

# DEVELOPING ENGLISH SPEAKING BOARD GAME FOR EFL UNIVERSITY STUDENTS



Ima Normalia Kusmayanti, S.S., M.Pd.  
Retno Hendryanti, Ph.D.  
Anindita Dewi Artanti  
2019

## LATAR BELAKANG

Salah satu metode pengajaran kosakata yang mampu memberikan dorongan dan motivasi untuk meningkatkan pemerolehan kosakata adalah melalui permainan, terutama permainan edukasi atau permainan serius. Namun, masih sedikit penelitian yang mengkaji pengembangan permainan yang diperuntukkan pembelajar EFL, terutama untuk peningkatan kosakata dalam mengasah keterampilan berbicara.



## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menguji analisis kebutuhan siswa dan mengembangkan desain konten dan model pembelajaran. Pada tahap implementasi, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif and kualitatif untuk mengukur peningkatan pemerolehan kosakata dan kemampuan berbicara mahasiswa setelah menggunakan *Speak Up!*. Kuesioner dibagikan untuk mendapatkan perspektif mahasiswa guna perbaikan lebih lanjut.

## TUJUAN

Mengembangkan dan mengevaluasi permainan papan dan kartu bernama *Speak Up!* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa di perguruan tinggi Indonesia.

## HASIL

- Proses pengembangan permainan *Speak Up!* meliputi lima elemen yaitu perancangan dan penentuan (1) isi materi dan keterampilan yang dirancang untuk diajarkan melalui permainan; (2) sistem insentif atau penghargaan; (3) teknik belajar dan teknik evaluasi atau mekanika permainan yang merupakan aktivitas atau serangkaian kegiatan yang diulangi oleh pelajar sepanjang permainan; (4) desain estetika visual; dan (5) narasi permainan.
- Pengembangan board game *Speak Up!* melibatkan dosen bahasa Inggris pada empat elemen yang meliputi isi materi sistem insentif, teknik belajar dan teknik evaluasi, serta narasi permainan. Pada elemen desain estetika visual, pengembangan *Speak Up!* melibatkan pakar desain komunikasi visual.
- Tahap evaluasi *Speak Up!* menggunakan one group pre-test post-test design yang meliputi tes kosakata dan tes berbicara. Setelah menerima perlakuan permainan *Speak Up!*, kesimpulan hasil perhitungan *paired samples test* adalah diterima H1 karena terdapat perbedaan antara data *pre-test* dan *post-test* kosakata yaitu nilai signifikansi **0.00**, yang berarti **<0.05**. Dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, hasil *pre-test* dan *post-test* berbicara menunjukkan bahwa H1 diterima karena terdapat perbedaan antara data *pre-test* dan *post-test*, berbicara yaitu nilai signifikansi **0.00**, yang berarti **<0.05**.
- Hasil rerataan dari dimensi *usability*, *motivation*, *understandability*, *user's experience*, dan *engagement* adalah **4.6** yang berarti sangat baik.
- Selanjutnya diketahui bahwa fitur fisik *Speak Up!* yang paling disukai adalah bintang, kartu biru, dan instruksi "curi dua bintang". Namun, mahasiswa tidak menyukai fitur "bernyanyi satu menit", "diam" dan "dilewati satu putaran".
- Terkait manfaat yang dirasakan setelah bermain *Speak Up!*, mayoritas mahasiswa mengakui bahwa mereka lebih memahami kosakata bahasa Inggris dan mereka lebih lancar berbicara dalam bahasa Inggris.
- Untuk pengembangan *Speak Up!* dimasa mendatang, mahasiswa menyarankan supaya ditambahkan tantangan, diperbanyak pemain, dan diperbanyak kosakata.

## KESIMPULAN

Dengan demikian *Speak Up!* memberikan pengaruh positif pada peningkatan skor nilai kosakata dan kemampuan berbicara. Penelitian selanjutnya disarankan memiliki jumlah sampel yang lebih banyak agar tingkat keyakinan hasil penelitian dapat ditingkatkan. Selain dari itu, disarankan untuk mengembangkan versi online dari *Speak Up!* agar dapat memudahkan akses pengguna.

## DIBIYAI OLEH

Bagian Penelitian  
Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
Universitas Telkom