

HIDDEN OBJECT GAME AS A SUPPORTING MEDIA FOR THE INTRODUCTION OF NEW VOCANULARY

Syarifah F. Setiasih Niode¹, Banung Grahita², Tri Sulistyaningtyas³

Hal | 138

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
syarifafsniode@gmail.com
banung.grahita@gmail.com
trining.ism70@gmail.com

Received: 2022-12-12 ; Revised: 2023-06-09; Accepted: 2023-09-25

Abstract

Teaching and learning new/foreign vocabulary (language) using game must consider the needs and objectives of teaching and learning. Hidden object games are a type of puzzle game that has many educational benefits. The purpose of this study is to analyze hidden object games by formulating how hidden object games can be a stimulate medium for learning vocabulary, formulating elements of vocabulary education in them, and describing the motivation to recognize and increase insight into new/foreign language vocabulary for hidden object game players. The method for analyzing hidden object games as educational media uses the basic element game theory approach by Fullerton which focuses on analysis on the formal and dramatic elements of games for learning purposes. The results of the study show that hidden object games can educate and increase the players' vocabulary knowledge independently, especially the initial level vocabulary, namely receptive types, basic noun word classes. Hidden object games can accommodate vocabulary learning at the pre-teaching stage for beginner levels. However, hidden object games have not been able to maximize their benefits for higher vocabulary educational purposes such as productive vocabulary.

Keywords: *Hidden object game; Educational Game; Vocabulary Learning*

***HIDDEN OBJECT GAME* SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PENGENALAN KOSAKATA BARU**

Abstrak

Pengajaran dan pembelajaran kosakata (bahasa) baru/asing menggunakan media game harus mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan pengajaran dan pembelajarannya. Game hidden object merupakan salah satu jenis game *puzzle* yang memiliki banyak manfaat edukasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis game hidden object dengan merumuskan bagaimana game hidden object dapat menjadi media stimulus pembelajaran kosakata, merumuskan unsur-unsur edukasi kosakata di dalamnya, serta mendeskripsikan motivasi untuk mengenal dan meningkatkan wawasan kosakata bahasa baru/asing bagi pemain game *hidden object*. Metode menganalisis *hidden object game* sebagai media edukasi menggunakan pendekatan teori *game element basic* oleh Fullerton yang memfokuskan analisis pada elemen formal dan dramatis game untuk tujuan pembelajaran. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa game *hidden object* dapat mengedukasi dan meningkatkan wawasan kosakata pemainnya secara mandiri, khususnya kosakata tingkat awal yaitu jenis reseptif, kelas kata nomina dasar. Game *hidden object* dapat mewadahi pembelajaran kosakata pada tahap pra-pengajaran untuk tingkat atau level pemula. Namun, game *hidden object* belum dapat memaksimalkan manfaatnya untuk tujuan edukasi kosakata yang lebih tinggi seperti kosakata produktif.

Kata kunci: Hidden Object Game; Game Edukasi; Pembelajaran Kosakata.

PENDAHULUAN

Perkembangan dan inovasi media digital yang cepat dewasa ini membawa perubahan dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran, peningkatan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, serta penilaian suatu disiplin ilmu. Digital game adalah salah satu inovasi media yang telah menjadi bagian dari kegiatan edukasi. Dukungan perkembangan teknologi telah membawa digital game sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Kaitannya dengan pembelajaran, digital game tidak hanya menghadirkan kegiatan yang *immersive* dan menyenangkan melainkan kegiatan yang terkait dengan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai alat pembelajaran game digital telah mengalami transformasi menjadi game edukasi digital (Setiawan et al., 2019).

Setiawan et al. (2019) mengemukakan penggunaan game edukasi digital tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan satu aspek pengetahuan dan kemampuan saja, namun beberapa aspek seperti keterampilan berhitung, mengenal hal baru, mengembangkan indera, serta berbahasa dan berkomunikasi.

Keterampilan berbahasa sangat penting dan dapat dilatih atau dipelajari. Pentingnya penguasaan suatu bahasa, baik itu bahasa pertama maupun bahasa kedua (bahasa daerah, nasional, internasional) adalah

sebagai pembentuk identitas serta sebagai alat untuk komunikasi. Rantika et al. (2019: 2) menyebutkan pengetahuan tentang kosakata dalam penguasaan suatu bahasa dan berkomunikasi adalah tahap yang paling dasar dan paling penting. Menurut Katemba (2021) pemahaman terhadap arti kata serta kemampuan Menyusun kalimat dari kosakata merupakan pembelajaran kosakata yang harus dilatih dan dikuasai untuk mendukung keterampilan dasar berbahasa dan komunikasi.

Bai (2018: 850) menjelaskan kosakata adalah kunci dalam pembelajaran bahasa. Strategi belajar kosakata yang benar tentu membuat pembelajaran kosakata lebih efektif. Strategi pengenalan dan pembelajaran kosakata yang benar harus memperhatikan kebutuhan audiens, tingkatan atau level audiens, dan fokus yang mendorong audiens untuk meningkatkan kemampuannya.

Dalam penelitian yang dilakukan Maritha (2017) penggunaan gambar dalam pembelajaran kosakata dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan secara empiris dapat meningkatkan sikap belajar yang lebih positif, selain itu juga berkaitan dengan memori visual yang dianggap sangat membantu retensi kosakata dimana dalam proses belajar kosakata akan lebih mudah mengingat

materi yang telah disampaikan melalui alat peraga.

Katempa (2022) mengemukakan bahwa paparan yang berulang mendukung pembelajaran kosakata dengan meningkatkan pemahaman sebuah kata yang masuk ke memori jangka pendek bergerak ke memori jangka panjang dan penggunaan game untuk belajar kosakata dapat efektif secara signifikan. Namun, seperti yang dijelaskan oleh Grund (2015: 1281) bahwa penting untuk memahami bagaimana game dan elemen penyusunnya mengarahkan pemain kepada pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, pengembangan *game* untuk tujuan edukasi (termasuk pembelajaran bahasa baru) juga ikut berkembang, tidak hanya dari aspek teknologi tetapi juga materi, visual, maupun sistem yang digunakan. Dalam proses mengenal dan belajar kosakata, game edukasi digunakan tidak hanya untuk membuat pebelajar sukses, tetapi yang lebih penting, untuk memotivasi dan meningkatkan pemahaman mereka (Silsüpür, 2017). Selain itu sangat penting untuk melihat apakah permainan bisa efektif dalam membantu pembelajar merasa lebih nyaman dan tertarik pada subjek kosakata (Huyen & Nga, 2003) dalam (Fatimah & Masduqi, 2021).

