

MODIFIKASI DESAIN ANTARMUKA *BOARD GAME* SEKATA SEBAGAI MEDIA EDUKASI OLAH KOSA KATA BAGI SISWA SD NEGERI JATI 2 SRAGEN

Daffa Islam Fatahillah^{1*}, Muhammad Rafi Salman², Adhika Tyo Ferdiansyah³, Dewi
Oktafiani⁴

¹²³Program Studi S1 Informatika, STMIK Amikom Surakarta

⁴Program Studi S1 Teknologi Informasi, STMIK Amikom Surakarta

Korespondensi e-mail: ^{1*}fatahdaffa1616@gmail.com, ²zkelfi01@gmail.com,
³adhikaferdiansyah44@gmail.com, ⁴dewioktafiani@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memodifikasi desain antarmuka board game "Sekata" agar lebih efektif sebagai media edukasi olah kosa kata bagi siswa SD Negeri Jati 2 Sragen. Desain yang diusulkan mencakup penyesuaian tema, warna, ilustrasi, dan struktur permainan untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan siswa, pengembangan desain baru, dan uji coba pada kelompok siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi tersebut berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar kosa kata. Selain itu, penggunaan ilustrasi yang relevan dan fitur interaktif seperti penunjuk skor dan mode permainan yang bervariasi terbukti memperkuat pemahaman siswa terhadap kosa kata yang dipelajari. Dengan demikian, board game "Sekata" yang telah dimodifikasi dapat menjadi alat bantu yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

Kata kunci: game edukasi; digital; permainan papan; pembelajaran bahasa; pelatihan kosa kata.

Abstract

This study aims to modify the interface design of the board game "Sekata" to be more effective as an educational medium for vocabulary training for students at SD Negeri Jati 2 Sragen. The proposed design includes adjustments to the theme, colors, illustrations, and game structure to enhance the appeal and effectiveness of learning. The methods used involve analyzing students' needs, developing a new design, and testing it with a group of students. The results indicate that these modifications successfully increased students' interest and engagement in learning vocabulary. Additionally, the use of relevant illustrations and interactive features such as score indicators and varied game modes proved to strengthen students' understanding of the vocabulary being studied. Therefore, the modified "Sekata" board game can serve as an effective and enjoyable tool in the language learning process in elementary schools.

Keywords: educational game; digital; board game; language learning; vocabulary training

PENDAHULUAN

Permainan edukatif telah lama digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif, khususnya di tingkat sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga keberhasilan pembelajaran cenderung meningkat [1,2]. Dalam konteks pembelajaran kosa kata, penggunaan media permainan dinilai mampu membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Salah satu media yang memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran kosa kata adalah *board game* “Sekata” [3].

Walaupun berbagai penelitian menunjukkan bahwa game edukatif dapat mendukung peningkatan penguasaan kosa kata, sebagian besar studi masih berfokus pada penggunaan permainan secara umum dan belum meninjau secara mendalam aspek desain antarmuka, komponen visual, maupun mekanisme permainan yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan siswa sekolah dasar. Penelitian yang mengkaji modifikasi visual dan struktur permainan pada *board game* juga masih terbatas, terutama yang berfokus pada adaptasi permainan manual menjadi media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa [4,5]. Hal ini menunjukkan adanya ruang penelitian yang perlu diisi, khususnya mengenai bagaimana elemen visual dan aturan permainan dapat disesuaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kosa kata [6,7].

SD Negeri Jati 2 Sragen merupakan salah satu sekolah dasar yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa melalui pendekatan yang lebih inovatif. Namun, pendekatan konvensional dalam pembelajaran kosa kata cenderung bersifat teoritis dan kurang memberi ruang interaksi, sehingga membuat keterlibatan siswa menjadi rendah [8,9]. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pencapaian kompetensi siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar [10,11].

