

“MAKE IT” SEBUAH PRINSIP MENDESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA**Nanang Triasmosari**

SMK Negeri 2 Metro

Email: triasmosari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan banyak manfaat bagi guru, siswa, sekolah dan masyarakat. Guru diharapkan dapat berkontribusi dalam pemilihan lingkungan belajar yang efektif dan efisien yang memenuhi kebutuhan belajar bahasa. MAKE IT merupakan serangkaian prinsip dalam mendesain pembelajaran berbasis permainan sederhana untuk menjawab tantangan tersebut. MAKE IT yang menawarkan desain pembelajaran sederhana; Menyenangkan, Aktif, Komunikatif, Ekonomis, Interaktif dan Terpadu Rangkaian prinsip. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasilnya adalah Teknologi Tepat Guna (TTG) lingkungan belajar berbasis permainan sederhana untuk belajar bahasa Inggris. Hasil, Pembelajaran harus menarik dan menghibur peserta didik. Maka, desain pembelajaran harus mengandung unsur permainan yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Kesimpulan, bahwa guru yang menerapkan prinsip MAKE IT ketika mereka merencanakan pembelajaran berbasis permainan untuk siswa dengan cara yang membuat mereka merasa santai saat belajar, menikmati permainan, kompetitif dan belajar lebih menarik dan interaktif menggunakan elemen permainan

Kata kunci: Aktif; Ekonomis; Interaktif; Komunikatif; Menyenangkan; Prinsip Pembelajaran Berbasis Permainan.

Abstract

This research aims to provide many benefits for teachers, students, schools and communities. Teachers are expected to contribute to the selection of an effective and efficient learning environment that meets the needs of language learning. MAKE IT is a set of principles in designing simple game-based learning to answer these challenges. MAKE IT that offers simple learning design; Fun, Active, Communicative, Economical, Interactive and Integrated Set of principles. The data were analyzed using quantitative descriptive methods. The result is Appropriate Technology (TTG), a simple game-based learning environment for learning English. Learning should attract and entertain learners. So, learning design must contain elements of games that are interesting and can increase learning motivation. In conclusion, that teachers are applying the principles of MAKE IT when they plan game-based learning for students in a way that makes them feel relaxed while learning, enjoying the game, competitive and learning more interesting and interactive using game elements.

Keywords: Active; Economical; Interactive; Communicative; Fun; Principles of Game-Based Learning.

How to cite:Nanang Triasmosari (2023) “Make It” Sebuah Prinsip Mendesain Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Keterampilan Berbicara, (5) 3, <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227>**E-ISSN:**[2684-883X](https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227)**Published by:**[Ridwan Institute](https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i6.1227)

PENDAHULUAN

Guru harus kreatif dan mampu merencanakan strategi pembelajaran dan memilih lingkungan belajar yang meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar, yang pada akhirnya bermuara pada efisiensi pembelajaran. Dengan memilih lingkungan belajar yang tepat, guru dapat merangsang keinginan dan minat baru, menciptakan aktivitas dan keterlibatan, serta mendorong pembelajaran (Sheldon, 2020). Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengubah paradigma pembelajaran tradisional yang selama ini digunakan serta menata dan menata pembelajaran sedemikian rupa sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Kivunja, 2015).

Penggunaan Teknologi Canggih dalam pembelajaran memberi guru banyak kesempatan untuk menyelesaikan tugas mereka (Joshi et al., 2021). Beberapa aplikasi teknis (contohnya: *English Discovery*, *Dyned*, *Minilyrics*, *Kamusku*, *Talk It*, dll.) guru dapat menggunakannya ketika belajar bahasa Inggris di sekolah. Masalahnya, semua aplikasi tersebut membutuhkan perangkat pendukung lainnya seperti komputer/laptop, smartphone/android, koneksi internet dan listrik. Bahkan ada beberapa program berbayar yang harganya cukup mahal, belum lagi variasi yang sering dilakukan pelajar saat menggunakan teknologi untuk belajar (misalnya, *unrecommended access*, *cheating via internet*, *unnecessary chatting*). Selain itu, penggunaan teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran tampaknya meningkatkan rasa malas dalam membaca buku pelajaran karena dipengaruhi oleh permasalahan saat itu.