Game hidden object merupakan salah satu dari jenis game *puzzle* yang sudah cukup tua dan berkembang. Puzzle game

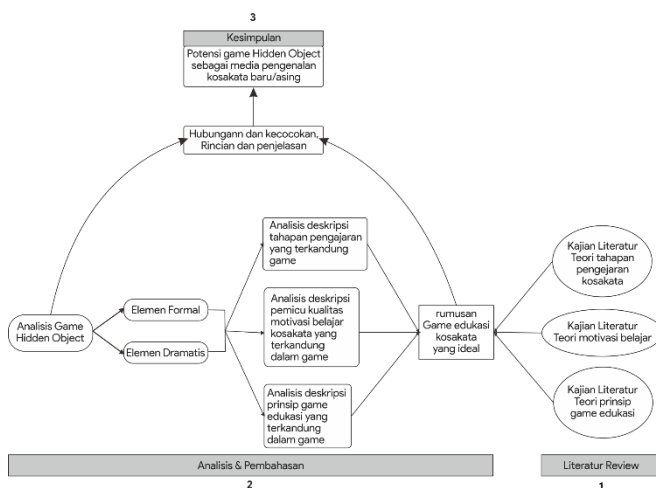
adalah media permainan yang dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk psikologi, pendidikan, studi media, ilmu komputer dan sebagainya (Zhou, 2012). Salah satu karakter puzzle game yang mendukung pembelajaran pada tingkat pemula adalah intensitas pengulangan atau tingkat *replayability* yang sangat baik (Adellin et al., 2019). Terdapat banyak penelitian perancangan game hidden object untuk mengajarkan materi-materi pembelajaran dengan cara yang lebih efisien dan santai. Banyak orang, terutama anak-anak menyukai permainan ini karena dianggap dapat menjembatani kesenjangan antara bermain dan belajar. Dengan demikian, ketika mereka bermain, mereka tidak berpikir bahwa mereka sedang belajar. *Game hidden object* memiliki banyak manfaat edukasi sehingga dapat digunakan sebagai strategi untuk memperkenalkan kosakata/Bahasa kepada pemainnya sebagai suatu pengetahuan baru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis *hidden object game*, analisis ini penting dilakukan untuk merumuskan bagaimana game hidden object dapat menjadi media stimulus pembelajaran kosakata, mendeskripsikan unsur-unsur edukasi kosakata. *Hidden object game* dapat menjadi media yang memperkenalkan pemainnya kepada kosakata bahasa baru/asing,

mendeskrripsikan motivasi untuk mengenal dan meningkatkan wawasan kosakata bahasa baru/asing yang dihasilkan dari permainan *hidden object game* ini.

METODE

Metode penelitian deskriptif yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan teori *game element basic basic* oleh (Fullerton, 2008: 49) yang memfokuskan analisis pada elemen formal dan dramatis game untuk tujuan pembelajaran. Secara skematis, skenario metode tersebut dapat di gambarkan dalam frame sebagai berikut:



Gambar 1. *Framework* metode penelitian (dokumen pribadi)

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengajaran Kosakata

Pembelajaran kosakata bahasa baru pada tahap pemula, diawali dengan pengenalan makna leksikal yang berfungsi sebagai bahasa reseptif. Penguasaan kosakata reseptif tujuannya agar pelajar dapat memahami atau menerima suatu informasi

melalui kegiatan menyimak/mendengar dan melihat/ membaca. Pembelajar bahasa dapat membedakan tingkat kesulitan sebuah teks yang dibaca bukan berdasarkan panjang atau pendeknya wacana dalam teks, tetapi pada kosakatanya. Bacaan dianggap sulit bukan karena panjang pendeknya wacana yang dibaca tetapi karena tingkat kesulitan memahami kosakatanya.

Dalam penguasaan kosakata, berdasarkan jenisnya terdapat 2 keterampilan yang perlu dilatih, yaitu kosakata reseptif dan produktif. Penguasaan kosakata reseptif berarti memiliki pemahaman terhadap arti kata yang tidak disertai dengan kemampuan untuk menggunakannya atas inisiatif sendiri. Adapun penguasaan kosakata produktif adalah keterampilan/kemampuan menggunakan kosakata atas insiatif sendiri (Djiwandono, 2004) dalam (Lutfiyah, 2013). Kosakata reseptif bahasa-baru diperoleh dan dipelajari melalui kegiatan menyimak/mendengar dan melihat/membaca.

Penguasaan kosakata merupakan pembelajaran jangka panjang dan dilakukan berulang, dilakukan melalui beberapa tahap seperti pemaparan dan latihan-latihan berupa tugas-tugas berulang, mulai dari tugas yang paling mudah hingga rumit. Tidak ada sebuah tugas rumit yang bisa sukses tanpa motivasi Kholid (2017). Sikap berkaitan

langsung dengan motivasi, yang pada gilirannya berkaitan dengan belajar bahasa kedua. Dengan kata lain, sikap harus dipandang sebagai dukungan motivasional dan bukan sebagai faktor yang mempunyai pengaruh langsung terhadap belajar bahasa kedua. Lebih jauh lagi, motivasi untuk belajar suatu bahasa tidak hanya ditentukan oleh sikap tetapi juga oleh alat motivasional lainnya seperti keinginan untuk menyenangkan guru dan orang tua, janji hadiah, atau pengalaman keberhasilan, dan sebagainya. Oleh karena itu, orang tidak mungkin sukses belajar bahasa asing tanpa motivasi.

Dalam tahap pengenalan dan peningkatan motivasi (pelajar/anak) terhadap kosakata bahasa (baru) perlu mencapai penguasaan kosakata jenis reseptif terlebih dahulu. Selanjutnya keterampilan kosakata reseptif akan menunjang pembelajaran terhadap kosakata produktif.

Berdasarkan pada teori pengajaran kosakata oleh Doff (1998) dalam Tuan (2012), terdapat 4 tahap dalam mengajarkan kosakata yaitu pemaparan, latihan, produksi, dan peninjauan. Dalam tahapan pengajaran tersebut, 2 tahap pertama yaitu pemaparan dan latihan merupakan tahap yang merujuk pada penguasaan kosakata reseptif.

a) Pemaparan

Tahap ini pada dasarnya bertujuan untuk memperkenalkan item leksikal baru kepada pelajar. Dalam tahap ini pelajar perlu mempelajari bentuk kata baru dan harus

mempertimbangkan beberapa faktor penting seperti

- a. level atau tingkatan pelajar
- b. kemungkinan keakraban pelajar dengan kata
- c. tingkat kesulitan dari item. apakah item itu dapat dengan mudah dijelaskan atau dengan mendemonstrasikannya dalam konteks di ruang kelas.
- d. Apakah item tersebut sedang dipelajari untuk produksi (dalam berbicara dan menulis) atau untuk rekognisi (dalam mendengarkan dan membaca). Untuk kegiatan ini akan lebih banyak waktu dibutuhkan bagi yang pertama kali, serta jumlah item kemungkinan akan lebih sedikit jika tujuannya hanya pengenalan.

Ada 3 teknik yang digunakan dalam memaparkan item kosakata baru menurut Gairns and Redman, (1986) dalam Tuan, (2012) di antaranya:

- 1) Teknik visual, termasuk mime (pantomime atau menirukan), gestur atau gerak tubuh, *flashcards*, foto, gambar papan tulis, bagan, dan realia.
- 2) Teknik Verbal, seperti menggunakan situasi ilustratif, penggunaan sinonim dan definisi, perbedaan dan kontras, skala dan contoh jenisnya.
- 3) Terjemahan

Teknik dalam memperkenalkan/mempresentasikan kosakata oleh Thornbury, 2002 dalam Tuan, (2012):

- 1) Terjemahan
- 2) Real things (hal-hal nyata)
- 3) Gambar
- 4) Gerak tubuh \ *mime*
- 5) Definisi
- 6) Situasi

4 teknik memperkenalkan kosakata oleh Doff 1988 dalam Tuan (2012):

- 1) Menunjukkan arti kata secara visual
- 2) Menunjukkan arti kata dalam konteks
- 3) Menggunakan sinonim dan/atau antonim
- 4) Terjemahan

Untuk efektivitas penyajian makna kata-kata baru dapat menggunakan kombinasi teknik tersebut.

b) Latihan

Selanjutnya, makna kata yang dipresentasikan kemudian diterima oleh pelajar dan menjadi kosakata pasif, tetapi pelajar akan lupa kosakata yang telah dipresentasikan tersebut. Kosakata pelajar dapat diaktifkan secara efektif apabila guru/pengajar memberikan mereka kesempatan untuk melatih kosakata mereka melalui latihan atau kegiatan. Tahap latihan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membuat materi yang diterima masuk ke dalam ingatan jangka pendek berpindah masuk ke dalam ingatan permanen. Kosakata yang telah diperkenalkan dan diajarkan tersebut perlu untuk dipraktikkan.

Latihan ini membutuhkan motivasi. Kesempatan melatih kosakata pelajar dapat di stimulus menggunakan media yang menarik. Ada beberapa jenis tugas yang dapat digunakan untuk membantu membuat kata-kata yang telah dipelajari melalui pemaparan pindah ke dalam ingatan jangka Panjang. Beberapa tugas tersebut dapat dibagi ke dalam 5 jenis (dalam urutan yang paling tidak menuntut secara kognitif hingga yang paling menuntut): mengidentifikasi, memilih, mencocokkan, menyortir, dan memberi peringkat dan pengurutan (Thornbury, 2002).

Beberapa jenis kegiatan/latihan untuk membantu pelajar menjadi lebih akrab dengan kata yang telah mereka pelajari adalah:

- Mencocokkan gambar dengan kata-kata
- Mencocokkan bagian kata dengan bagian kata yang lain
- Menggunakan prefiks dan sufiks untuk membangun kata baru dari kata yang telah diberikan
- Mengklasifikasikan ke dalam daftar
- Menggunakan kata yang telah diberikan untuk menyelesaikan tugas khusus kosakata
- Mengisi teka-teki silang
- Kisi-kisi atau diagram

- Mengisi bagian kosong dalam kalimat
- Permain memori/ ingatan

c) Produksi

Pada tahap ini, pelajar disarankan untuk menyelesaikan tugas memproduksi kosakata. Pelajar harus menghasilkan produk mereka sendiri. Dengan cara lain, pelajar akan mengubah kata-kata reseptif menjadi kata-kata produktif dan memasukannya ke dalam ingatan jangka panjang. Tugas untuk produksi biasanya ada 2 jenis yang sering digunakan oleh guru/pengajar, yaitu penyelesaian dan pembuatan.

d) Tinjauan

Tahap ini bertujuan untuk membantu pelajar memperoleh kosakata yang aktif dan produktif. Doff (1988) menyatakan kosakata terutama ditinjau melalui langkah pemanasan. Artinya guru meninjau kosakata yang dipelajari dalam pelajaran sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menyegarkan ingatan siswa atau sebagai persiapan untuk pemaparan (item kosakata) baru.

Pengajaran kosakata baru pada tahap pemula diawali dengan pengenalan makna leksikal yang berfungsi sebagai dasar keterampilan bahasa reseptif. Penguasaan kosakata reseptif bertujuan agar pelajar dapat memahami atau menerima informasi melalui kegiatan

menyimak/ mendengar dan melihat/ membaca.

B. Motivasi Menenal dan Belajar Bahasa Baru/Asing

Hal | 145

Pengajaran kosakata pada prinsipnya adalah membelajarkan pembelajar bahasa agar dapat memiliki keterampilan bahasa meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Semua keterampilan berbahasa tersebut memerlukan penguasaan kosakata yang memadai yang kemudian diwujudkan dalam kalimat-kalimat.

Kesulitan yang sering dihadapi dalam belajar kosakata adalah kurangnya ketertarikan dan motivasi untuk belajar, Marpaung, (2021).

Seseorang mempelajari bahasa karena adanya motivasi. Mempelajari atau menghafal kosakata bahasa tertentu mestinya terdapat keinginan agar digunakan baik itu untuk memperoleh informasi (reseptif) maupun menuturkan bahasa tersebut (produktif).

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar terbagi ke dalam 2 yaitu, faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik.

- Faktor instrinsik: berasal dari dalam diri sendiri, contohnya dengan dorongan kesadaran pentingnya belajar.
- Faktor ekstrinsik: berasal dari luar diri, biasanya berupa rangsangan untuk mendapat prestasi ataupun nilai baik

dalam pembelajaran, mendapat pujian, atau menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan sengaja.

Selanjutnya, di bawah ini adalah beberapa aspek-aspek yang dapat menunjukkan kualitas motivasi belajar menurut Syamsudin (2003) yang dikutip oleh Astri Lestari & Ending Khoerudin, (2013) :

- a) Frekuensi kegiatan belajar. Aspek ini mengacu kepada sering tidaknya kegiatan belajar dilakukan. Orang yang motivasi belajarnya tinggi akan ditandai oleh sering tidaknya kegiatan belajar dilakukan.
- b) Durasi kegiatan belajar. Aspek ini mengacu kepada berapa lama suatu kegiatan belajar dilakukan. Semakin lama seseorang melakukan kegiatan belajar, maka semakin kuat motivasi belajarnya.
- c) Persistensi kegiatan belajar. Aspek ini mengacu kepada ketepatan dan kelekatan kegiatan belajar dilakukan. Ini artinya apa yang orang pelajari sesuai dengan tuntutan kurikulum atau pembelajaran
- d) Devosi kegiatan belajar. Aspek ini mengacu kepada pengorbanan yang dilakukan oleh individu dalam belajar. Misalnya ia sanggup mengorbankan waktu luangnya untuk belajar atau mengeluarkan uang hanya untuk membeli buku pelajaran, dan lain-lain.
- e) Kemampuan menghadapi rintangan dan kesulitan dalam kegiatan belajar. Aspek ini mengacu kepada sejauh mana ia sanggup menghadapi dan menyelesaikan

tantangan, hambatan, dan rintangan dalam suatu pembelajaran.

Marpaung (2021) juga menyebutkan minat dan motivasi dalam pembelajaran kosakata dapat ditingkatkan jika dalam proses belajar mendapat kesempatan untuk melihat kata-kata baik secara visual maupun verbal, dan proses pengajaran dan pembelajaran bahasa akan lebih efektif dan efisien bila menggunakan gambar visual karena kata dan gambar lebih baik daripada kata-kata saja.

Dalam teori dual code view oleh Sadoski (2005), gambar dapat memfasilitasi pembelajaran bahasa secara efisien. Metode yang menggunakan tampilan visual dari kata menghasilkan pembelajaran kosakata yang terorganisir lebih baik dibandingkan metode yang tidak menggunakannya. Fungsi gambar sendiri berperan memberikan isyarat dari identitas kata dan maknanya. Pembelajaran bahasa menggunakan materi visual/gambar dapat mengkontekstualisasikan bahasa yang disajikan serta dapat memberikan informasi tentang konteks interaksi fisik (Richards dan Renadya, 2002).s

Didukung oleh studi yang dilakukan Phillips (2016) yang membuka gagasan bahwa menggunakan strategi visual seperti pasangan kata dan gambar dapat membantu pembelajar untuk berhasil dalam belajar dan menggunakan kosakata.

C. Game Edukasi dan *Hidden Object Game*

Randel (1991) dalam Aeni (2019) berpendapat bahwa game sangat berpotensi meningkatkan motivasi belajar khususnya pada anak. Kalmpourtzis (2018) menyebutkan bahwa sebuah game harus menangkap perhatian pemainnya, memotivasi pemain terhadap suatu topik spesifik dan berinteraksi bersama pemainnya dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Randel 1991 yang diuraikan dalam Aeni (2019), penggunaan game pada bahan ajar dan materi-materi yang berkaitan dengan matematika, fisika, dan keterampilan bahasa (seperti ilmu sosial, biologi, logika) ternyata sangat bermanfaat. Selanjutnya, game yang bertujuan untuk memancing ketertarikan terhadap materi-materi pembelajaran disebut game edukasi. Game edukasi seharusnya dapat membuat materi lebih mudah dipahami sekaligus menimbulkan perasaan senang kepada pemainnya. Game edukasi yang mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan *instructional technique* merupakan sebuah media yang efektif digunakan untuk pengajaran. Berikut ini prinsip game edukasi mengacu pada Foreman dalam Paul (2005) yang dikutip oleh Luthfiyah (2015).

- Individualization

Materi pembelajaran (pengetahuan) disesuaikan dengan kebutuhan individu

pebelajar, sedangkan game menyesuaikan atau merespon tingkat individu pemain.

- Feedback active

Terdapat *feedback* yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran dan mengurangi ketidaktahuan pelajar terhadap materi yang diberikan, sedangkan game memberikan feedback yang cepat dan kontekstual.

- Active learning

Memberikan kecenderungan secara aktif keterlibatan pelajar dalam menemukan pengetahuan dan penemuan baru yang membangun, sedangkan game mengadakan sebuah lingkungan yang mendukung dan membantu penemuan tersebut.

- Social

Pengetahuan adalah proses keterlibatan sosial, sedangkan game memberikan kesempatan untuk dimainkan Bersama dengan orang lain (*multiplayer game*) atau melibatkan komunitas pemain game yang sama.

- Scaffolding

Pelajar diberikan tantangan dengan kesulitan yang meningkat dari rendah hingga sulit untuk kemudian dapat melangkah lebih maju mencapai kemenangan dalam permainan, sedangkan game dirancang dengan multilevel dimana pemain tidak bisa bergerak ke level yang lebih tinggi sebelum pemain dapat menyelesaikan

permainan pada level ditingkat sebelumnya.

- Transfer

Pelajar mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang ke orang lain, sedangkan *game* memungkinkan pemain untuk mentransfer informasi dari satu konteks ke konteks lainnya.

- Assessment

Setiap individu memiliki kesempatan untuk menilai pembelajarannya dan membandingkannya dengan orang lain.

Dalam teori dasar *game design* oleh Fullerton (2008: 49) elemen pembentuk game dikelompokkan menjadi dua, yaitu elemen formal dan elemen dramatis. Elemen formal adalah elemen yang membentuk struktur game yang terdiri atas *player*, *objective*, *procedure*, *rules*, *resources*, *conflict*, *boundaries*, dan *outcome*. Elemen dramatis merupakan elemen yang membentuk unsur dramatis, elemen ini berkaitan dengan sisi emosional pemain yang terdiri atas *challenge*, *play*, *experience*, *premis*, *character*, *story*.

Mengacu kepada Haryanto & Lakoro (2012) dan Hermawan et al. (2017), *Game puzzle* adalah salah satu genre atau jenis game yang banyak peminatnya. Jenis game ini merupakan sebuah game yang sederhana berbentuk teka-teki, dan memecahkan teka-teki adalah tujuan dari permainan jenis ini. *Game puzzle* dirancang sebagai media hiburan dengan menghadirkan kesulitan

yang membutuhkan kecerdikan dan kesabaran untuk dapat menyelesaikannya. *Game puzzle* adalah sebuah permainan teka-teki yang dirancang agar pemain mendapatkan unsur kesenangan dalam memecahkan masalah. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menemukan jawaban yang benar dan tepat. Bagian penting dalam menyelesaikan *puzzle* adalah memahami apa yang telah dipelajari dengan memecahkan *puzzle* tersebut dan bagaimana kita dapat menerapkan pengetahuan ini pada masalah yang lain. Untuk mengungkapkan gagasan ini dengan cara yang sederhana: aspek meta-kognitif merupakan faktor penting dalam pengajaran pemecahan masalah Michalewicz et al. (2009).

