

**PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI
ENGLISH PUBLIC SPEAKING PADA PELAJAR ENGLISH AS A FOREIGN
LANGUAGE TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Pavita Regina Santosa¹, Jasson Prestiliano², T. Arie Setiawan Prasida³
^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Satya Wacana
1692021045@student.uksw.edu, jasson.prestiliano@uksw.edu,
arie.prasida@uksw.edu

ABSTRACT

Low effectiveness of English Public Speaking (EPS) practice is an obstacle to improve the speaking ability of English as Foreign Language (EFL) students in secondary school. The phenomenon is caused by the limitation of learning media and student's low learning motivation. This research aims to create an interactive educational media to improve the will and interest of the students to practice more EPS. Descriptive mixed-method approach is used in this research with interview and questionnaires as the research instrument. Board game "Talk to Conquer" is developed as the solution for this research problem. The board game is made according to the preferences and the characteristics of the EFL learners in secondary school, thus resulting the high effectiveness of it as an educational media for EPS practice.

Keywords: *board game, English public speaking, middle school, English as a Foreign Language (EFL)*

ABSTRAK

Rendahnya efektivitas pelatihan *English Public Speaking* (EPS) menyebabkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pelajar *English as Foreign Language* (EFL) di tingkat SMP menjadi tidak berkembang dengan optimal. Fenomena ini disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran dan motivasi rendah dari para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media edukasi interaktif yang dapat meningkatkan keinginan dan ketertarikan siswa dalam melatih EPS. Pendekatan penelitian campuran deskriptif digunakan dalam penelitian ini dengan wawancara dan kuesioner sebagai instrumen penelitian. *Board game* "Talk to Conquer" diciptakan sebagai solusi dari permasalahan dalam penelitian ini. *Board game* dibuat sesuai dengan preferensi serta karakteristik pelajar EFL tingkat SMP sehingga penggunaannya sebagai media edukasi pelatihan EPS dinilai sangat efektif.

Kata Kunci: *board game, English public speaking, Sekolah Menengah Pertama (SMP), English as Foreign a Language (EFL)*

A. Pendahuluan

Public speaking merupakan keterampilan komunikasi kompleks untuk menyampaikan pesan di depan umum secara jelas, menarik, dan meyakinkan. Menurut Kuntoro dkk. (2023), keterampilan ini perlu dilatih dengan guru sebagai fasilitator. Namun, pelatihan *public speaking* dalam lingkungan pembelajaran tidak selalu efektif. Penelitian dari Mustika, Gutji, dan Sekonda (2023) menyebutkan bahwa siswa kelas VII di SMPN 16 Kota Jambi memiliki tingkat kecemasan berbicara sebesar 62,46%. Sementara itu, penelitian oleh Rifatul dkk. (2023) menemukan bahwa sebesar 56,1% siswa kelas VII di SMPN 3 Baureno memiliki tingkat kecemasan berbicara yang tinggi. Tingkat kecemasan yang tinggi dapat menurunkan performa berbicara sehingga pesan bisa tidak tersampaikan dengan baik (Christy, Jufri, dan Mukhaiyar, 2021).

English Public Speaking (EPS) merupakan sebuah keterampilan berbicara. Pelatihannya dapat menggunakan kerangka kerja pengajaran bahasa yang disebut *The Four Strands*. Menurut Newton dan Nation (2020), *The Four Strands* terdiri dari *meaning-focused input*,

meaning-focused output, *language-focused learning*, dan *fluency development*. Namun karena EPS adalah komunikasi satu arah, maka aspek *meaning-focused input* dapat diabaikan. Oleh sebab itu, kompetensi dasar EPS terdiri dari penyampaian pesan yang jelas dan terstruktur (*meaning-focused output*), pemahaman aspek linguistik seperti *grammar*, *pronunciation*, dan *vocabulary* yang baik (*language-focused learning*), dan pengembangan kelancaran (*fluency*).