Saat ini penggunaan teknologi lain seperti smartphone dengan literasi yang kurang memadai terbukti menimbulkan masalah serius dalam dunia pendidikan (Dwivedi et al., 2020). Tidak bisa dipungkiri, teknologi gawai sangat membantu siswa belajar, terutama di masa pandemi Covid-19. Namun, kekhawatiran lain muncul di kalangan pendidik dan pemerhati pendidikan ketika penggunaannya yang masif dalam dunia pendidikan, tanpa disadari bahayanya, menyebabkan penyimpangan hasil belajar yang diharapkan. Beberapa contoh dampak negatif penggunaan gawai/smartphone pada pembelajaran bahasa, misalnya, semakin mudah siswa memperoleh informasi, semakin mudah pula pengalaman itu memudar dari ingatannya (*easy come, easy go*), ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial, padahal sikap dan karakter yang positif merupakan salah satu tujuan pembelajaran, tinggi “Copas” (*copy paste*) dan penjiplakan tugas dan proyek pembelajaran oleh siswa di sekolah, kurangnya rasa hormat siswa kepada guru karena lebih percaya pada media teknologi informasi sebagai sumber belajar, sikap “santai saja”, terutama belajar, dan masih banyak lagi keluhan lainnya tentang belajar.

Selain itu, prinsip belajar bahasa tidak cukup dengan kemudahan akses, tetapi harus diimbangi dengan penggunaan indera secara aktif (*part of speech*) (Cook, 2016). Terkadang Anda membutuhkan pembelajaran tatap muka tradisional dan komunikasi yang lebih interaktif seperti sebelumnya (Davis et al., 2019). Namun perlu diingat juga bahwa generasi saat ini adalah Generasi Z (Generasi Alpha) yang memiliki keunggulan dalam penggunaan teknologi gadget/smartphone dan tidak lepas dari teknologi tersebut. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam menemukan strategi dan media pembelajaran

yang efektif untuk mendorong aktivitas siswa selain pembelajaran teknologi informasi yang ada (Srikongchan et al., 2021). Salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan efektif adalah penggunaan lingkungan permainan.

Terkait dengan istilah bermain dalam pembelajaran, piaget dalam Hao (2019) ruang yang bertindak sebagai alat mendorong perkembangan kognitif dan memungkinkan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk dipraktikkan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Tujuannya adalah ketepatan struktur bahasa dan kejelasan komunikasi, dilengkapi dengan kesenangan yang membuat siswa tetap terlibat (Hadfield, 1999). Praktik terbaik ini diberi judul MAKE IT, Prinsip mendesain pembelajaran menggunakan permainan dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris, karena (1) Memberikan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan (2) Meningkatkan keaktifan siswa, (3) mengembangkan keterampilan komunikasi (4) Ekonomis karena terbuat dari bahan daur ulang (5) Mengutamakan hubungan interaktif yang saling membangun (6) Mengintegrasikan berbagai keterampilan bahasa dan teknis ke dalam satu fase pembelajaran.

Fokus kegiatan praktik terbaik ini adalah menerapkan prinsip MAKE IT dalam desain pembelajaran bahasa Inggris agar lebih efektif (Thibaut et al., 2018). Sedangkan tujuan *best practice* ini adalah: (1) Menjelaskan proses penerapan prinsip MAKE IT dalam pembelajaran bahasa Inggris (2) Membuktikan peningkatan efektivitas pembelajaran melalui implementasi prinsip MAKE IT dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah (Tijisma et al., 2020). Tentunya metode yang sudah teruji ini bertujuan untuk memberikan banyak manfaat bagi guru, siswa, sekolah dan masyarakat. Guru diharapkan dapat berkontribusi dalam pemilihan lingkungan belajar yang efektif dan efisien yang memenuhi kebutuhan belajar bahasa.

