

MENINGKATKAN PENGUASAAN
GRAMMAR DALAM MATERI
FUTURE TENSES DENGAN
MENGUNAKAN CARDS OF THE
FUTURE GAME PADA SISWA
KELAS X SMA N 1 SEMARANG
TAHUN AJARAN 2018/2019

by Wiyaka Wiyaka

Submission date: 16-Jun-2023 02:09PM (UTC+0700)

Submission ID: 2117164924

File name: 3833-8751-1-PB.pdf (424.58K)

Word count: 1734

Character count: 10364

**MENINGKATKAN PENGUASAAN GRAMMAR DALAM MATERI FUTURE
TENSES DENGAN MENGGUNAKAN CARDS OF THE FUTURE GAME PADA
SISWA KELAS X SMA N 1 SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Hanifah Widhia Ningrum¹, Budi Handoyo², Wiyaka³

^{1,3}Universitas PGRI Semarang, ²SMAN 1 Semarang

¹hanifahwidhia27@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan grammar siswa pada materi Future Tenses dengan menggunakan Cards of the Future Game pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Semarang tahun ajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas x ips 2 sebanyak 36 anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan hasil dari tindakan yang berupa skor secara kuantitatif. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa skor dalam pretest pada pembelajaran Future Tenses tidak mencapai KKM. Dari hasil penelitian diperoleh presentase nilai dari pretest adalah 11,1% sedangkan pada posttest pertama dengan menggunakan Cards of the Future Game mengalami peningkatan menjadi 63.88%. Pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 91.66% dan berdasarkan persentase nilai telah mengalami peningkatan dari siklus pertama dan siklus kedua. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa Cards of the Future Game dapat meningkatkan penguasaan grammar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Semarang pada materi Future Tenses.

Kata Kunci: penguasaan grammar, Future Tenses, Cards of Future Game.

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve students' grammar mastery in future tenses through cards of the future game a case of tenth grades of SMA N 1 Semarang in academic year 2018/2019. The subject of this research is x IPS 2 with total number of students 36. The kind of this research is classroom action research which was conducted in two cycles. Each cycle was hold in two meetings. The research instrument that were used observation, interview and test. Technique of analysis data which was used in this research include classroom action research processes that mastery of tenth grade of SMA N 1 Semarang are carried out qualitatively and the results of action analysis in the form of a quantitative score. The result of this research shows that the score of pre-test in teaching and learning about Future Tenses does not achieve of KKM. Based on the result, gained the percentage score of pretest is 11,1% whereas in first posttest by applying cards of the future game had enhanced 63.88%. In the second cycle have enhanced 91.66% and based on the percentages score have occurred the enhancing from the first to second cycle. Therefore, it was concluded that cards of the future game can improve students' grammar mastery of X IPS 2 of SMA N 1 Semarang in future tenses.

Keywords: Students Grammar Mastery, Future Tenses, Cards of Future Game.

PENDAHULUAN

Grammar sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dewasa ini banyak peserta didik mengabaikan grammar, bahkan banyak diantara mereka yang menganggap inti pembelajaran Bahasa Inggris adalah mereka mampu berbicara dalam Bahasa Inggris dan dipahami oleh orang lain. Peserta didik umumnya sulit menerapkan grammar secara tepat baik dalam kalimat tulis maupun lisan. Hal ini dikarenakan banyaknya aturan dalam grammar Bahasa Inggris. Ketika peneliti mengajarkan future tenses di SMA Negeri 1 Semarang, peneliti menemukan beberapa kesulitan siswa dalam menguasai tenses tersebut. Siswa kurang memahami materi tersebut dikarenakan belum mampu menggunakan future tenses yang tepat sesuai dengan situasi kejadian. Hal tersebut terbukti ketika peneliti memberikan suatu situasi dan siswa diminta untuk membuat sebuah kalimat sesuai dengan future tenses yang tepat. Mereka belum mampu menerapkan future tenses yang tepat untuk membuat kalimat tersebut. Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebuah pembaharuan metode sangat dibutuhkan. Sebagai tindak lanjut, peneliti memutuskan untuk menggunakan sebuah metode baru dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai grammar menggunakan cards of the future game. Cards of the Future Game adalah permainan dimana siswa akan bertanya dan menjawab pertanyaan tentang kejadian dimasa depan menggunakan bentuk simple, continuous, dan perfect. Metode permainan Cards of the Future Game digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, hidup, dan tidak monoton. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti membuat sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode Cards of the Future mampu meningkatkan penguasaan grammar dalam pembelajaran Future tenses pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Semarang. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa referensi terkait penelitian. Peneliti tertarik untuk menerapkan cards of the future game secara langsung dalam proses pembelajaran Future Tenses di kelas X IPS 2, SMA Negeri 1 Semarang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam metode pengajaran grammar dan memberikan manfaat dan pengaruh positif bagi guru dan juga siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tomal (2003), penelitian tindakan kelas adalah proses sistematis untuk memecahkan masalah pendidikan dan membuat perbaikan. Dari definisi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian untuk meneliti dan mencerminkan beberapa aspek

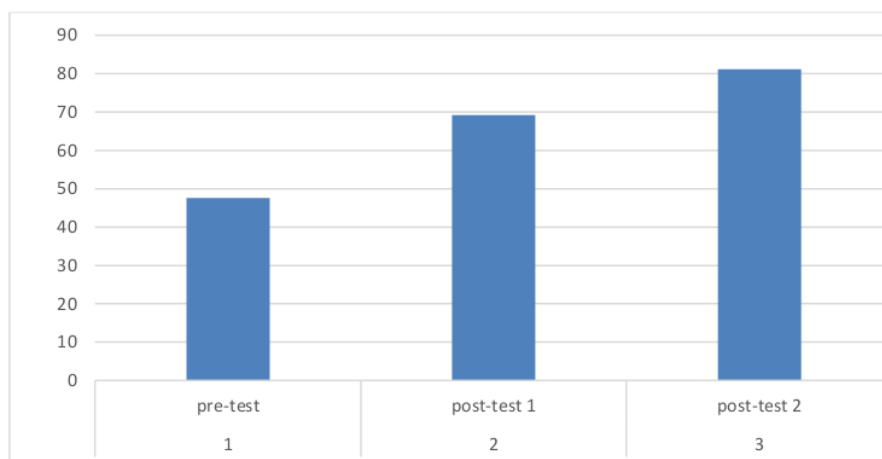
kegiatan belajar mengajar, seperti partisipasi siswa, interaksi guru dan siswa, interaksi antara siswa untuk dapat menjawab masalah dan kemampuan siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam 2 waktu mencakup siklus 1 dan siklus 2. Siklus 1 dan siklus 2 dilakukan dalam 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 45 menit untuk setiap pertemuan. Dalam melaksanakan setiap siklus, peneliti melakukan empat tahapan meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dalam siklus pertama dan kedua sama untuk tahapannya. Yang berbeda adalah dalam pelaksanaan dan perlakuannya. Siklus pertama peneliti memberikan penjelasan terkait materi dan penerapan permainan Cards of the future dalam lingkup individu. Berbeda dengan siklus yang pertama, peneliti meminta siswa bekerja dalam kelompok. Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Semarang, sebagai sampel dari penelitian ini adalah kelas X IPS 2 yang terdiri dari 36 siswa, 24 perempuan dan 12 laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes hasil belajar (pre-test dan post-test) pada saat pelaksanaan tindakan selama dua siklus. Analisis data dilakukan terhadap dua jenis data, yaitu data kualitatif berupa lembar observasi dan data kuantitatif berupa skor pre-test dan post-test hasil belajar siswa. Untuk data kualitatif dari lembar pengamatan dideskripsikan secara keseluruhan mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Untuk data kuantitatif dicari gain score (skor perolehan antara) post test 1 dan 2. Hasil analisis keduanya kemudian dirangkum dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diterapkan ketuntasan belajar secara individual dengan kriteria minimal 70. Data prestasi belajar siswa diperoleh dari nilai siswa pada post-test 1 dan post-test 2. Perbandingan nilai pre-test, post-test 1 dan post-test 2 dari dua siklus penelitian adalah sebagai berikut: terjadi peningkatan perolehan nilai siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus. Nilai rata-rata menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, mulai dari rata-rata nilai pada pretest adalah 47.58; siklus pertama 69.16; dan siklus kedua 81.11, seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Siklus	Hasil Belajar	Persentase Siswa yang Tuntas
1.	Pre-test	47.58	4 siswa (11.10%)
2.	Siklus 1	69.16	13 siswa (63.88%)
3	Siklus 2	81.11	33 siswa (91.66%)