Data Indeks Kemahiran Bahasa Inggris *English First* (EF EPI) 2023 menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris warga Indonesia masih tergolong rendah, yakni menduduki peringkat 79 dari 113 negara (ANTARA, 2023). Pengaplikasian EPS dapat membantu terbiasanya seseorang dalam beropini menggunakan bahasa Inggris sehingga memperkaya kosakata dan meningkatkan *fluency*. Oleh karena itu, EPS menjadi salah satu keterampilan yang dipelajari oleh pelajar *English as Foreign Language* (EFL) di Indonesia.

Berdasarkan psikologi perkembangan, usia remaja awal (11-15 tahun) dianggap usia yang tepat

untuk pelatihan EPS. Santrock (2023) menjelaskan teori dari Piaget (1952) mengenai tahapan perkembangan kognitif, di mana remaja pada usia tersebut sudah bisa berpikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis. Apabila dilatih lebih dini, *prefrontal cortex*, yakni sebuah bagian dari otak depan yang mengatur pembuatan alasan, pembuatan keputusan, dan pengendalian diri, masih belum berkembang secara sepenuhnya (Santrock, 2023). Melalui teori tersebut, dapat diartikan bahwa usia remaja awal atau setara dengan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sudah dapat diajarkan dasar-dasar mempraktikkan EPS.

Banyak satuan pendidikan di tingkat SMP menyadari pentingnya EPS sehingga diberikan melalui tugas praktik di kelas, seperti kegiatan *presentation*, *storytelling*, dan lain-lain. Hal tersebut juga diterapkan di SMP Susteran Purwokerto. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Agnes Krista Putri D. A., S.Pd. selaku guru bahasa Inggris, banyak siswa yang masih merasa kurang termotivasi untuk mempraktikkan EPS karena tidak merasa bisa dan takut melakukan kesalahan. Sistem pembelajaran disebut terlalu teoritis

sehingga membuat para siswa tidak percaya diri.

Sebuah studi dari Nguyen (2025) menyebutkan bahwa pembelajaran EPS dapat dilakukan secara efektif dengan menggunakan dua metode. Pertama, metode *teacher scaffolding*, yakni metode di mana pengajar mendampingi pelajar sesuai dengan kemampuan mereka. Sementara metode kedua disebut metode *collaborative learning*, yakni metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Melalui kedua metode tersebut, para siswa dapat menjadi lebih paham berkat meningkatnya keterlibatan dan pemahaman materi.

Siswa tidak termotivasi dalam melatih keterampilan EPS karena terbatasnya metode dan media interaktif yang mendukung. Sousa dkk. (2023) menyebutkan bahwa *board game* adalah media edukasi yang dapat membantu pelatihan *soft skill* dengan cara yang menyenangkan tanpa adanya rasa takut akan melakukan kesalahan. Penelitian dari Setiawan, Prasida, dan Prestiliano (2019) menyebutkan bahwa *board game* dapat menjadi media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku anak kelas 3 SD. Ada pula penelitian

dari Maulana dan Indari (2021), yang menyebutkan bahwa *board game* dapat melatih kemampuan *speaking* pada siswa SMA. Meninjau dari penelitian-penelitian terdahulu, maka *board game* dapat menjadi media edukasi interaktif sebagai terobosan untuk melatih EPS.

Board game adalah permainan papan tatap muka yang dimainkan di atas permukaan meja dengan berbagai komponen permainan (O'Neill & Holmes, 2022). *Board game* memiliki banyak kategori dan mekanik yang akan terus berkembang. Hal ini menunjukkan kemungkinan bahwa setiap individu akan menemukan *board game* yang sesuai dengan preferensi masing-masing. O'Neill dan Holmes (2022) mengutip Smith (2006) yang menyebutkan bahwa *board game* dapat membantu penguasaan keterampilan berbahasa karena dapat mengurangi rasa gugup pemainnya ketika menggunakan bahasa asing.