Dalam perkembangannya terdapat 3 jenis *game puzzle* yang banyak dikembangkan, di antaranya: *logic puzzle*, *word puzzle*, dan *visual puzzle*. Teka-teki yang dipecahkan dapat berupa warna yang dicocokkan, mencari tempat yang tepat untuk suatu item, Menyusun balok, dan lainnya. Untuk aturan dan *gameplay* jenis *puzzle* sangat beragam. Contoh *game puzzle* di antaranya *Angry birds*, *Candy crush*, *tebak gambar*, *tetris*, *Hidden object*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game edukasi kosakata merupakan game yang dapat mengajarkan kosakata pada pemainnya dengan atau tanpa disadari melalui aktivitas bermain. Pengajaran kosakata dalam *game* selain mempertimbangkan unsur-unsur yang dihasilkan oleh *game* untuk merangsang motivasi pemain dalam mengenal dan belajar kosakata, tentu perlu untuk tetap memperhatikan tahapan-tahapan pengajaran kosakata yang sesuai dengan tingkat kesulitan kata, tingkat pelajar (pemula, menengah, lanjutan), tingkat kesulitan “*teachability*” yang berarti apakah kata dapat dengan mudah dijelaskan atau didemonstrasikan dalam konteks pembelajaran, serta mempertimbangkan tujuan pembelajaran.

Hidden object adalah sebuah media dengan sistem berburu atau mencari objek. Mekanisme dalam media ini adalah menemukan objek tersembunyi dalam sebuah gambar kemudian melakukan tindakan. Tindakan yang dimaksud melibatkan partisipasi kognitif dan partisipasi fisik melalui respon yaitu mengambil tindakan terhadap media (*click* atau *tap*). Fokus aktifitas utama dalam permainan ini adalah terhadap kosakata. Hal ini melatih kosakata yang baru diterima dan meningkatkan memori terhadap kosakata (Homan, 2015). Game *hidden object* adalah sebuah game jenis puzzle yang bertujuan untuk membuat pemain menemukan objek-

objek yang tersebar dan tersembunyi dalam sebuah *scene* atau ilustrasi, objek-objek tersebut harus sesuai atau cocok dengan yang ada pada daftar kata yang telah disediakan/ditentukan oleh sistem permainan. *Resource* utama game ini adalah gambar objek-objek. Game *hidden object* termasuk dalam game keluarga, dapat dimainkan oleh semua kalangan umur. Game jenis ini juga disukai karena dapat mengurangi kesenjangan antara belajar dan bermain. Pada dasarnya, game *hidden object* akan memberikan daftar objek yang harus dicari dan ditemukan dalam suatu daerah atau wilayah yang ramai dan padat, dimana objek yang harus ditemukan terdapat pada daftar kata yang telah ditentukan, Ferlazzo (2009). Pembelajaran yang terjadi ketika bermain game *hidden object* dapat direfleksikan dari kebiasaan manusia dalam memerhatikan sesuatu dengan mata dan tangan yang dilakukan secara alami.

Dalam perkembangannya, permainan *hidden object* awalnya dapat dimainkan tanpa menggunakan media teknologi apapun. Selanjutnya ilustrator mulai mengadaptasi permainan ini ke dalam buku, majalah, maupun terbitan surat kabar atau koran. Setelah itu, majalah *Think Highlight* atau yang lebih dikenal dengan buku *I-Spy* kemudian mengadaptasi permainan *hidden object* ke dalam bentuk iterasi virtual atau gerakan

digital. Pada 1999, *I-Spy* kemudian merilis video game *hidden object* “*I-Spy Spooky Mansion*” (Carpenter, 2021: 2). Saat ini, game *hidden object* semakin banyak dan berkembang, dilihat dari keberagaman *platform* sudah dapat dimainkan diberbagai *platform* baik itu PC maupun *mobile device* (tablet, hp), dilihat dari isi dan materinya pun juga beragam, dari segi cerita yang melatar belakangi misi, serta jenis visual artnya.

Beberapa contoh game *hidden object* populer (berdasarkan artikel populer tentang gaming) pada saat game dirilis yang bahkan masih dimainkan hingga sekarang di antaranya: *Big City Adventure – San Fransisco* (oleh BigFish 2007, PC), *Criminal Case* (oleh Pretty Simple 2012, iOS/Android), *Time Gap* (oleh Absolutist Ltd 2013, Android & windows).



Gambar 2. Main Menu game *Big City Adventure - San Fransisco* (sumber: *BigFishgame.com*)



Gambar 3. Poster game *Criminal Case* (sumber: *McDevil Star site*)



Gambar 4. poster game *Time Gap* (sumber: *Microsoft store site*)

Hasil analisis dari ketiga game *hidden object* yang telah disebutkan menggunakan teori elemen formal dan dramatis oleh Fullerton dapat dirangkum dalam penjabaran deskriptif berikut ini:

Elemen Formal

Pemain dalam game *Hidden object* ini bersifat *single player* atau hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja dalam satu devices. Tujuan game adalah menemukan objek yang sesuai atau cocok dengan kata yang sudah ada pada daftar kata. Pemain melakukan *point-select-and-click* untuk memilih objek yang tepat. Aturan yang ada adalah harus menemukan objek dengan tepat sesuai dengan kata dalam waktu secepatnya, dan tiap kesalahan akan mengurangi waktu

yang dimiliki oleh pemain, jika waktu habis maka permainan selesai atau *game over*, kemenangan dicapai apabila semua kata yang ada pada daftar kata sudah dapat ditemukan semua pasangan objeknya yang sesuai. Sumber daya yang ada dalam game adalah waktu dan *hints*. Game dibatasi oleh ruang permainan dalam satu scene termasuk objek sesuai kata yang harus ditemukan, serta tidak semua objek yang di klik oleh pemain akan menghasilkan reaksi. Hasil yang dapat dicapai oleh pemain yaitu peningkatan level (naik level/stage), dan apabila berhasil pemain akan memperoleh *score* sesuai dengan capaian waktu dalam menyelesaikan misi yang kemudian *score* tersebut akan mempengaruhi peringkat pemain pada papan peringkat.