Manfaatnya siswa diharapkan dapat secara aktif meningkatkan kemampuan berbahasanya melalui cara belajar yang menyenangkan. Sedangkan bagi sekolah diharapkan dapat membantu memenuhi kebutuhan sekolah dalam hal kesempatan belajar yang efektif dan efisien dan pada akhirnya kebutuhan masyarakat. Praktik baik ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan kesempatan belajar yang tepat. Teknologi yang dapat digunakan untuk belajar dan dapat memberikan hasil yang positif bagi sekolah, bagi putra-putrinya.

METODE PENELITIAN

Kristalisasi dari penelitian-penelitian yang dilakukan penulis sebelumnya, artikel ini memaparkan kesimpulan akhir dari pengalaman tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Penelitian tindakan ini dilakukan pada siswa kelas X TPHP dan XI-KI di SMKN 2 Metro Lampung selama tiga siklus. Tindakan dalam setiap siklus dimulai dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan, evaluasi proses atau hasil tindakan, dan lain-lain, sampai dilakukan perbaikan atau ditemukan tindakan yang sesuai berdasarkan kriteria keberhasilan tertentu (Saroha, 2016).

Sumber informasi tentang hasil belajar kemampuan berbicara ditentukan oleh tes psikomotor (*Speech rubric*), ditambah dengan hasil penilaian sikap (*affective assessment*), diperoleh melalui pengamatan berupa sikap dan informasi yang diperoleh melalui tes. Sedangkan Informasi tentang proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan komunikatif diperoleh dari observasi menggunakan alat evaluasi kinerja guru (IPKG). Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasilnya adalah Teknologi Tepat Guna (TTG) lingkungan belajar berbasis permainan sederhana untuk belajar bahasa Inggris, yaitu: 1) *English Snake Ladder* dan 2) Kartu Aktivitas Berbahasa Inggris. Berdasarkan keberhasilan dalam penelitian tersebut, maka peneliti membuatnya menjadi sebuah *Best Practice* yang kemudian dikristalisasi menjadi sebuah artikel seperti ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan penggunaan papan permainan (seperti ular tangga; dengan instruksi berbahasa Inggris) dengan kartu aktivitas bergambar yang berisi materi bahasa target untuk dipelajari siswa. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan lingkungan belajar berbasis game cukup sederhana, murah dan mudah didapat. Alat yang digunakan adalah: (1) Gunting/Cutter, (2) Lem, (3) penggaris, dan (4) spidol. Sedangkan bahan-bahannya adalah: (1) almanak kadaluarsa, (2) kertas kado/karton, (3) tripleks bekas ukuran min 30x30cm, (4) plastik/isolasi bening, (5) kertas warna, dan (6) potongan kayu berbentuk kubus. Sedangkan kata MAKE IT sendiri merupakan akronim dari permainan yang: (1) Menyenangkan, (2) Aktif, (3) Komunikatif, (4) Ekonomis, (5) Interaktif (6) Terpadu.



Gambar 1
Prinsip MAKE IT karya siswa siap digunakan



Gambar 2
Kreatifitas siswa menemukan pola dan desain

“Make It” Sebuah Prinsip Mendesain Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Keterampilan Berbicara

[Richard-Amato \(1988\)](#) menyatakan bahwa permainan itu menyenangkan dan meredakan ketegangan; dan bahwa permainan dapat menambah pembelajaran karena dapat menghilangkan kekakuan.



Gambar 3
Prinsip MAKE IT pembelajaran menyenangkan



Gambar 4
Prinsip MAKE IT meningkatkan aktivitas pembelajaran

Rangkaian huruf kedua dalam MAKE IT adalah desain permainan yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Aktivitas sangat penting karena dapat meningkatkan kemampuan belajar yang kita harapkan. Kegiatan ini disusun berdasarkan permainan yang mereka mainkan, karena setiap siswa memiliki kesempatan, tanggung jawab dan hak yang sama. Semangat berkompetisi para siswa yang diasah dengan permainan ini juga meningkatkan rasa percaya diri mereka. Pembelajaran bahasa memerlukan proses yang aktif, sehingga aktivitas harus dipertahankan dengan menciptakan aktivitas yang bermakna ([Herpratiwi, 2009](#)).