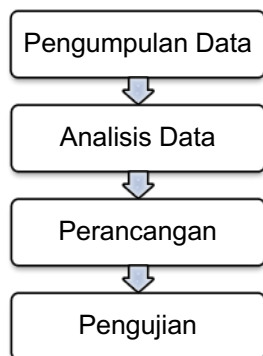
Permasalahan yang dihadapi penelitian ini adalah rendahnya motivasi para pelajar EFL tingkat SMP dalam mempraktikkan EPS sehingga tidak berkembang secara optimal. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah merancang media edukasi interaktif berupa *board game* yang

sesuai dengan kebutuhan serta preferensi para siswa. Kebaruan penelitian terletak pada pengaplikasian *board game* sebagai media edukasi EPS di tingkat SMP. *Board game* akan mengombinasikan mekanik yang sesuai dengan karakteristik pelajar EFL usia remaja awal serta disesuaikan pula dengan metode pembelajaran *teacher scaffolding* dan *collaborative learning* guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap EPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran dengan analisis deskriptif karena diperlukannya data verbal dan numerik yang lengkap. Metode penelitian campuran digunakan karena kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif dapat dilakukan secara bergantian dengan tujuan yang berbeda atau dengan menggabungkan teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2022). Dengan dasar tersebut, penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk merumuskan hipotesis awal dan metode kuantitatif untuk menguji hipotesis sehingga memberikan pemahaman mendalam demi hasil yang lebih valid.

Selain itu, penelitian ini menggunakan strategi linear. Menurut Sarwono dan Lubis (2007: 28) seperti yang dikutip oleh Yanti (2020: 46), strategi linear merupakan sebuah urutan logis berbentuk garis lurus yang telah dilakukan pemahaman konsep pada langkah perancangan dan dilakukan berulang kali. Tahapan penelitian dapat dilihat dari Gambar 1.



Gambar 1 Tahap perancangan menggunakan strategi linear

Tahap pertama yaitu pengumpulan data, dilakukan menggunakan teknik wawancara dengan para ahli dan target penelitian. Data tersebut dianalisis pada tahap kedua. Pada tahap selanjutnya, *board game* dapat mulai dirancang sesuai dengan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis supaya dapat memenuhi tujuan penelitian. *Board game* kemudian diujikan secara kualitatif dan kuantitatif ke beberapa ahli dan target penelitian untuk mengetahui tingkat efektivitas dari

board game sebagai media pembelajaran EPS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap 1: Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan secara kualitatif melalui wawancara. Wawancara pertama dilakukan dengan kedua guru bahasa Inggris SMP Susteran Purwokerto, yakni Ibu Riana Ariyanti, S.Pd. dan Ibu Agnes Krista Putri, S.Pd.. Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun sekolah sudah berusaha memberikan upaya pelatihan EPS melalui tugas praktik ketika kegiatan belajar mengajar seperti *presentation* dan *storytelling*. Namun, para siswa tidak dapat tampil dengan totalitas penuh karena keterbatasan media pembelajaran dan kepercayaan diri siswa yang rendah akibat takut melakukan kesalahan.

Ada pula wawancara dengan Bapak Ario Adityo, B.Ed. selaku pengajar di English One, sebuah tempat kursus bahasa Inggris untuk anak-anak hingga remaja usia 3-18 tahun. Wawancara ini diperlukan untuk memperoleh sudut pandang lain dari pembelajaran bahasa Inggris *non-formal* lebih berfokus pada pelatihan *speaking*. Bapak Ario

menyebutkan bahwa sebagian besar siswa SMP berada pada level A1-B1 *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) dan memiliki kesenjangan antara kemampuan *input* (mendengar dan memahami) dan *output* (berbicara dan menulis) karena keterbatasan fasilitas serta media. EPS dianggap sebagai bagian dari *productive skill* yang berdasarkan pada kemampuan *speaking*, tapi memiliki tuntutan tambahan yakni berupa kemampuan membangun *engagement* dengan audiens, penggunaan bahasa yang lebih formal, serta diperlukan adanya penguasaan aspek presentasi seperti intonasi, artikulasi, jeda, diksi, dan kontak mata.

Wawancara juga dilakukan dengan Dr. Rini Darmastuti, M.Si., seorang dosen pengampu mata kuliah *public speaking*. Menurutnya, tujuan utama EPS pada tingkat SMP terletak pada tersampainya pesan. Untuk mencapai hal itu, kepercayaan diri anak perlu dikembangkan sembari melatih teknik dan penguasaan materi. Oleh karena itu, diperlukan beberapa hal mendukung seperti pendampingan guru, pelatihan dengan topik yang mereka sukai, dan penyediaan media pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik dari anak-anak pada usia tersebut.

