papan permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi grammar namun juga keterampilan berpikir kritis. Permainan ini melatih siswa untuk berpikir cepat, berkolaborasi, mengambil keputusan, menikmati proses belajar, dan mengalami pendidikan sebagai peristiwa yang hidup.*

Kata Kunci - *Lingua Leap, Media Pembelajaran Interaktif, Keterampilan Berpikir Kritis*

I. PENDAHULUAN

Sudah bukan menjadi rahasia umum lagi bahwa Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari karena perannya sebagai Bahasa Internasional. 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 [1]. Para peneliti menyarankan bahwa permainan mungkin merupakan pendekatan yang paling tepat untuk memperoleh tata bahasa dari bahasa kedua [2]. 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 [3]. 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 [4]. 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 [5]. Gamifikasi melibatkan penggabungan elemen dan mekanika permainan ke dalam aktivitas non-permainan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan [6]. Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat menjadi media untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

II. 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].

- Level : Easy
- Warna : Merah Muda



- Level : Medium
- Warna : Hijau



- Level : Hard
- Warna : Biru



3. Pion



4. Uang Mainan

- Imbalan untuk level easy



- Imbalan untuk level medium



- Imbalan untuk level hard



i. Petunjuk Penggunaan Produk

1. Peraturan Permainan

- Permainan ini dilakukan secara berpasangan dengan minimal pemain adalah 2 orang
- Jika permainan ini digunakan di dalam kelas atau dalam forum yang lebih besar, maka harus dibuat kelompok terlebih dahulu dan permainan akan dijalankan dengan diskusi antar kelompok dalam menjawab setiap pertanyaan
- Pengambilan kartu dan pembacaan pertanyaan di setiap kotak akan dilakukan oleh pemain yang tidak mendapat giliran bermain
- Pemain yang tidak bisa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang benar tetap melanjutkan permainan namun tidak mendapat imbalan
- Setiap pemain akan diberikan uang sebesar 100.000 sebelum permainan dimulai
- Pemain yang ingin menjalankan challenge pada kotak ***The Brave Leap*** harus memiliki dana/uang minimum sesuai dengan besar denda pada setiap kotak ***The Brave Leap***
- Pemenang ditentukan dari pemain yang memperoleh uang terbanyak, saat kedua pemain telah sampai pada garis finish maka

2. Langkah-langkah permainan

- Pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan melangkah lebih dulu



- Pemain yang memenangkan suit dapat melanjutkan ke kotak pertama. Kemudian Pemain lawan akan mengambil kartu berlevel easy dan membacakan soal untuk pemain yang memenangkan suit. (hal ini dilakukan secara bergantian antar pemain)
 - Jika bisa menjawab maka akan mendapatkan uang sebesar 10.000



- Saat sampai di kotak bertuliskan ***The Brave Leap pertama*** pemain diperbolehkan mengambil satu kartu berlevel hard atau tetap memilih kartu berlevel easy
 - Jika memilih kartu berlevel hard dan dapat menjawab pertanyaan, maka ia akan mendapat imbalan sebesar 30.000, dan jika tidak bisa menjawab maka wajib membayar denda sebesar 30.000

- Namun jika pemain memilih kartu berlevel easy maka, jika bisa menjawab pemain akan tetap mendapat uang sebesar 10.000 dan jika tidak bisa menjawab dengan tepat maka ia tidak harus membayar denda, hanya tidak mendapat imbalan.



- d. Jika sampai pada kotak dengan kode ● maka pemain harus mengambil kartu berlevel medium
- Jika bisa menjawab pertanyaan yang diajukan maka pemain akan mendapat imbalan sebesar 20.000



- e. Saat sampai di kotak bertuliskan *The Brave Leap kedua* pemain diperbolehkan mengambil satu kartu berlevel hard atau tetap memilih kartu berlevel medium.
- Jika memilih kartu berlevel hard dan dapat menjawab pertanyaan, maka ia akan mendapat imbalan sebesar 40.000, dan jika tidak bisa menjawab maka wajib membayar denda sebesar 40.000
 - Namun jika pemain memilih kartu berlevel medium maka, jika bisa menjawab pemain akan tetap mendapat uang sebesar 20.000 dan jika tidak bisa menjawab dengan tepat maka ia tidak harus membayar denda, hanya tidak mendapat imbalan



- f. Jika sampai pada kotak dengan kode  maka pemain harus mengambil kartu berlevel hard
- Jika bisa menjawab pertanyaan yang diajukan maka pemain akan mendapat imbalan sebesar 50.000



- g. Saat sampai di kotak bertuliskan *The Brave Leap ketiga* pemain diperbolehkan mengambil satu kartu berlevel easy, medium hard dan menjawab ketiga pertanyaan secara berturut-turut atau tetap memilih kartu berlevel medium
- Jika memilih 3 kartu dari 3 level berbeda dan dapat menjawab ketiganya dengan benar, maka ia akan mendapat imbalan sebesar 150.000, dan jika tidak bisa menjawab maka wajib membayar denda sebesar 150.000



III. KESIMPULAN

Lingua Leap Board Game adalah sebuah permainan yang diciptakan dan dirancang untuk meningkatkan pemahaman tata bahasa dasar Bahasa Inggris, khususnya lima tenses utama. Dengan menggabungkan unsur permainan seperti tantangan, hadiah, dan hukuman, media ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif, dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Selain membuat proses belajar lebih menyenangkan, gamifikasi yang diterapkan juga meningkatkan retensi pengetahuan serta mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas siswa.

IV. UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, yang telah memungkinkan terselesaikannya karya tulis ilmiah ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan sepanjang zaman. Karya tulis ini disusun dan diajukan kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Sidoarjo sebagai bagian dari pemenuhan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Bahasa Inggris. Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, dukungan moral, dan motivasi tiada henti. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada saudara-saudara dan sahabat-sahabat terdekat yang terus memberikan semangat dalam proses penyusunan karya ini. Tak lupa, apresiasi mendalam penulis sampaikan kepada seluruh dosen yang telah berperan dalam proses bimbingan, serta memberikan dukungan intelektual dan inspirasi sepanjang perjalanan akademik ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada Fika Megawati, S.Pd., M.Pd., Dr., selaku pembimbing karya tulis ilmiah ini, atas dedikasi, arahan yang membangun, serta wawasan berharga yang telah sangat membantu dalam menyempurnakan penelitian ini. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif akan sangat dihargai demi perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

V. 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.

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.