Rangkaian huruf ketiga dalam MAKE IT adalah desain permainan yang komunikatif yaitu terjadinya komunikasi aktif antar siswa dengan menggunakan bahasa target. [Richard-Amato \(1988\)](#) menyatakan bahwa permainan tersebut akan memberikan kesempatan kepada siswa yang pendiam dan pemalu untuk mengungkapkan pemikirannya. Dalam permainan ini, sebanyak mungkin siswa aktif berbicara dengan temannya sesuai dengan materi yang diberikan dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, dalam permainan, siswa “dipaksa” untuk berbicara bahasa target, karena itulah aturan mainnya (*rule of the game*).



Gambar 5
Prinsip MAKE IT akan ‘memaksa’ si pendiam



Gambar 6
Prinsip MAKE IT dibuat dari bahan daur ulang

berbicara

Rangkaian huruf keempat dalam MAKE IT adalah prinsip ekonomis; yaitu penciptaan lingkungan belajar berbasis bermain dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah didapat, bahkan beberapa di antaranya merupakan bahan daur ulang sampah (papan tripleks bekas, almanak kadaluarsa, potongan kayu, dll). Selain itu, permainan ini tidak memerlukan daya listrik, aplikasi khusus atau koneksi internet untuk menggunakannya.

Rangkaian huruf kelima MAKE IT adalah prinsip desain permainan interaktif; yaitu sebagai alasan interaksi yang cukup baik dengan siswa dengan guru, siswa dengan siswa, sumber belajar siswa dan lingkungan siswa. Dalam permainan tersebut, siswa dilatih untuk (1) Menghargai pendapat siswa lainnya, (2) Menyelesaikan masalah yang muncul dengan merujuk pada sumber terpercaya, (3) Menghargai peran juri, (4) Menghargai kebersihan dan kerapian tempat belajar.

Rangkaian keenam dari MAKE IT adalah prinsip desain permainan terintegrasi yang menggabungkan setidaknya keterampilan mendengarkan dan berbicara dalam satu permainan. Keterampilan menyimak lahir ketika mereka harus mendengarkan pertanyaan temannya dalam permainan dan memahami pertanyaan tersebut. Keterampilan berbicara ditunjukkan ketika membuat pasangan bermain atau menjawab pertanyaan. Selain itu, Prinsip MAKE IT dapat digunakan secara mandiri (hanya menggunakan papan permainan dan kartu aktivitas), dan dapat juga dipadukan dengan penggunaan media lainnya seperti aplikasi 'google translate', 'kamusku' atau 'talk it' untuk mengecek kebenaran pengucapan mereka. Hal ini juga akan memperkaya keterampilan berbahasa.



Gambar 7
Prinsip MAKE IT membuat kelas outdoor interaktif



Gambar 8
Prinsip MAKE IT membuat kelas indoor lebih interaktif

Prinsip MAKE IT tidak hanya dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap mata pelajaran, tetapi juga melatih kemampuan psikomotorik siswa dalam penerapan dan penyajian tujuan pembelajaran bahasa. Pada *best practice* ini, prinsip MAKE IT diterapkan pada siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Metro untuk menjawab kerinduan siswa dan guru akan pembelajaran murni tatap muka berbasis permainan sederhana untuk menggantikan pembelajaran berbasis teknologi yang selama ini diterapkan.

Sedangkan materi pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMK yang dapat dilatih menggunakan paket Kartu Aktivitas MAKE IT adalah komponen bahasa yang berkaitan dengan Tense; seperti (1) *Plans and Intention/Simple Future Tense*, (2) *Past Activity/Simple Past Tense*, dan (3) *Routines/Simple Present Tense*.