Ada pula hasil wawancara dengan beberapa siswa-siswi kelas 9 SMP Susteran Purwokerto. Wawancara dilakukan menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) dengan 6 orang yang terdiri dari tiga level berbeda dalam kemampuan EPS. Siswa menganggap EPS sulit karena mereka tidak terbiasa tampil depan banyak orang menggunakan bahasa Inggris, apalagi jika diminta secara mendadak. Ada pula ditemukan selera visual anak SMP cenderung menyukai gaya gambar kartun dengan warna yang *semi-saturated* yang cenderung hangat.

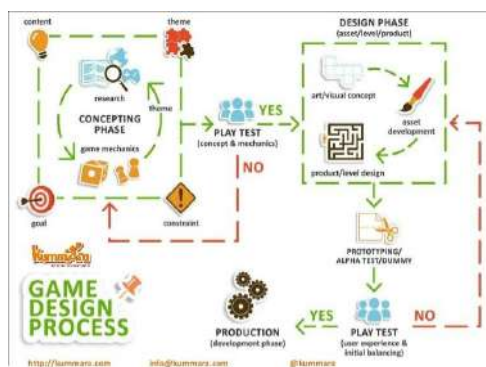
Tahap 2: Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa pelatihan EPS tidak efektif karena keterbatasan media pembelajaran serta faktor psikologis berupa rendahnya percaya diri siswa SMP ketika diminta untuk berbicara di luar zona nyaman. Motivasi para siswa dalam berlatih EPS juga dapat meningkat apabila media dan metode pembelajaran dapat membuatnya merasa terlibat, seperti membuat instruksi yang menarik dan lekat dengan keseharian

mereka. Selain itu, para siswa juga lebih menyukai ketika EPS dilakukan dalam lingkungan yang familier. Maka, *board game* harus memiliki instruksi yang menarik dan imersif serta dapat menjadi ruang yang nyaman bagi para pemainnya untuk berpendapat.

Tahap 3: Perancangan

Proses perancangan mengacu pada metode *game making process* milik Kummara, yang prosesnya terdiri dari beberapa tahapan, yakni *concepting phase*, *design phase* dan *development phase* (Kummara, 2021). Metode tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 *Game Design Process* Kummara 2021

Tahapan pertama merupakan *concepting phase*, yakni proses pembuatan konsep supaya sama dengan tujuan penelitian. Melalui data dan analisis sebelumnya, dirancang sebuah *board game* berjudul “Talk to Conquer”. *Board game* ini mengangkat kisah fantasi di mana ada

3 kerajaan yang saling berebut wilayah magis. Setiap wilayah dapat dikuasai apabila pemain dapat menjawab pertanyaan dari setiap warga magis melalui metode presentasi singkat. Pertanyaan-pertanyaan terdiri dari tema keseharian dan imajinatif. Dua jenis pertanyaan tersebut akan saling melengkapi sebab topik keseharian akan membuat para pemain termotivasi menjawab hal-hal yang mereka gemari sementara topik imajinatif akan memperluas imajinasi dan kosakata.

“Talk to Conquer” menggunakan mekanik *area majority* dan *team-based game*. Mekanik *area majority*, yakni mekanik perebutan wilayah demi suatu keuntungan, digunakan untuk membangkitkan jiwa kompetitif para pemain agar termotivasi dalam menjawab pertanyaan. Sementara itu, mekanik *team-based play* atau permainan berbasis tim dipilih karena dinilai serupa dengan metode pembelajaran *collaborative learning* yang dapat mengurangi rasa takut. Selain itu, terdapat tantangan yang muncul ketika hendak merebutkan suatu wilayah, di mana tantangan tersebut menggunakan mekanik *hot potato*. Para pemain harus

memberikan tanggapan secara cepat sebelum berpindah ke pemain lain dalam batasan tema dan waktu tertentu. Mekanik ini digunakan untuk menjaga tempo permainan yang interaktif dan untuk melatih spontanitas. Ada pula kesempatan untuk penerapan metode *teacher scaffolding* dalam permainan ini, yakni guru dapat dijadikan sebagai moderator untuk mengatur jalannya permainan sekaligus sebagai pembimbing yang akan mengajarkan cara melakukan EPS dengan baik.