ELEMEN FORMAL	BENTUK
Player	<i>Single player</i>
Objective	menemukan objek yang sesuai atau cocok dengan kata yang sudah ada pada daftar kata
Procedure	melakukan <i>point – select – and click</i> untuk memilih objek yang tepat
Rules	- Waktu berkurang jika salah memilih objek yang sesuai dengan kata yang telah tersedia

	- Permainan berakhir / <i>game over</i> apabila waktu habis dan masih ada objek yang belum ditemukan - Menang / berhasil apabila selesai menemukan semua objek yang sesuai daftar kata.
Resources	Waktu dan <i>hints</i> /petunjuk
Conflict	Pemain harus menemukan semua objek yang sesuai dengan daftar kata yang telah tersedia secepat mungkin (waktu adalah sebagai rintangan)
Boundaries	Ruang permainan dan objek yang harus ditemukan
Outcome	Score dan peringkat pemain

Tabel 1. Formal elemen game hidden object

Elemen dramatis

Tantangan dari game hidden object adalah pemain harus menemukan seluruh objek yang cocok dan sesuai dengan apa yang ada pada daftar kata yang telah tersedia dalam waktu tertentu, kemudian setiap kesalahan pemilihan objek akan

berakibat mengurangi waktu permainan dan juga mempengaruhi score yang akan diperoleh setelah permainan berhasil diselesaikan, jadi pemain membutuhkan kejelian dalam menyelesaikan permainan. Elemen dramatis permainan terletak pada pengalaman pemain menebak bentuk objek dan mengingat pasangan objek dan kosataka yang cocok dan sesuai. Objek yang sesuai adalah objek yang menggambarkan atau mendeskripsikan kata (yang ada pada daftar) secara visual. Motif bermain game diperoleh dari sistem score dan peringkat serta keberhasilan dan kecepatan pemain menyelesaikan game/misi, selain itu biasanya game hidden object selalu memiliki unsur cerita yang membuat pemain untuk menyelesaikan rangkaian cerita tersebut dengan menyelesaikan tantangan. Pemain dapat membuat profil masing-masing dan memilih karakter (laki-laki/ perempuan). Dari segi cerita pada perkembangannya saat ini game hidden object memiliki sangat banyak variasi cerita yang membantu menggiring motif pemain untuk menyelesaikan setiap tantangan, diantaranya seperti cerita detektif, cerita misteri, cerita petualangan, slice of life dan lain sebagainya.

	menyebabkan waktu berkurang yyang dapat mempengaruhi score dan peringkat yang diperoleh
Play	Mengamati (observasi), menganalisa, lalu menebak objek (<i>point-select-click</i>) yang sesuai dengan daftar kata yang tersedia dengan diikuti efek suara dan getaran yang mengindikasikan jawaban benar atau salah
Experience	Pengalaman menebak salah dan benar
Motive	Waktu, score, peringkat dan cerita.
Character	Beragam, mulai dari karakter yang dibedakan dengan gender (laki-laki/perempuan), peran (ayah, ibu, adik, kakek, polisi), dan sebagainya.
Story	Berbagai variasi cerita penggiring motif seperti cerita detektif, cerita misteri, cerita petualangan, slice of life dan lain sebagainya

Tabel 2. Dramatis elemen game hidden object

Berdasarkan kepada teori dan prinsip-prinsip serta analisis elemen hidden

ELEMEN DRAMATIS	BENTUK
Challenge	Pemain dibatasi dengan waktu penyelesaian misi dan setiap melakukan kesalahan

object game yang telah di jabarkan sebelumnya, dapat dilihat bahwa hidden object game sebenarnya memiliki prinsip-prinsip pengajaran kosakata, prinsip game edukasi serta teori motivasi yang terkandung dalam struktur, mekanisme, maupun elemen-elemen yang membentuk hidden object game. Berdasarkan pada teori pengajaran kosakata oleh Doff, hidden object game secara tanpa disadari oleh pemainnya, telah memberikan pengajaran kosakata pada tahap awal yaitu tahap pemaparan dan tahap latihan. Kedua tahap pengajaran yang terdapat pada hidden object game tersebut bersifat *individualization* yakni untuk tingkat atau level pemain yang masih pemula atau setara dengan pebelajar bahasa baru/asing, memicu pembelajaran aktif, membangun motivasi pebelajar, memungkinkan terjadinya kerja sama atau terjadinya pembelajaran kooperatif, dan memiliki tingkat atau level kesulitan yang berbeda atau semakin meningkat. Berikut ini adalah uraian keterkaitan antara hidden object game dengan prinsip game edukasi serta teori pengajaran kosakata dan teori motivasi:

- 1) Bentuk materi yang disajikan/dipresentasi dalam hidden object game merupakan kosakata yang dapat dideskripsikan atau divisualisasikan bentuk dan maknanya (dalam bentuk objek/benda). Materi pembelajaran kosata yang ada pada hidden object game lebih cocok atau

lebih dikhususkan untu tingkat/ level beginning (pemula). Berdasarkan pada teori tahap pengajaran kosakata oleh doff yang dikutip Tuan (2012), tahap awal yaitu tahap pemaparan atau menyajikan materi/item/kata (bahasa baru/asing) pada tingkat awal perlu mempertimbangkan level pelajar, keakraban pelajar dengan kata, serta tingkat kesulitan kata yang baru dipelajari. Pada hidden object game sendiri bentuk materi yang disajikan dalam permainan masuk pada kategori kelas kata nomina dasar (memiliki wujud representasi).

- 2) Hidden object game merupakan sebuah permainan yang mengandalkan *replayabilty* yang tinggi, system permainan yang dimainkan secara berulang-ulang. Pada *gameplay* utamanya yaitu menebak jawaban berdasarkan konteks visual dan deskripsi kata terdapat dua kemungkinan reaksi yang dapat ditimbulkan yaitu, ketika menebak jawaban bisa salah atau langsung benar. Pada saat pemain memutuskan dan memilih jawaban pasangan yang ternyata salah maka sistem dalam game akan merespon dalam bentuk kode audio yang bunyinya mengisyaratkan jawaban yang dipilih salah, respon berupa getaran pada *device*, serta respon berupa efek visual pada layer device.

Berdasarkan kepada sistem respon dalam game yang telah disebutkan, pemain akan menyadari atau mengetahui analisis dan keputusan yang dibuat untuk menentukan jawaban masih kurang tepat sehingga membuat pemain penasaran dan semakin termotivasi untuk terus memainkan game dengan melakukan analisis ulang dan menentukan pilihan jawaban hingga tepat, dan terus berulang. Adapun ketika pemain memutuskan dan memilih jawaban tepat dan sesuai, maka respon dalam sistem game akan berupa kode audio yang bunyinya mengisyaratkan jawaban benar, serta respon berupa efek visual yang menyatakan bahwa jawaban pasangan yang dipilih telah sesuai dan benar. Proses yang dihasilkan oleh mekanisme hidden object game tersebut dapat mengurangi ketidaktahuan pemain terhadap materi/kosakata (bahasa baru/asing) yang diberikan dan juga meningkatkan motivasi pembelajaran. Dari mekanisme ini juga memperlihatkan bahwa proses pembelajaran dan pengenalan terhadap kosakata (bahasa baru/asing) tidak hanya terjadi ketika berhasil menjawab dengan benar namun pembelajaran tetap terjadi ketika masih keliru untuk menjawab dengan benar.

- 3) Penyajian materi pada hidden object game memanfaatkan gambar yang memvisualisasikan/ representasi makna

dalam wujud visual/gambar objek untuk kemudian oleh pemain harus ditebak pasangannya (antara kata dan gambarnya) sehingga dapat mengetahui arti dari kata membuat proses mengenal kosakata baru menjadi lebih aktif (terjadi) pada pemain.

Pemain mencari dan menemukan jawaban pasangan yang tepat dengan cara menebak satu persatu secara mandiri. Keterlibatan aktif pemain dalam menemukan objek/pasangan yang tepat mempengaruhi pola, tempo, dan performa pemain, sehingga pemain dituntut untuk aktif menemukan jawabannya sendiri didalam game, sedangkan game menyediakan fitur berupa hints yang dapat mendukung dan membantu penemuan-penemuan tersebut. Hints adalah bantuan yang dapat membantu pemain menemukan pasangan yang tepat namun ada cara tertentu untuk dapat memperoleh hints karena tidak tersedia selalu untuk digunakan.

- 4) Pemberian materi baru yaitu kosakata bahasa baru/asing pada pemain tidak hanya disajikan begitu saja tetapi dengan cara penyajian yang lebih memicu rasa penasaran pemain yaitu dengan lebih menantang (harus menemukan sendiri) dan penghargaan yang akan diperoleh atas

proses penemuan mandiri (tanpa bantuan instruktur atau guru), membuat pemain dengan sengaja menyediakan cukup banyak waktunya (durasi) untuk bermain menemukan pasangan yang tepat secara berulang-ulang (repetisi). Tanpa disadari mekanisme yang ada dalam hidden object game telah membangun motivasi pemain untuk belajar kosakata bahasa baru/asing secara mandiri dengan frekuensi dan durasi yang baik.

Pemain akan memperoleh rewards setelah menyelesaikan permainannya dalam game, rewards tersebut berupa scores yang mengacu pada waktu/kecepatan menyelesaikan permainan, peringkat yang mengacu pada akumulasi scores atau poin atau bintang), dan lanjutan dari penggalan atau potongan cerita yang melatar belakangi misi dalam game, serta kesempatan untuk bermain pada tingkat selanjutnya. Tantangan berupa keterbatasan waktu pada game akan membantu pemain secara tanpa disadari menggunakan banyak waktunya untuk mencapai tujuan dalam game dan memperoleh reward atau bermain sambil belajar.

- 5) Hidden object game pada digital devices adalah game dengan sistem *single player*. Namun permainan jenis ini sebenarnya adalah adaptasi dari model pembelajaran kooperatif, artinya sangat

mungkin untuk dimaikan secara bersama (dalam sistem baik secara offline dengan 1 device sebagai teman kerja sama mencari dan menemukan jawaban yang hingga menyelesaikan permainan, maupun secara online dengan multi devices sebagai rival yang saling mempengaruhi motivasi pemain satu sama lain karena berlomba menjadi yang tercepat menemukan jawaban dan menyelesaikan permainan). Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menimbulkan kerja sama atau keterlibatan bekerja secara kolaboratif antar pelajar. Strategi pengajaran dan strategi peningkatan motivasi dalam hidden object game mengajak pelajar untuk mencari jawaban terhadap sebuah bentuk pertanyaan konsep (yang berulang) melalui mekanisme permainan, mencari dan memasang gambar objek dan kata yang sesuai dalam waktu yang telah ditentukan. Strategi ini memberikan kesempatan maupun wadah kepada pelajar untuk berkolaborasi didalam game sebagai sesame pemain.

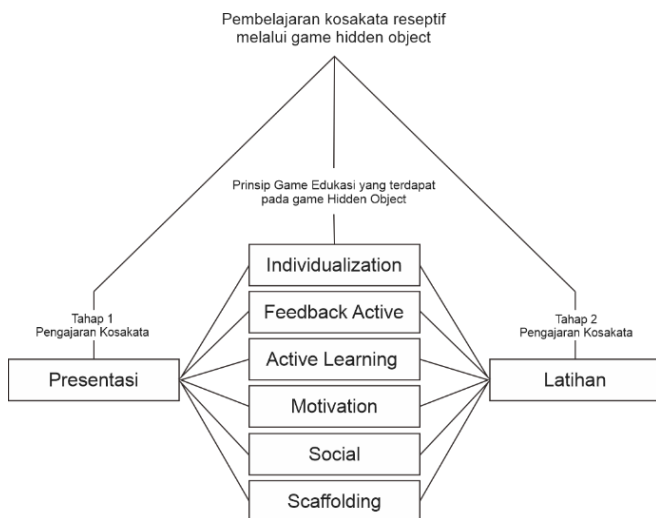
Dalam hidden object game terdapat sistem *levelling* dengan bentuk tantangan yang berupa waktu dan bentuk materi (kata dan objek), selain itu, tingkat kesulitan pada setiap level berbeda-beda

semakin tinggi level maka kesulitan ikut meningkat. Hal ini membantu pemain untuk mencerna atau mempelajari materi (kosakata) secara bertahap menyesuaikan dengan capaian atau tingkat keberhasilan pemain pada permainan sebelumnya.

Pengenalan kosakata yang dapat dilakukan menggunakan media game hidden object adalah pengenalan kosakata reseptif. Kosakata reseptif sendiri merupakan kosakata yang digunakan untuk menerima dan memahami informasi melalui menyimak, mendengar, melihat dan membaca tanpa menggunakannya. Dalam proses mengenal dan belajar kosakata reseptif sendiri terdapat 2 tahap yaitu menerima hasil pemaparan lalu melatihnya sehingga kosakata yang sudah diterima tetap tinggal pada memori jangka panjang. Tidak ada orang yang menghafal atau mempelajari kosakata bahasa tertentu dengan usaha hanya untuk disimpan dalam memori saja. Mempelajari atau menghafal kosakata bahasa tertentu mestinya terdapat keinginan agar digunakan dan untuk tahap pembelajaran kosakata reseptif sendiri bertujuan agar dapat digunakan untuk memperoleh informasi. Lebih lanjut, keterampilan kosakata reseptif adalah penunjang penguasaan kosakata produktif, yaitu kosakata yang digunakan untuk menuturkan ide atau pikiran. Posisi game hidden object dalam pengenalan dan pengajaran kosakata adalah media suplemen yang membantu menstimulus minat dan

motivasi mengenal dan mempelajari bahasa baru pada tahap *pre-teaching vocabluray*, karena sangat mendukung berbagai bentuk kegiatan pengajaran dan pembelajaran bahasa baru/asing secara mandiri dengan cara yang lebih menarik. Motivasi yang dibangun menggunakan game hidden object berbentuk motivasi ekstrinsik yang membuat pelajar/pemain game menjadi lebih aktif belajar mengenali kosakata bahasa baru dengan memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas dalam game. Masalah dan tugas yang terdapat pada game hidden object berupa tantangan untuk menemukan pasangan-pasangan yang sesuai satu persatu antara kata dengan gambar objek yang tersebar bercampur dengan berbagai gambar objek-objek dalam satu ilustrasi/scene kontekstual. Memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas adalah aktivitas yang harus dilakukan pemain dalam game untuk tujuan menyelesaikan game dan memperoleh berbagai jenis penghargaan dalam game. Selanjutnya tujuan untuk menyelesaikan dan memperoleh penghargaan merupakan bentuk motivasi ekstrinsik dalam mengenal dan belajar kosakata reseptif melalui game hidden object. Keaktifan pemain dalam menyelesaikan game juga dapat dilihat sebagai pengaruh media game hidden object dalam meningkatkan motivasinya untuk mengenal dan belajar

kosakata dimulai dari bentuk kosakata esepatif.