Penelitian ini dikembangkan untuk memodifikasi desain antarmuka *board game* “Sekata” agar lebih efektif digunakan sebagai media edukasi pembelajaran kosa kata di SD Negeri Jati 2 Sragen. Modifikasi mencakup penyesuaian tema, warna, ilustrasi, tata letak, dan mekanisme permainan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru [12,13]. Proses pengembangan dilanjutkan dengan uji coba terbatas untuk menilai tingkat keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan media, serta dampaknya terhadap pemahaman kosa kata. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa modifikasi visual dan fitur interaktif dapat meningkatkan perhatian dan kemampuan siswa dalam memahami materi [14,15]. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *board game* yang dirancang untuk memperkuat pembelajaran kosa kata di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan memodifikasi desain antarmuka *board game* “Sekata” agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kosa kata di SD Negeri Jati 2 Sragen. Proses penelitian terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain dan pengembangan, serta uji coba dan evaluasi.



Gambar 1. Flowchart Alur Penelitian

Alur penelitian dimulai dari tahap start, kemudian dilanjutkan pada proses identifikasi masalah dan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengetahui kondisi pembelajaran kosa kata serta kebutuhan siswa dan guru. Informasi dari tahap awal tersebut menjadi dasar untuk masuk ke tahap perancangan, yaitu membuat desain modifikasi board game sesuai kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan produk, yaitu pembuatan *prototype board game* "Sekata" yang telah dimodifikasi. Prototype tersebut kemudian diuji dalam tahap uji coba terbatas kepada siswa kelas 6 SD Negeri 2 Jati Sragen untuk melihat keterlibatan, minat, dan cara siswa menggunakan media tersebut. Hasil uji coba kemudian dianalisis pada tahap evaluasi dan analisis data, yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi hingga menghasilkan produk akhir. Proses penelitian diakhiri pada tahap *end* sebagai penyelesaian pengembangan media pembelajaran.

Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran kosa kata di SD Negeri Jati 2 Sragen serta kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah dalam analisis kebutuhan meliputi: Observasi Kelas: Pengamatan langsung di kelas untuk memahami bagaimana pembelajaran kosa kata dilakukan dan mengidentifikasi kekurangannya. Wawancara Guru: Wawancara dengan guru bahasa Indonesia untuk mengetahui tantangan dalam mengajarkan kosa kata dan mendapatkan masukan tentang kebutuhan media pembelajaran. Angket Siswa: Penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui minat, preferensi, dan kesulitan mereka dalam mempelajari kosa kata.

Desain dan Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, desain antarmuka *board game* "Sekata" dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran kosa kata. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi: Penyesuaian Tema: Mengubah tema permainan agar lebih menarik dan relevan

dengan minat siswa. Pemilihan Warna dan Ilustrasi: Menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi yang menarik untuk meningkatkan daya tarik visual. Struktur Permainan: Menyusun ulang aturan dan mekanisme permainan agar lebih edukatif dan interaktif. Fitur Interaktif: Menambahkan fitur-fitur seperti penunjuk skor dan mode permainan yang bervariasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Uji Coba dan Evaluasi

Setelah proses pengembangan selesai, *board game* “Sekata” yang telah dimodifikasi diuji coba di kelas untuk menilai efektivitas serta daya tariknya dalam pembelajaran kosa kata. Uji coba dilakukan melalui penerapan permainan dalam sesi pembelajaran untuk mengamati keterlibatan siswa, disertai pengukuran hasil belajar menggunakan tes sebelum dan sesudah permainan. Selain itu, wawancara dan angket diberikan kepada siswa dan guru untuk memperoleh umpan balik mengenai kelebihan dan kekurangan media. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menilai sejauh mana *board game* tersebut mampu meningkatkan minat dan pemahaman kosa kata siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Profil Sekolah

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, didapatkan data mengenai latar belakang dan proses belajar yang dilakukan pada SD Negeri 2 Jati Sragen. Sekolah SD Negeri 2 Jati merupakan sekolah negeri yang terletak di Jati, Kec. Masaran, Kab. Sragen, Jawa Tengah. NPSN dari sekolah ini adalah 20341310. SK Pendirian sekolah ini dikeluarkan pada 01 Januari 1978. Legalitas Operasional SDN Jati 2, Sekolah ini telah memperoleh SK Operasional dengan nomor yang dikeluarkan pada 01 Juli 1985. Selain itu, sekolah ini juga telah terakreditasi B dengan SK Akreditasi yang dikeluarkan pada 16 Oktober 2016. Selain itu, sekolah ini juga telah memperoleh sertifikat ISO dengan nomor .