Implementasi Prinsip MAKE IT

Pada implementasi MAKE IT, Guru bertindak sebagai perencana dan fasilitator, melibatkan siswa seaktif mungkin dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan kaidah bahwa siswa membangun pengetahuan mereka dengan membuat hubungan yang bermakna antara konsep baru yang mereka peroleh dan pengetahuan yang sudah mereka miliki (Conley et al., 2017). Proses ini mengaktifkan daya intelektual, analisis, sintesis dan evaluasi serta meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 94% siswa aktif belajar. Memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kosa kata dan jiwa bersaingnya secara sehat dan menyenangkan merupakan salah satu upaya untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, bermakna dan optimal (Low & Ayoko, 2020). Bimbingan dan rasa hormat dari siswa juga diperlukan karena hubungan guru-siswa yang baik dalam pembelajaran membantu siswa untuk belajar dengan sukses.

Implementasi Prinsip MAKE IT pada pembelajaran Bahasa Inggris yaitu dengan cara dikombinasikan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan 5 langkah pembelajarannya yaitu: (1) Stimulus, (2) Identifikasi Masalah, (3) Mengumpulkan Data, (4) Pengolahan data (5) Pembuktian (6) Menarik Kesimpulan. Pada langkah pembelajaran tersebut, hal yang dilakukan guru dan siswa adalah sebagai berikut: (1) Siswa diberikan stimulus berupa Kartu Aktivitas Prinsip MAKE IT, (2) Siswa menganalisis materi kartu tugas dengan bertanya kepada guru, (3) Siswa mengumpulkan informasi dengan mempraktikkan dialog tertulis berdasarkan kartu aktivitas, (4) Siswa belajar melalui simulasi bagaimana menggunakan permainan sederhana dan apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh guru, (5) Siswa lulus sertifikat dengan menerapkan prinsip MAKE IT dalam kurikulum berbasis permainan dan mempelajari keterampilan berbicara dalam bahasa target, dan (6) Siswa membuat generalisasi dengan membuat rumus yang benar dari materi yang dipelajari.

Pada langkah keempat sintaks model pembelajaran tersebut guru sebagai fasilitator bertugas: (1) Menyiapkan, memfotokopi dan memotong kartu aktivitas tersebut sesuai dengan materi dan jumlah kelompok siswa, (2) Membagikan masing-masing kelompok 1 paket kartu aktivitas, (3) Membimbing siswa untuk membuat 1 ungkapan kalimat untuk 1 kartu aktivitas, (4) Mensimulasikan setiap gambar dan menggunakan kegiatan tanya jawab untuk memastikan siswa memahami bahasa target di setiap gambar.

Sedangkan tugas siswa dalam penerapan prinsip MAKE IT dalam desain permainan untuk pembelajaran adalah sebagai berikut; (1) Membentuk kelompok dan menentukan juru permainan, (2) Menyiapkan papan permainan, dadu, dan pointer yang sudah dibuat, (3) Mengundi siapa yang harus melangkah pertama, kedua, ketiga, dstnya,

(4) Melemparkan dadu, menggerakkan pointer sesuai angka yang tertera pada dadu, lalu mengambil kartu aktivitas, (5) Mempersilahkan Mintalah pemain berikutnya untuk mengajukan pertanyaan sesuai dengan aturan materi pelajaran, (6) Menjawab pertanyaan berdasarkan kartu aktivitas yang diambilnya, (6) Juri mengecek kebenaran jawaban (7) Juri menentukan pemenang sesuai kriteria finish atau jika kartu habis, maka siswa dengan waktu berjalan terlama yang menang.

Selama dan setelah proses pembelajaran, penilaian autentik dapat dilakukan dengan menggunakan board game dan kartu aktivitas, dengan mengutamakan keakuratan informasi yang mencakup bidang sikap, pengetahuan dan keterampilan. Guru dapat melakukan evaluasi sikap (afektif) melalui pengamatan selama proses pembelajaran, atau evaluasi sikap juga dapat dilakukan melalui evaluasi diri atau teman sebaya pada akhir pembelajaran. Penilaian kognitif dapat dilakukan melalui tes setelah pembelajaran, sedangkan penilaian keterampilan (psikomotorik) dapat dilakukan melalui latihan menulis atau berbicara di akhir pembelajaran.