Pada *design phase*, visual *board game* mulai didesain. *Board game* "Talk to Conquer" menggunakan gaya desain yang terinspirasi dari *medieval fantasy*, yang erat kaitannya dengan abad pertengahan dan elemen magis. Gaya desain ini dipilih karena dapat membangun nuansa fantasi yang sesuai dengan konsep cerita dan mekanik penguasaan wilayah dari *board game* ini tersendiri.

Board game ini memadukan gaya gambar anime proporsi 5 kepala dengan warna bersaturasi cukup tinggi dan hangat, menyesuaikan preferensi para siswa SMP. *Board game* ini menggunakan warna coklat dan krem sebagai warna utama disertai penggunaan kode warna yang

cerah dan kontras seperti warna merah, biru, dan hijau pada komponen personal supaya mudah dibedakan. Ilustrasi utama pada *board game* juga menggunakan kode warna dengan alasan serupa.

Font yang digunakan dalam *board game* terinspirasi dari *font Gothic*. *Font Mermaid Slash* digunakan sebagai *heading font* karena dapat memperkuat identitas visual *medieval fantasy*. Sementara itu, *font Carter One* digunakan sebagai *body text font* karena cukup fleksibel untuk dipadukan dengan tema *medieval fantasy* tanpa mengorbankan keterbacaan.

Board game ini memiliki beberapa komponen yang didesain dan diproduksi khusus seperti pada Gambar 3, 4, 5, 6, 7, dan 8.



Gambar 3 Kepingan Instruksi

- a) Kepingan Instruksi (*Prompt Tiles*), yakni komponen yang diletakkan di atas papan permainan dan berisi topik-topik presentasi. Komponen ini memiliki lima jenis ilustrasi dengan makhluk mitologi

yang berbeda. Terdapat 40 kepingan dengan topik yang berbeda untuk mendukung *replayability*;



Gambar 4 Kartu Tantangan

- b) Kartu Tantangan (*Challenge Cards*), yakni digunakan ketika wilayah direbutkan oleh para pemain. Komponen ini terdiri dari tiga kategori, yakni *Tongue Twister Duel*, *Rhyme War*, dan *Category Dash*, yang dibedakan menjadi tiga kode warna. Desain kartu tantangan terinspirasi dari desain surat abad pertengahan;



Gambar 5 Papan Permainan

- c) Papan Permainan (*Board Game*), yakni tempat untuk meletakkan 24 buah kepingan instruksi dalam satu kali permainan. Desainnya menyerupai peta penjelajahan untuk meningkatkan imersivitas;



Gambar 6 Papan tulis dua sisi.

- d) Papan Tulis Dua Sisi (*Two-sided Whiteboards*), yakni komponen yang digunakan untuk menyusun jawaban dan mendengarkan jawaban dari tim lawan;



Gambar 7 Token pemain pertama

- e) Token Pemain Pertama (*First-player Token*), yakni komponen yang membantu mengingatkan siapa pemain pertama dalam setiap rondonya. Desain menyesuaikan dengan tema *board game*;



Gambar 8 Rulebook

- f) Buku peraturan (*Rulebook*), yakni buku yang berisi segala macam penjelasan mengenai *board game* "Talk to Conquer", mulai dari konsep, komponen, cara menata komponen, dan cara bermainnya dalam bahasa Inggris yang sudah

disesuaikan dengan tingkat bahasa para siswa SMP.