SD Negeri 2 Jati Sragen menyediakan berbagai ruangan yang mempunyai fungsinya masing-masing. Terdapat 12 ruang kelas untuk para murid belajar, 1 ruang kepala sekolah sebagai pusat koordinasi. Selain itu, ada juga 1 ruang guru yang menjadi tempat berkumpul dan berdiskusi bagi para pengajar., Terdapat pula 2 toilet, 1 toilet siswa dan 1 toilet guru.

SD Negeri 2 Jati Sragen mendapat status akreditasi grade B dengan nilai 73 (akreditasi tahun 2016) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. Dan sekolah ini menyelenggarakan kegiatan belajar selama Pagi setiap hari. Kegiatan belajar di sekolah ini berlangsung selama 6 hari dalam seminggu. SD Negeri 2 Jati Sragen menyelenggarakan jenjang pendidikan SD. Sekolah ini berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mata Pelajaran yang Digunakan

Penelitian ini berfokus pada penggunaan *board game* "Sekata" sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek pembelajaran kosa kata. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar mencakup berbagai kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa, termasuk kemampuan memahami dan menggunakan kosa kata dengan tepat dalam komunikasi sehari-hari. Berikut adalah rincian kompetensi dasar yang relevan dengan penelitian ini: Kompetensi Dasar yang Dikembangkan

- a) Memahami Makna Kata dan Istilah: Kompetensi Dasar: Siswa mampu memahami makna kata dan istilah dalam konteks tertentu, baik lisan maupun tulisan. Indikator: Siswa dapat

mengidentifikasi dan menjelaskan makna kata dan istilah yang dipelajari.

- b) Menggunakan Kosa Kata dalam Kalimat: Kompetensi Dasar: Siswa mampu menggunakan kosa kata yang tepat dalam kalimat lisan dan tulisan. Indikator: Siswa dapat membuat kalimat dengan menggunakan kosa kata yang telah dipelajari secara benar dan tepat.
- c) Meningkatkan Daya Ingat Kosa Kata: Kompetensi Dasar: Siswa dapat mengingat dan menyebutkan kosa kata yang telah dipelajari dengan benar. Indikator: Siswa mampu mengingat dan menyebutkan kembali kosa kata yang telah dipelajari dalam konteks yang berbeda.

Target Pemain

Target pemain dari penelitian ini adalah para siswa kelas 6 SD yang baru saja naik ke tahun ajaran baru. Peneliti berusaha untuk memberikan pengingat kembali tentang materi-materi yang diajarkan di kelas 5 agar siswa-siswa ini dapat memahami ulang dan menguatkan pemahaman mereka sebelum melanjutkan ke materi-materi yang lebih kompleks di kelas.

Desain dan Pengembangan

Desain Boardgame Manual

Desain dari board game yang dibuat mengambil dari permainan board game Kartu UNO yang sudah ada, lalu peneliti memodifikasi beberapa bagian desain untuk dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dalam desain ini peneliti merubah logo boardgame pada cover belakang kartu dan merubah warna kartu dengan 3 warna yaitu merah, kuning dan hijau. serta merubah isi desain kartu yang ada di tampilan depan dengan kosa kata serta abjad A sampai dengan Z.