Hasil Yang Dicapai

Prinsip MAKE IT dalam merancang pembelajaran berbasis permainan, dapat ditunjukkan bahwa hal itu dapat meningkatkan motivasi siswa dan tingkat partisipasi aktif dalam pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri dan aktif melatih organ lisan bahasa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Berikut ini adalah data peningkatan hasil pembelajaran di kelas X di SMK Negeri 2 Metro T.P. 2021/2022 pada pembelajaran Bahasa Inggris materi Tenses.

Tabel 1 Presentase Peningkatan Motivasi dan Ketuntasan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Implementasi Prinsip MAKE IT dalam pembelajaran

No	Materi Pembelajaran	Model dan Strategi	Motivasi dan Tingkat Partisipasi Aktif	Ketuntasan Ranah Kognitif	Ketuntasan Ranah Psikomotorik
1	Simple Past Tense	Non-Integrasi MAKE IT dalam Model Pembelajaran	85%	76%	70%
2	Simple Future Tense	Integrasi MAKE IT dalam Model Pembelajaran	94%	94%	91%
Peningkatan Yang Terjadi			9%	18%	21%

Selain itu, kemampuan berbahasa Inggris memberikan siswa kepercayaan diri yang tinggi untuk bersaing dengan siswa lain dari sekolah yang berbeda dalam kompetisi bahasa Inggris dan acara induksi bahasa Inggris lainnya (Inphoo & Nomnian, 2019).

Prinsip MAKE IT dalam mendesain pembelajaran berbasis permainan untuk mapel Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Metro merupakan wujud kreativitas guru dan siswa dalam menghadapi situasi dan kondisi beragam di sekolah. Kreativitas ini didukung oleh beberapa faktor seperti: (1) kesempatan seluas-luasnya yang diberikan

oleh penyelenggara sekolah kepada guru untuk mengembangkan kreativitasnya, sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan yang berlaku, (2) hasil kajian konten dan pembinaan kelompok kerja ahli MGMP SMK Bahasa Inggris di tingkat sekolah dan Kota Metro dalam penyempurnaan lingkungan belajar, (3) Keterlibatan siswa yang luar biasa di semua tahap pembelajaran dengan menerapkan prinsip MAKE IT pada desain game, dan (4) ketersediaan bahan baku serta alat.

Prinsip MAKE IT dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa faktor penghambat seperti: (1) Tidak semua guru dan siswa antusias dengan pembelajaran sederhana yang menyenangkan, menurut mereka menggunakan gawai/smartphone dengan fungsi yang berbeda membuatnya semakin menyenangkan, (2) Masih ada siswa yang hanya memikirkan memenangkan perlombaan tetapi mengabaikan alur permainan, (3) waktu yang cukup lama dalam produksi lingkungan belajar tersebut, dan (4) Cukup sulit untuk membuat kartu aktivitas yang sesuai dengan tema.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa guru yang menerapkan prinsip MAKE IT ketika mereka merencanakan pembelajaran berbasis permainan untuk siswa dengan cara yang membuat mereka merasa santai saat belajar, menikmati permainan, kompetitif dan belajar lebih menarik dan interaktif menggunakan elemen permainan. Dengan mengikuti prinsip "Make It", pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara.