Gambar 5. Framework pengajaran kosakata pada game hidden object (dokumen pribadi)

PENUTUP

Game hidden object merupakan media yang mendukung untuk menstimulus pengajaran kosakata reseptif dengan melibatkan keaktifan pemain secara mandiri dalam pembelajaran. Game hidden object dapat mempresentasikan suatu item leksikal: kosakata baru dengan cara yang lebih menyenangkan: memicu motivasi dan memudahkan kegiatan *word retention* melalui latihan yang dilakukan berulang-ulang untuk membantu kata yang baru dikenal agar dapat tertanam dalam memori jangka panjang. Hal ini menunjukkan hidden game object sangat membantu proses pembelajaran kosakata pada tahap *pre-teaching vocabulary* untuk tingkat atau level pemula. Namun hidden object game belum

dapat memaksimalkan pengajaran kosakata jenis produktif.

KEPUSTAKAAN

- Aeni, W. A. (2019). *BPMPK - Kementerian PendidAntara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning sebagai wacana Pendidikan)*. <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>
- Astri, L., Khoerudin, E., & Herliawan, L. (2013). *HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN*. <https://adoc.pub/queue/hubungan-antara-motivasi-belajar-dan-penguasaan-kosakata-bah.html>
- Bai, Z. (2018). An analysis of english vocabulary learning strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 849–855. <https://doi.org/10.17507/jltr.0904.24>
- Carpenter, N. (2021). *Video Game Culture Owes a Lot to Hidden Object Games – The History and Evolution of the Genre*. VoxMedia Polygon. <https://www.polygon.com/features/22708672/hidden-object-games-history-folks-ravenhearst-mystery-case-files>
- Fatimah, & Masduqi, H. (2021). LEARNING VOCABULARY THROUGH GAMES : A CRITICAL REVIEW. *EDUCAFL Journal of Education of English as Foreign Language*, 4(2), 64–69. <https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2021.004.02.02>
- Ferlazzo, L. (2009). *THE BEST “ I SPY ” (HIDDEN OBJECT) GAMES FOR VOCABULARY*. <https://larryferlazzo.edublogs.org/2009/05/10/the-best-i-spy-hidden-object-games-for-vocabulary-development/>
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating*

Innovative Games. Elsevier Inc.

- Grund, C. K. (2015). How games and game elements facilitate learning and motivation: A literature review. *Lecture Notes in Informatics (LNI), Proceedings - Series of the Gesellschaft für Informatik (GI), 246*, 1279–1293.
- Haryanto, H., & Lakoro, R. (2012). Game Edukasi “ Evakuator ” Bergenre Puzzle Dengan Gameplay Berbasis Klasifikasi Sebagai SGAME EDUKASI “EVAKUATOR” BERGENRE PUZZLE DENGAN GAMEPLAY BERBASIS KLASIFIKASI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN DALAM MITIGASI BENCANA. *Techno.COM, 11*(1), 47–54. http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/techno_c/issue/view/65
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi, 15*(2), 195. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>
- Homan, A. (2015). *Using hidden object games to support language learning*. The University of Vermont Tarrant Institute for Innovative Education. <https://tiie.w3.uvm.edu/blog/using-hidden-object-games-to-support-language-learning/>
- Kalmpourtzis, G. (2018). Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences. In *Educational Game Design Fundamentals*. <https://search.proquest.com/docview/2133997201?accountid=40699>
- Katamba, C. V. (2022). Vocabulary Enhancement Through Multimedia Learning Among Grade 7th EFL Students. *MEXTESOL Journal, 46*(1), 0–2.
- Katamba, C. V. (2021). Theatrical Performance and English as a Foreign Language Learning. *Jurnal Ekspresi Seni: Jurnal Pengetahuan dan Karya Seni, 23*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v23i2.2073>
- Luthfiah, E. (2015). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTS*. <http://lib.unnes.ac.id/22665/1/2303411022.pdf>
- Maritha, E. (2017). The Effectiveness of Picture: An Empirical Evidence in Vocabulary Mastery. *Journal of English Teaching, 3*(3), 163–176.
- Marpaung, M. S. (2021). Animation and Video in Improving Open Words Vocabulary. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, 23*.
- Michalewicz, Z., Michalewicz, M., & Melbourne, H. P. (2009). *Puzzle Based Learning An introduction to critical thinking , mathematics , and problem solving* (Vol. 2, Nomor 2008). Hybrid Pub.
- Phillips, M. (2016). *The Effects of Visual Vocabulary Strategies on Vocabulary Knowledge*. Marshall University.
- Rantika, P., Pudjiati, D., Megawati, & ... (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Game Spelling Bee. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 2004*, 1–6. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/329>
- Riannatta Adellin, Chen Tet Khuan, L. D. G. (2019). Conceptual Framework Puzzle Game with High Replayability. *International conference on computer vision and machine learning*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1228/1/012070>
- Richards, J. C., & Renadya, W. A. (2002). *Methodology_in_Language_Teaching_2002_scanned.pdf* (hal. 1–432).
- Sadoski, M. (2005). A Dual Coding View of

Vocabulary Learning. *Reading and Writing Quarterly*, 21(3), 221–238.

<https://doi.org/10.1080/1057356059094935>

9

Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44.
<https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>

Silsüfür, B. (2017). Does Using Language Games Affect Vocabulary Learning in EFL Classes? *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 2(1), 83–104.

Tuan, L. T. (2012). Vocabulary recollection through games. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(2), 257–264.
<https://doi.org/10.4304/tpls.2.2.257-264>

Zhou, Z. and L. W. (2012). The Study Of Principles Of Puzzle Game Design. *INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON INFORMATION TECHNOLOGY IN MEDICINE AND EDUCATION*.