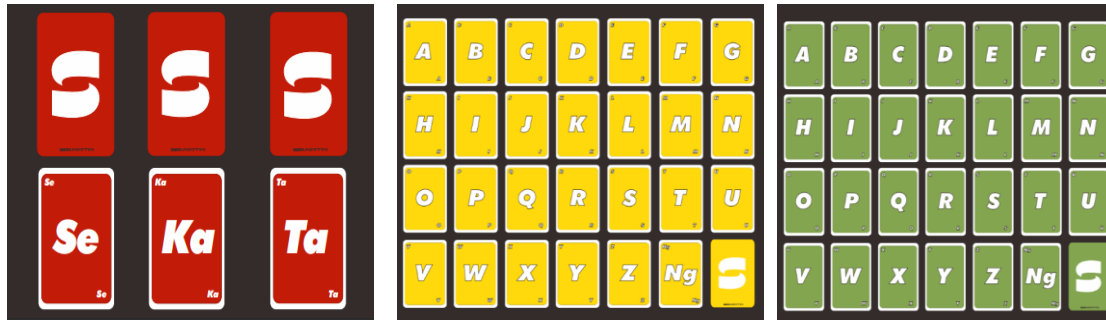


Gambar 2. Desain Board Game

Peralatan yang Digunakan

Untuk melengkapi papan permainan Sekata modifikasi tersebut diperlukan alat-alat yang digunakan dalam memainkan board game ini, diantaranya sebagai berikut:

- a) Kartu : Pada permainan ini dibutuhkan kartu-kartu untuk memasukkan materi pembelajaran dalam permainan, yang dapat berisi beraneka ragam kosa kata yang sudah di acak dan di campur untuk nantinya di susun menjadi satu kosa kata yang benar.



Gambar 3. Desain Kartu Sekata Merah , Sekata Kuning, Sekata Hijau

- b) Untuk kartu merah sekata ini adalah kartu utama dalam permainan dan jumlah kartu ini ada 102 kartu dan di dalamnya berisi 2 kata dalam satu kartu dan dari beberapa kartu lainnya juga terdapat atau berisi satu kata abjad A-Z. kartu ini di gunakan atau di pakai untuk menyusun kosakata atau kata yang ada yang nantinya akan disusun menjadi kosakata yang benar.
- c) Untuk kartu kuning sekata ini adalah kartu publik dalam permainan yang dimana nantinya bisa dipakai seluruh pemain untuk membantu dalam menyusun kosakata yang ada di kartu merah, serta untuk jumlah kartu ini ada 27 untuk totalnya, ada 26 kartu yang berisi abjad A-Z dan ada 1 kartu yang berisi kata imbuhan Ng.
- d) Dan untuk yang terakhir ada kartu sekata hijau, kartu ini adalah kartu privat atau bisa juga menjadi kartu darurat, untuk fungsinya kurang lebih sama seperti kartu sekata kuning tetapi bedanya kartu ini hanya digunakan jika kondisi darurat saja, dan untuk jumlah kartu nya juga tidak jauh beda dengan kartu kuning sekata.

Aturan Permainan

Aturan Permainan dalam board game ini kurang lebih seperti pada permainan kartu uno pada umumnya tetapi peneliti memodifikasi beberapa peraturan yang tentunya peraturan tersebut digunakan untuk menambah unsur edukasi.