BIBLIOGRAFI

- Conley, S. N., Foley, R. W., Gorman, M. E., Denham, J., & Coleman, K. (2017). Acquisition Of T-Shaped Expertise: An Exploratory Study. *Social Epistemology*, 31(2), 165–183. [Google Scholar](#)
- Cook, V. (2016). *Second Language Learning And Language Teaching*. Routledge. [Google Scholar](#)
- Davis, N. L., Gough, M., & Taylor, L. L. (2019). Online Teaching: Advantages, Obstacles And Tools For Getting It Right. *Journal Of Teaching In Travel & Tourism*, 19(3), 256–263. [Google Scholar](#)
- Dwivedi, Y. K., Hughes, D. L., Coombs, C., Constantiou, I., Duan, Y., Edwards, J. S., Gupta, B., Lal, B., Misra, S., & Prashant, P. (2020). Impact Of COVID-19 Pandemic On Information Management Research And Practice: Transforming Education, Work And Life. *International Journal Of Information Management*, 55, 102211. [Google Scholar](#)
- Hadfield, J. (1999). *Beginners' Communication Games*. Longman. [Google Scholar](#)
- Hao, Y., Lee, K. S., Chen, S.-T., & Sim, S. C. (2019). An Evaluative Study Of A

- Mobile Application For Middle School Students Struggling With English Vocabulary Learning. *Computers In Human Behavior*, 95, 208–216. [Google Scholar](#)
- Herpratiwi, H. (2009). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Media Akademi. [Google Scholar](#)
- Inphoo, P., & Nomnian, S. (2019). Dramatizing A Northeastern Thai Folklore To Lessen High School Students' Communication Anxiety. *PASAA: Journal Of Language Teaching And Learning In Thailand*, 57, 33–66. [Google Scholar](#)
- Joshi, A., Vinay, M., & Bhaskar, P. (2021). Impact Of Coronavirus Pandemic On The Indian Education Sector: Perspectives Of Teachers On Online Teaching And Assessments. *Interactive Technology And Smart Education*, 18(2), 205–226. [Google Scholar](#)
- Kivunja, C. (2015). Teaching Students To Learn And To Work Well With 21st Century Skills: Unpacking The Career And Life Skills Domain Of The New Learning Paradigm. *International Journal Of Higher Education*, 4(1), 1–11. [Google Scholar](#)
- Low, J. J. Q., & Ayoko, O. B. (2020). The Emergence Of Spiritual Leader And Leadership In Religion-Based Organizations. *Journal Of Business Ethics*, 161, 513–530. [Google Scholar](#)
- Richard-Amato, P. A. (1988). *Making It Happen: Interaction In The Second Language Classroom, From Theory To Practice*. ERIC. [Google Scholar](#)
- Saroha, R. A. (2016). *Peningkatan Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Melalui Media Sasaran Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal Smp Don Bosco 2 Jakarta Timur*. Universitas Negeri Jakarta. [Google Scholar](#)
- Sheldon, P. J. (2020). Designing Tourism Experiences For Inner Transformationsheldon, P. J. (2020). Designing Tourism Experiences For Inner Transformation. *Annals Of Tourism Research*, 83, 102935. *Annals Of Tourism Research*, 83, 102935. [Google Scholar](#)
- Srikongchan, W., Kaewkuekool, S., & Mejaleurn, S. (2021). Backward Instructional Design Based Learning Activities To Developing Students' Creative Thinking With Lateral Thinking Technique. *International Journal Of Instruction*, 14(2), 233–252. [Google Scholar](#)
- Thibaut, L., Ceuppens, S., De Loof, H., De Meester, J., Goovaerts, L., Struyf, A., Boeve-De Pauw, J., Dehaene, W., Deprez, J., & De Cock, M. (2018). Integrated STEM Education: A Systematic Review Of Instructional Practices In Secondary Education. *European Journal Of STEM Education*, 3(1), 2. [Google Scholar](#)
- Tijsma, G., Hilverda, F., Scheffelaar, A., Alders, S., Schoonmade, L., Blignaut, N., & Zweckhorst, M. (2020). Becoming Productive 21st Century Citizens: A Systematic

“Make It” Sebuah Prinsip Mendesain Pembelajaran Berbasis Permainan untuk
Keterampilan Berbicara

Review Uncovering Design Principles For Integrating Community Service Learning Into Higher Education Courses. *Educational Research*, 62(4), 390–413.
[Google Scholar](#)

Copyright holder:

Nanang Triasmosari (2023)

First publication right:

[Syntax Idea](#)

This article is licensed under:

