

ABSTRACT

Seta, V. G. A. (2026). *Developing Lingua Wolf as a Medium in Innovative Game-based Learning to Enhance Junior High School Students' Speaking Skills*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Learning English, especially speaking skills, is essential for communication in the modern era. However, many junior high school students in Indonesia face difficulties in speaking due to limited practice opportunities, low motivation, and anxiety. Traditional teaching methods often fail to engage students actively. Therefore, this study develops an innovative game-based learning medium called *Lingua Wolf*, adapted from the classic game, the Werewolf role-playing game, by integrating mission cards containing speaking tasks to promote students' motivation, confidence, problem solving and fluency.

Lingua Wolf was developed using a modified ADDIE model, focusing on Analysis, Design, Development, and Evaluation phases. Two research questions were created: 1) What are the features of *Lingua Wolf* that integrate language learning tasks into gameplay? and 2) To what extent is *Lingua Wolf* a practical speaking learning medium, evaluated by experts and practitioners? The design applies principles of gamification, Communicative Language Teaching, and Task-Based Language Teaching. The speaking tasks are straightforwardly aligned with *Kurikulum Merdeka*, particularly descriptive and recount materials, to ensure connection to students' learning context.

The Werewolf game has been widely used in educational settings to improve students' speaking skills. However, *Lingua Wolf* is more developed and different from the other Werewolf games. This medium includes fifteen additional cards, which not only improve students' communication abilities but also help students achieve learning objectives. In this game, there are tasks that focus on speaking skills on Recount and Descriptive sentences. Based on expert evaluation and practitioner feedback using Likert-scale questionnaires and qualitative responses, the results indicate that *Lingua Wolf* is a feasible and effective learning medium. The game successfully promotes active participation, reduces speaking anxiety, and enhances students' confidence through interactive discussion and role-play activities. The integration of mission cards encourages meaningful communication and engagement during the learning process. It is expected that *Lingua Wolf* can serve as an alternative learning medium to support English-speaking activities in the junior high school classroom.

Keywords: innovative project, game-based learning, gamification, speaking skills, *Lingua Wolf*

ABSTRAK

Seta, V. G. A. (2026). *Pengembangan Lingua Wolf sebagai media pembelajaran berbasis permainan inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah menengah pertama*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di keterampilan berbicara, menjadi hal yang sangat penting sebagai sarana komunikasi di era modern. Namun, banyak siswa sekolah menengah pertama di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam berbicara karena keterbatasan kesempatan praktik, rendahnya motivasi, serta rasa kecemasan. Metode pembelajaran tradisional sering kali kurang mampu melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan inovatif yang disebut *Lingua Wolf*, yang mengadaptasi dari permainan klasik, permainan peran *Werewolf*, dengan mengintegrasikan kartu misi berisi tugas berbicara untuk meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, pemecahan masalah dan kelancaran berbicara siswa.

Lingua Wolf dikembangkan menggunakan metode ADDIE yang dimodifikasi dengan fokus pada tahap *Analysis, Design, Development, dan Evaluation*. Terdapat dua rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut: 1) Apa saja fitur *Lingua Wolf* yang mengintegrasikan tugas pembelajaran bahasa ke dalam permainan? dan 2) Sejauh mana *Lingua Wolf* merupakan media pembelajaran berbicara yang praktis, sebagaimana dinilai oleh para ahli dan praktisi?

Desain media ini menerapkan prinsip gamifikasi, *Communicative Language Teaching*, dan *Task-Based Language Teaching*. Materi tugas berbicara juga disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi deskriptif dan recount, sehingga relevan dengan konteks pembelajaran siswa. Permainan *Werewolf* telah banyak digunakan dalam lingkungan Pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Namun, *Lingua Wolf* dikembangkan lebih lanjut dan berbeda dari permainan *Werewolf* lainnya. Media ini memiliki lima belas kartu tambahan, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi siswa tetapi juga membantu mencapai tujuan pembelajaran. Di permainan ini, terdapat tugas-tugas yang berfokus pada keterampilan bicara dalam kalimat *Recount* dan *Descriptive*. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli dan praktisi melalui kuesioner skala Likert serta umpan balik kualitatif, diperoleh bahwa *Lingua Wolf* merupakan media pembelajaran yang layak dan efektif. Permainan ini mampu mendorong partisipasi aktif, mengurangi kecemasan saat berbicara, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui aktivitas diskusi dan permainan peran yang interaktif. Integrasi kartu misi juga mendorong terjadinya komunikasi yang bermakna selama proses pembelajaran. Dengan demikian, *Lingua Wolf* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan berbicara Bahasa Inggris di kelas sekolah menengah pertama.

Kata kunci: proyek inovatif, pembelajaran berbasis permainan, gamifikasi, keterampilan berbicara, *Lingua Wolf*.