1. Pengawas / Juri Dalam permainan ini, diperlukan seorang pengawas atau juri yang bertugas mengawasi kelancaran dan kejujuran permainan. Tugas utama pengawas atau juri adalah mengawasi, merancang dan menata kartu-kartu sekata. Dengan adanya pengawas atau juri, aspek fairplay dan kesempatan yang sama untuk semua pemain dapat terjamin, sehingga permainan berlangsung secara adil dan menyenangkan.
2. Pemain Dalam permainan board game sekata ini dapat dimainkan 3 kelompok dengan isi pemain setiap kelompok ada 5 pemain, Dan tiap pemain akan mendapatkan 5 kartu sekata merah.
3. Memulai Permainan Di awali dengan membagikan kartu terlebih dahulu ke masing masing pemain yang ikut, tapi sebelumnya dalam permainan kartu Se-kata ini nantinya akan terdapat 3 jenis kartu, 3 jenis kartu tersebut adalah kartu merah, kuning dan hijau yang dimana nantinya ada 102 kartu merah, 27 kartu kuning dan 10 kartu hijau. Dan untuk awalan untuk persiapan adalah membagikan 5 kartu merah ke setiap pemain, lalu ambil 3 kartu kuning dan letakkan di tengah-tengah agar bisa dilihat semua pemain untuk nantinya menjadi kartu publik yang akan bisa di pakai dan untuk membantu dalam menyusun kosakata. Setelah itu simpan kartu yang tersisa. Selanjutnya untuk cara bermain sampai nantinya bisa dikatakan selesai atau menang untuk para pemain adalah, yang pertama keluarkan terlebih dahulu satu kartu merah acak dari kartu sisa sebelumnya untuk memulai permainan, kedua nantinya setiap ronde akan nada satu kartu di tengah dan pemain harus berusaha menggabungkan suku kata tersebut dengan kartu yang ada di tangan setiap pemain yang nantinya akan membuat kosa kata baru,

ketiga jika kata yang dibuat pemain tercepat itu sah, maka kartu pemain itu akan menjadi suku kata pada ronde selanjutnya yang akan di buat kata oleh pemain lain. Pemain yang baru saja membuat kata, tidak boleh membuat kata baru, sampai dengan ada 1 pemain lain sudah membuat kata baru, keempat suku kata boleh di gabungkan dari belakang atau depan suku kata yang tertera di tengah permainan, kelima adalah jika tidak ada yang dapat membuat sebuah kata dari kartu tengah, maka kartu boleh di ganti dengan 1 kartu dari dek kartu merah.

4. Pemenang Akhir permainan, permainan berakhir ketika 1 orang sudah menghabiskan kartu yang ada di tangannya dan ia menjadi pemenang.

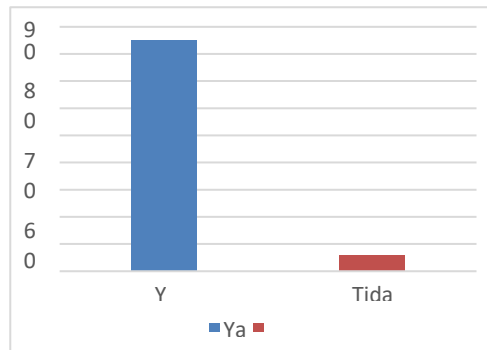
Implementasi dan Pengujian

Setelah pengimplementasian board game yang telah dibuat ke siswa kelas 6 SD Negeri 2 Jati Sragen, dilakukan pengambilan angket untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap permainan tersebut dengan dua pilihan jawaban, yaitu “Ya” atau “Tidak”. Dari sebanyak 15 siswa dan 4 penguji yang telah mencoba permainan ini, didapatkan hasil angket seperti pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Tabel Angket Pemahaman Siswa dan Penguji Setelah Mencoba *Board Game*

No	Rule	Mudah Dipahami	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Pemain dibagi menjadi 3 kelompok, 1 kelompok berisi 5 pemain	100	0
2	Penentu urutan pemain dengan hompimpa	100	0
3	Pemain menjalankan kartu sesuai urutan pemain	100	0
4	Jika pemain tidak bisa melanjutkan kosa kata, pemain wajib ambil satu kartu lagi	88.89	11.11
5	Jika pemain sedikit kesusahan saat menyusun kartu kosa kata merah, pemain bisa menggunakan kartu sekata kuning yang tersedia atau bisa mengambil satu kartu sekata merah lagi	88.89	11.11
6	Jawaban di anggap tidak sah kalau kosa kata yang di pakai tidak sesuai, dan di anggap hangus	88.89	11.11
7	Setiap pemain diperbolehkan menggabungkan dari depan suku kata maupun belakang suku kata	83.33	16.67
8	Setiap pemain diberi kesempatan dua kali untuk menjawab dan menyusun kosa kata	83.33	16.67
9	Gagal menjawab dengan benar dalam dua kesempatan tersebut, dianggap tidak dapat menjawab	100	0
10	Pemain pertama dengan tidak ada sisa kartu menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah utama	100	0
Rata-rata		84.84	6.06