Terdapat juga penggunaan beberapa komponen siap pakai seperti:

- a) Pion (*Meeples*), yakni penanda kepemilikan kepingan instruksi dan terdiri dari tiga warna yang masing-masing terdapat 24 buah pion;
- b) Spidol Warna dengan Penghapus (*Colored Markers with Eraser*), yakni komponen untuk melengkapi komponen papan tulis. Warna spidol merujuk warna para pemain;
- c) Dadu Enam Sisi (*Six-sided Die*), yakni dadu biasa yang digunakan untuk menentukan jumlah alasan ketika memilih suatu jawaban agar melatih fleksibilitas mereka ketika berbicara dalam batasan waktu tertentu;
- d) Jam Pasir 1 Menit (*1 Minute Hourglass*), yakni untuk membentuk batasan waktu supaya permainan tidak berjalan terlalu lama. Penggunaan jam pasir juga dipilih karena secara visual lebih mudah dilihat dan dapat

meminimalisir terjadinya manipulasi waktu;

Pada *development phase*, *board game* yang sudah didesain dan dicetak dapat masuk ke tahap pengujian. *Playtest* dilakukan untuk mengetahui apakah mekanik, *gameplay*, dan visual dari *board game* sudah sesuai dengan topik penelitian. Ketika kekurangan dari *board game* sudah diketahui dan diperbaiki, maka *board game* sudah layak untuk memasuki tahapan pengujian bersama para pakar dan target penelitian.

Tahap 4: Pengujian



Gambar 9 Pengujian *board game* "Talk to Conquer" dengan ahli topik

Board game "Talk to Conquer" diujikan terlebih dahulu pada ahli *public speaking* dan *board game design* secara kualitatif melalui wawancara. Pengujian pertama dilakukan dengan ahli *public speaking*, Dr. Rini Darmastuti, M.Si.. Beliau menilai bahwa *board game* dapat menarik minat para target audiens apabila dilihat dari sisi

mekanik, *gameplay*, dan visualnya. Bu Rini juga berpendapat bahwa *board game* sudah cocok digunakan untuk mengenalkan EPS bagi pemula di tingkat SMP namun perlu adanya penilaian yang lebih kompleks bagi siswa yang sudah lebih bisa melakukan EPS.



Gambar 9 Pengujian *board game* "Talk to Conquer" dengan ahli *board game*

Pengujian kedua dilakukan dengan Bapak Hery Prasetya, selaku *game designer* di Hompimpa Book and Games. Bapak Hery berpendapat bahwa penggunaan mekanik *area majority* dikemas dengan baik terutama ketika dikombinasikan dengan konsep berbicara yang ada dalam *board game*. Pemilihan desain visual, komponen, dan penulisan buku peraturan juga sudah cocok untuk usia target penelitian. Secara keseluruhan, tidak ada yang perlu diperbaiki dari *board game* "Talk to Conquer" selain penambahan peraturan untuk mengurangi kemungkinan kecurangan yang terjadi di antara para pemain.



Gambar 10 Pengujian *board game* "Talk to Conquer" dengan guru bahasa Inggris SMP Susteran Purwokerto

Sesi wawancara juga dilakukan dengan guru bahasa Inggris SMP Susteran Purwokerto, yakni Ibu Riana Ariyanti, S.Pd.. *Board game* "Talk to Conquer" dinilai sudah sesuai dengan kemampuan dan preferensi para siswa, terutama topik presentasinya. *Board game* ini dinilai cocok diterapkan dalam kelompok kecil. Guru dan siswa-siswi yang dianggap lebih mampu melakukan EPS dapat membantu memoderatori permainan. Selain itu, terdapat sebuah saran untuk menambahkan sebuah mekanik apabila akan membuat *board game* pelatihan EPS tingkat menengah ke atas.



Gambar 12 Pengujian *board game* "Talk to Conquer" dengan siswa-siswi SMP Susteran Purwokerto

Pengujian selanjutnya dilakukan pada target penelitian dari siswa-siswi SMP Susteran sebanyak 35 siswa. Tahapan pengujian ini dilakukan secara kuantitatif melalui kuesioner yang akan diukur menggunakan skala Likert, yakni skala yang cocok digunakan untuk mengukur persepsi seseorang (Sugiyono, 2022). Skala Likert empat poin akan digunakan sehingga interval kategori tiga terbagi menjadi empat, yakni $\leq 25\%$ sangat kurang, $26\%-50\%$ kurang, $51\%-75\%$ baik, dan $\geq 76\%$ sangat baik. Selain itu, pertanyaan kuesioner juga dikategorikan menjadi tiga kategori seperti yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Board Game “Talk to Conquer” sebagai Media Pelatihan EPS pada Siswa-siswi EFL SMP Susteran Purwokerto