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa penggunaan pembelajaran grammar menggunakan Cards of the Future Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran grammar tentang Future Tenses.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang peneliti telah lakukan ada perubahan signifikan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri Semarang dalam materi Future Tenses dengan menggunakan Cards of the Future Game.

Sebelum diadakan tindakan, hanya 4 siswa yang tuntas dalam mengerjakan tes terkait materi Future Tenses. Setelah diadakan tindakan sebanyak 2 siklus, ada peningkatan hasil belajar siswa dalam materi Future Tenses. Pada siklus pertama menggunakan Cards of the Future Game terdapat 23 siswa (63.88%) yang tuntas dan pada siklus kedua mencapai 33 siswa (91.66%). Bisa disimpulkan bahwa penguasaan grammar dalam materi Future Tenses

menggunakan Cards of the Future Game pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri Semarang tahun ajaran 2018/2019.

Cards of the Future Game menjadi permainan yang menyenangkan karena siswa antusias dalam pembelajaran. Siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari – hari sehingga siswa lebih mudah untuk mengungkapkan tenses yang tepat sesuai ilustrasi kejadian yang diberikan. Kelebihan dari penggunaan Cards of the Future Game membuat siswa terlibat di dalam proses pembelajaran, siswa dapat bertanya, menjawab pertanyaan, melaksanakan diskusi, serta dengan contoh-contoh pemodelan yang di berikan di dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang diberikan di dalam proses pembelajaran grammar.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan melihat serta merujuk ke hasil penelitian proses pembelajaran menggunakan cards of the Future Game menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Diharapkan guru bahasa inggris dapat mencoba menerapkan metode permainan ini untuk mengetahui apakah benar Cards of the Future dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan penguasaan grammar siswa. Melalui penerapan Cards of the Future dapat membantu siswa dalam materi grammar lainnya. Selain itu, hendaknya guru mengembangkan penelitian tindakan kelas pada metode yang lebih bervariasi sehingga lebih merangsang aktivitas siswa. metode permainan hanya sebagai salah satu metode yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Metode permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan, Evison. 1983. *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. New York: Oxford University Press.
- Burns, Anne. 2010. *Doing Action Research in English Language Teaching*. New York: Routledge
- Dharma, Lalita Vistari Setyananda Wiryana. *Efektivitas Metode Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Materi "Simple Future Tense" Pada Mahasiswa STABN Sriwijaya Tangerang Banten*
- Hopkins, D. 1993. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Buckingham: Open University press.
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/grammar>
- <https://www.teach-this.com/grammar-activities-worksheets/future-forms>
- Pelton, Robert P. 2010. *Action Research for Teacher Candidates*. United States of America: Rowman & Littlefield Education
- Tomal, Daniel R. 2003. *Action Research for Educators*. United States of America: Scarecrow Press, Inc.

MENINGKATKAN PENGUASAAN GRAMMAR DALAM MATERI FUTURE TENSES DENGAN MENGGUNAKAN CARDS OF THE FUTURE GAME PADA SISWA KELAS X SMA N 1 SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%