Dari hasil tabel 1 diatas diperoleh hasil sebanyak 84.84% dari responden dapat menjalankan dan memahami aturan permainan yang ada serta dapat menyelesaikan dengan baik, dan hanya 6.06% responden yang kesulitan dengan aturan pada permainan tersebut. Seperti dapat dilihat pada grafik ilustrasi pada gambar 4 di bawah ini.



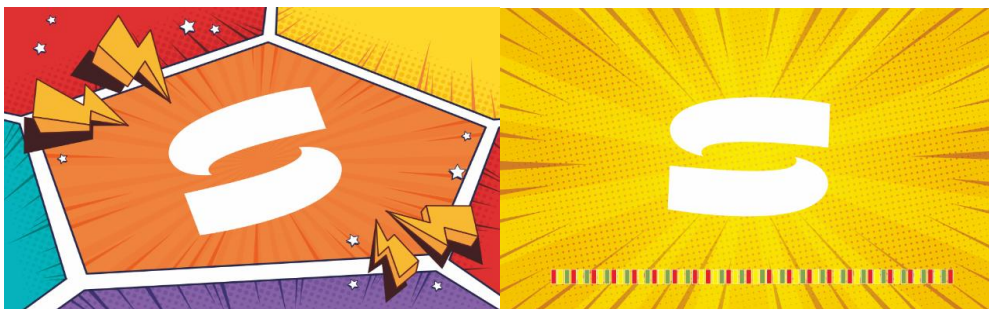
Gambar 4. Grafik Perbandingan Tingkat Pemahaman Siswa dan Penguji

Desain Game Digital

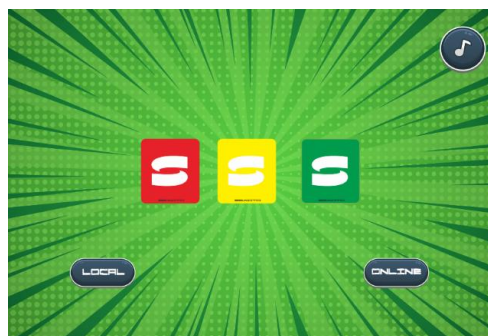
Dalam perkembangannya dimana sekarang semua orang baik anak-anak maupun dewasa sudah menggunakan ponsel pintar di kesehariannya. Maka board game ini dapat diadaptasikan menjadi sebuah permainan di perangkat ponsel pintar. Selain untuk mengikuti perkembangan zaman, hal ini juga bertujuan untuk menjangkau lebih banyak pengguna dan dapat digunakan untuk alternatif metode pembelajaran di sekolah atau dimanapun

Interface Versi Digital

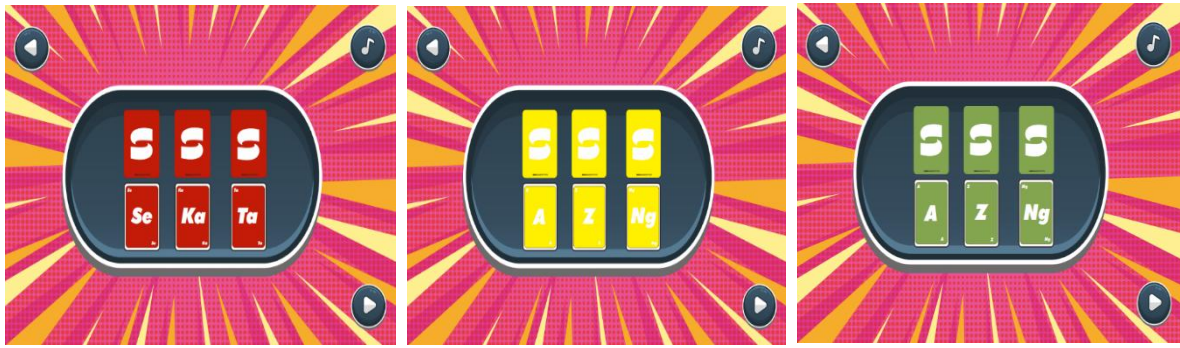
Pedoman permainan tetap mengikuti aturan yang sama seperti board game, namun ada perubahan tambahan untuk versi digital. Perubahan tambahan aturan tersebut mencakup wasit atau pengawas yang sudah dikendalikan oleh system dan siswa atau pemain bisa memilih untuk bermain local atau online, lalu bisa mengatur permainan, serta nanti kartu akan di acak secara otomatis oleh aplikasi. Pada gambar 5, gambar 6, gambar 9, gambar 10, gambar 11, gambar 12, gambar 13, gambar 14 dan gambar 15 berikut adalah desain interface dari board game sekata versi digital:



Gambar 5. Halaman Splash Screen dan loading permainan



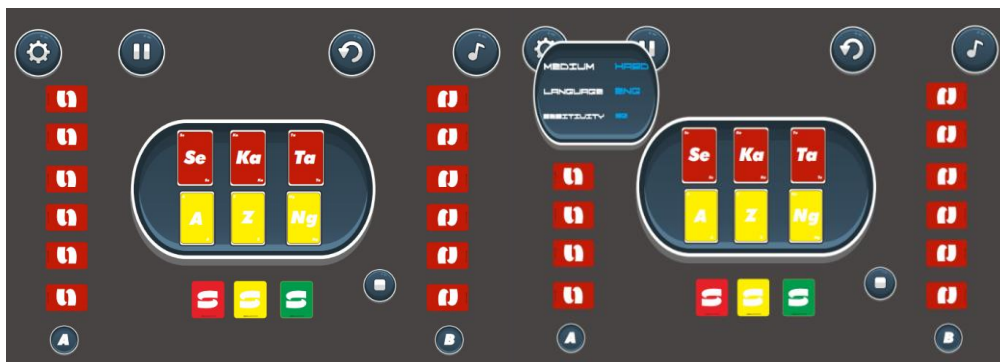
Gambar 6. halaman masuk awal permainan



Gambar 7. Tampilan Pengenalan Kartu Sekata Merah, Kuning, Hijau



Gambar 8. Tampilan Laman Masuk Untuk Memulai Permainan



Gambar 9. Tampilan didalam permainan dan Pengaturan Permainan

Aturan Permainan Game Digital

Aturan permainan pada versi digital pada dasarnya sama dengan board game manual. Sebelum permainan dimulai, salah satu pemain memilih mode permainan terlebih dahulu, yaitu lokal atau online. Setelah itu, sistem akan mengacak urutan pemain dan kartu Sekata, kemudian menampilkan tampilan permainan. Pemain yang mendapat giliran ditandai dengan lampu neon pada ikon pemain, dan indikator tersebut akan berpindah sesuai urutan giliran.

Pada setiap giliran, pemain menekan ikon kotak untuk mengocok kartu secara otomatis. Ketika kartu muncul di bagian tengah layar, pemain harus menyusun kosa kata dengan menggeser atau menarik kartu yang dimiliki ke posisi yang sesuai. Jika pemain kesulitan atau tidak memiliki kartu yang dapat melanjutkan kosa kata, pemain dapat menekan kartu tambahan yang tersedia di bagian bawah papan untuk memperoleh kartu baru.