No	Pertanyaan	%
1.	Saya mudah memahami peraturan board game “Talk to Conquer”.	90%
2.	Saya menyukai tema kompetitif dalam board game “Talk to Conquer”.	95%
3.	Saya merasa santai dan nyaman ketika mendapatkan giliran berbicara dalam board game “Talk to Conquer”.	90%
4.	Saya merasa instruksi pada board game “Talk to	91%

	Conquer” menyenangkan untuk dijawab.	
5.	Saya merasa instruksi pada board game “Talk to Conquer” mudah untuk dipahami dan dilakukan.	91%
6.	Saya merasa tertantang ketika memainkan board game “Talk to Conquer”.	90%
7.	Saya merasa sistem penilaian board game ini tidak membuat saya seperti dihakimi ketika berbicara menggunakan bahasa Inggris.	84%
8.	Saya merasa desain visual board game “Talk to Conquer” sudah menarik.	96%
9.	Saya dengan mudah memahami desain visual yang ada.	94%
10.	Saya merasa nyaman melihat kesatuan visual, warna, dan layout yang digunakan dalam board game “Talk to Conquer”.	96%
11.	Saya merasa pemilihan font sudah tepat sehingga mudah untuk dibaca.	94%
12.	Saya merasa instruksi pada rulebook mudah dipahami dan tidak bertele-tele.	91%
13.	Saya merasa setiap komponen yang disediakan sudah mudah dan nyaman untuk digunakan.	95%
14.	Saya merasa board game ini mengajarkan bahwa EPS tidak	96%

	menyeramkan untuk dipraktikkan.				<i>Public Speaking</i> secara mandiri.
15.	Saya merasa lebih memahami praktik EPS dengan memainkan <i>board game</i> "Talk to Conquer".	94%	23.	Saya merasa <i>board game</i> ini cocok digunakan untuk pembelajaran <i>English Public Speaking</i> secara berkelompok.	95%
16.	Saya tidak merasa membutuhkan pengantar materi EPS ketika hendak memainkan <i>board game</i> "Talk to Conquer".	79%	24.	Saya ingin memainkan <i>board game</i> ini di luar kegiatan belajar mengajar.	89%
17.	Saya merasa lebih bebas mengekspresikan diri melalui <i>board game</i> ini karena permainan ini membuat tidak terlalu banyak memikirkan akan salah berbicara.	91%	25.	Saya ingin mengajak teman saya untuk memainkan <i>board game</i> .	89%
18.	Saya merasa bahwa saya akan dapat lebih berani dalam mempraktikkan EPS apabila sering memainkan <i>board game</i> ini.	92%	Data dari Tabel 1 menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap <i>board game</i> "Talk to Conquer" sebagai media pembelajaran EPS. Secara keseluruhan, nilai persentase kepuasan sebesar 91,32% yang merupakan indikator sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa "Talk to Conquer" telah dikemas dengan baik dari sisi mekanik, <i>gameplay</i>, dan visual sehingga dapat menggugah minat dan motivasi para responden untuk berlatih EPS secara mandiri maupun berkelompok. Selain data numerik tersebut, terdapat data verbal yang berisi pendapat positif terkait <i>board game</i> "Talk to Conquer". Apabila dirangkum, para siswa berpendapat bahwa <i>board game</i> ini memiliki sistem permainan dan visual		
19.	Saya menjadi lebih berminat untuk berlatih EPS jika menggunakan <i>board game</i> ini sebagai media pembelajarannya.	92%			
20.	Saya ingin memainkan <i>board game</i> ini kembali.	89%			
21.	Saya ingin menggunakan <i>board game</i> ini sebagai media pembelajaran EPS dalam kegiatan belajar mengajar.	91%			
22.	Saya merasa <i>board game</i> ini cocok digunakan untuk pembelajaran <i>English</i>	89%			

yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat menjadi alternatif terobosan yang baik sebagai media pelatihan EPS. Sebagian besar responden merasa tidak ada kekurangan yang mengganggu namun terdapat saran supaya *board game* memiliki lebih banyak *event*.