Setiap pemain diberi waktu 30 detik untuk menyusun kosa kata. Apabila waktu habis, sistem

akan otomatis memindahkan giliran ke pemain berikutnya. Permainan berakhir ketika salah satu pemain berhasil menghabiskan seluruh kartunya, dan pemain tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

KESIMPULAN

Dari penelitian board game edukatif di SD Negeri 2 Jati Sragen, disimpulkan bahwa Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa board game "Sekata" yang telah dimodifikasi efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosa kata di sekolah dasar. Modifikasi desain, termasuk penyesuaian tema, warna, ilustrasi, dan fitur interaktif, berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosa kata siswa setelah menggunakan board game ini. Fitur interaktif seperti penunjuk skor dan mode permainan yang bervariasi terbukti memperkuat pemahaman kosa kata. Umpan balik dari guru dan siswa menunjukkan bahwa board game ini memudahkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan board game "Sekata" disarankan untuk diintegrasikan secara rutin dalam pembelajaran kosa kata di sekolah dasar dan dapat menjadi model bagi metode pembelajaran berbasis permainan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Suparman and E. Purwanto, "Educational Games as a Tool to Increase Student Motivation in Vocabulary Learning," *Journal of Language Education Research*, vol. 4, no. 1, pp. 33–47, 2020.
- [2] J. P. Gee, "Teaching, Learning, Literacy, and Video Games: Updated Perspectives," *Journal of Digital Learning*, vol. 5, no. 2, pp. 12–22, 2018.
- [3] M. P. J. Habgood and S. E. Ainsworth, "Intrinsic Integration and Effective Learning in Educational Games: A Decade Review," *Journal of Learning Sciences Review*, vol. 7, no. 1, pp. 55–72, 2019.
- [4] T. A. Hapsari and A. Nugroho, "Board Game–Based Vocabulary Learning for Elementary Students," *International Journal of Elementary Education*, vol. 6, no. 2, pp. 75–88, 2021.
- [5] S. Wahyuni and A. Riyadi, "Interactive Educational Games to Enhance Vocabulary Mastery in Primary Schools," *Journal of Primary Education Innovation*, vol. 5, no. 1, pp. 91–104, 2022.
- [6] Y. Prasetyo and T. Mulyadi, "Interactive Digital Media for Vocabulary Acquisition in Elementary Students," *Journal of Educational Development*, vol. 8, no. 3, pp. 115–128, 2020.
- [7] S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, and L. Nacke, "Gamification Revisited: Updated Framework and Applications in Education," in *Proceedings of the MindTrek Academic Conference*, pp. 20–29, 2019.
- [8] D. Kartika and B. Santoso, "Visual Learning Aids Effectiveness for Young Learners' Vocabulary Mastery," *Educational Media International*, vol. 4, no. 1, pp. 28–40, 2020.
- [9] R. Astuti and E. Nugraha, "Interactive Board Game Design for Vocabulary Learning in Primary Education," *Journal of Instructional Design and Technology*, vol. 3, no. 4, pp. 60–73, 2018.
- [10] J. L. Plass, B. D. Homer, and C. K. Kinzer, "Updated Foundations of Game-Based

Learning,” *Educational Psychologist*, vol. 54, no. 3, pp. 215–230, 2019.

[11] L. A. Annetta, “The Role of Serious Games in Modern Education,” *Theory Into Practice*, vol. 59, no. 4, pp. 245–258, 2020.

[12] A. Setiawan and I. Utami, “Needs Analysis for Developing Vocabulary Educational Games in Elementary Schools,” *Journal of Educational Research & Learning*, vol. 7, no. 2, pp. 80–94, 2021.

[13] F. Rahman and P. Widodo, “Enhancing Vocabulary Mastery through Game-Based Learning Strategies,” *Journal of Language and Literacy Education*, vol. 6, no. 2, pp. 30–45, 2022.

[14] T. Yulianti and A. Hidayat, “Interactive Features and Their Impact on Vocabulary Development in Educational Games,” *Journal of Educational Technology*, vol. 8, no. 1, pp. 48–62, 2020.

[15] N. Lestari and M. Arifin, “Effectiveness of Modified Board Games for Teaching Vocabulary to Primary Students,” *Journal of Educational Evaluation and Innovation*, vol. 7, no. 1, pp. 102–118, 2021.