Apabila ditinjau dari hasil pengujian dengan para pakar dan responden, *board game* "Talk to Conquer" berpotensi besar untuk digunakan sebagai media pelatihan EPS di tingkat SMP. Daya tarik utama dari *board game* terletak pada cara bermainnya yang unik yang dipadukan dengan topik yang relevan bagi para siswa SMP. Faktor tersebut membuat jiwa kompetitif para siswa muncul sehingga meningkatkan semangat bermain dan belajar.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis, *board game* "Talk to Conquer" berhasil menjadi *board game* yang dapat digunakan sebagai media pelatihan EPS pada pemula di tingkat SMP dengan tingkat kepuasan sebesar 91,32%. Hal ini disebabkan karena permainan menggunakan unsur kompetitif yang menyenangkan untuk dilakukan dalam lingkungan

yang kecil dan familier. *Board game* ini juga memiliki potensi untuk digunakan di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk dapat menerapkan media *board game* sebagai pelatihan EPS tingkat menengah ke atas namun dengan melakukan beberapa penyesuaian di topik presentasi, cara penilaian, dan penambahan mekanik tertentu yang membuat pemain lebih berani keluar dari zona nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- ANTARA. (2023, November 28). *Riset sebut kemampuan bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih rendah*. Diambil kembali dari ANTARANEWS: <https://www.antaranews.com/berita/3845247/riset-sebut-kemampuan-bahasa-inggris-masyarakat-indonesia-masih-rendah>
- Christy, A., Jufri, & Mukhaiyar. (2021). The Effect of Speaking Anxiety on Students Performance in Speech Class. *Proceedings of the Ninth International Conference on Language and Arts (ICLA 2020)* (hal. 241-245). Atlantis Press. doi:10.2991/assehr.k.210325.043
- Kummara. (2021). *Kummara Company Profile 2021*. Dipetik April 17, 2024, dari Kummara: http://bit.ly/Kummara_ComPro2021

- Kuntoro, T., Sentausa, Y. R., Rosmawanti, R., Rizqiyani, Y., Hamidah, A., Ariyani, D. S., & Hadi, M. S. (2023). STUDI LITERATUR: PUBLIC SPEAKING MEMBANGUN KEPERCAYAAN DIRI PESERTA DIDIK. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(4), 455-460.
- Maulana, R. A., & Indari, A. (2021). The Effect of Using Board Game in Teaching Speaking at the Tenth Grade Students of SMK Swasta YPIS Maju Binjai. *Jurnal Serunai Bahasa Inggris*, 13(2), 86-97.
- Mustika, S. D., Gutji, N., & Sekonda, F. A. (2023). Hubungan Keyakinan Diri terhadap Kecemasan Berbicara di Depan Umum Siswa di SMPN 16 Kota Jambi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9288-9299.
- Newton, J. M., & Nation, I. S. (2021). *Teaching ESL/EFL Listening and Speaking* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Nguyen, T. T. (2025). Teacher Scaffolding and Collaborative Learning in Public Speaking: Voices of Students. *International Journal of English Language Studies*, 7(1), 1-7.
- O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14(1), 58-98.
- Rifatul M., A. F., Saifudin, M. S., Kumala, R., & Kurniawan, A. Y. (2023). Hubungan Self-Confidence Dengan Kecemasan Berbicara di Depan Umum Pada Remaja Kelas VII SMP Negeri 3 Baureno Kabupaten Bojonegoro. *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 7(3), 16483-16492.
- Santrock, J. W. (2023). *Adoloscence* (18th ed.). New York: McGraw Hill.
- Setiawan, K. A., Prasida, T. A., & Prestiliano, J. (2019). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Pancasila untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik Co-operative Play. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2), 226-239.
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). laying at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Front. Psychol.*, 14.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.). Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Yanti, E. (2020). *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.