

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN GRAMMAR “SIMPLE PAST TENSE” SISWA KELAS 8 MELALUI METODE GAMIFIKASI

Sintaloka Trya Dewanti<sup>1</sup>, Mas'ulah<sup>2</sup>, Yuniarti<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Surabaya

[sintaloka26@gmail.com](mailto:sintaloka26@gmail.com), [masulah@um-surabaya.ac.id](mailto:masulah@um-surabaya.ac.id), [yuniarti262@guru.smp.belajar.id](mailto:yuniarti262@guru.smp.belajar.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *simple past tense* melalui penerapan strategi *game-based learning* dengan permainan “Past Tense Treasure Hunt”. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa kelas VIII-G SMPN 36 Surabaya terhadap penggunaan *simple past tense* dalam *recount text*, yang tercermin dari nilai rata-rata pre-test sebesar 52,33. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa di kelas 8-G SMPN 36 Surabaya. Pengumpulan data dilakukan melalui Google Form yang digunakan untuk mengukur hasil pre-test dan post-test siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,9 dan pada siklus II mencapai 88,33. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Strategi pembelajaran ini juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Dengan demikian, metode ini efektif untuk digunakan sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran tata bahasa Bahasa Inggris di tingkat SMP.

**Kata kunci:** *Simple past tense, game-based learning, Past Tense Treasures Hunt*

**Abstract:** This study aims to improve students' understanding of the simple past tense through the implementation of a game-based learning strategy called “Past Tense Treasure Hunt.” The background of the research stems from the low comprehension levels among eighth-grade students at SMPN 36 Surabaya in using the simple past tense in recount texts. This was evident from the average pre-test score of 52.33. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design using a qualitative approach, conducted in two cycles. The subjects consisted of 30 students. Data were collected via Google Forms, used to administer both pre-tests and post-tests. In the first cycle, the average score increased to 82.9, and further improved to 88.33 in the second cycle. The results demonstrate that the application of game-based learning significantly enhances students' understanding. This strategy also fosters motivation and active participation during the learning process. Thus, it is considered an effective and innovative method for teaching English grammar, particularly tenses, at the junior high school level.

**Kata Kunci:** *Simple past tense, game-based learning, Past Tense Treasure hunt*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tata bahasa dalam Bahasa Inggris merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang pendidikan menengah dan sering kali menjadi tantangan bagi siswa, terutama dalam memahami dan menerapkan *simple past tense*. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya pemahaman konsep, minimnya latihan, dan metode pengajaran yang kurang menarik. Menurut Guterres dan Soares (2017), penggunaan permainan dadu (*dice game*) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami *simple past tense*. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk berlatih secara berulang dalam suasana yang tidak menegangkan.

Seiring dengan berkembangnya pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, metode *game-based learning* muncul sebagai salah satu alternatif strategis yang dinilai efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Aratea dan Pasubillo (2024) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara umum memiliki dampak positif terhadap keterampilan tata bahasa siswa. Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperbaiki pemahaman mereka terhadap struktur bahasa yang diajarkan. Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas metode *game-based learning* dalam pembelajaran tata bahasa. Penelitian oleh Yusnita dan Yuniarti (2020) mengungkapkan bahwa penerapan teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan persepsi positif siswa dalam mempelajari *simple past tense*. Demikian pula, studi oleh Utomo (2021) menunjukkan bahwa permainan "Freeze! Freeze!" efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis *recount text* pada siswa kelas VIII.

Selain itu, penelitian oleh Indah (2019) menunjukkan bahwa permainan "Whisper and Write" dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami *simple past tense*. Permainan ini melibatkan aktivitas mendengarkan dan menulis yang membantu siswa dalam menginternalisasi bentuk-bentuk kata kerja lampau secara lebih efektif.

Penggunaan kalimat *simple past tense* umumnya digunakan pada materi *recount text* dalam materi pembelajaran tingkat sekolah menengah. Dalam konteks pembelajaran *recount text*, penggunaan permainan edukatif juga telah terbukti efektif. Penelitian oleh Shopiah dan Anggraeni (2018) menunjukkan bahwa permainan Scrabble dapat meningkatkan kosakata siswa dalam pembelajaran *recount text*. Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun kata-kata, yang pada gilirannya membantu mereka dalam menulis teks naratif dengan lebih baik.

Dalam efektivitas metode tersebut, pada penelitian ini diterapkan strategi permainan edukatif bernama "Past Tense Treasure Hunt", yang dirancang untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menggunakan *simple past tense* dalam konteks yang komunikatif dan kolaboratif. Permainan ini diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan grammar peserta didik yang khususnya pada materi *simple past tense* akan meningkat. Permainan ini diterapkan berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas VIII-G SMPN 36 Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap materi *simple past tense*. Hal ini tercermin dari hasil pre-test yang menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 52,33, yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *game-based learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *simple past tense* dan kemampuan mereka dalam menulis *recount text*. Oleh karena itu,

penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *game-based learning* dengan strategi "Past Tense Treasure Hunt" dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *simple past tense* serta dampaknya terhadap nilai akademik siswa dalam materi *recount text*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *simple past tense* melalui penerapan strategi *Past Tense Treasure Hunt* berbasis *game-based learning*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G SMPN 36 Surabaya yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal dan hasil pre-test yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi *simple past tense* masih rendah, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 52,33, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*), lembar observasi guru dan siswa, serta wawancara terbuka. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian pemahaman siswa terhadap *simple past tense*, khususnya dalam konteks penulisan *recount text*.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri atas modul ajar, media pembelajaran berupa lembar aktivitas *Past Tense Treasure Hunt*, dan instrumen evaluasi. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang bersangkutan untuk memastikan kesiapan pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan kegiatan pembelajaran dengan integrasi permainan edukatif "Past Tense Treasure Hunt", yaitu permainan kelompok yang dirancang untuk mencari potongan kalimat cerita *recount text* berjudul "Holiday to Jogjakarta", serta menyusunnya ke dalam kalimat-kalimat yang runtut sesuai dengan struktur *simple past tense*. Permainan ini dilakukan secara kolaboratif dan kompetitif untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Tahap refleksi dilakukan setelah proses pembelajaran setiap siklus selesai. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data hasil tes serta tanggapan siswa untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi kemudian dijadikan dasar untuk

merancang tindakan pada siklus berikutnya, jika masih ditemukan kendala atau target pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes siswa dan dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan, serta peningkatan hasil belajar antar siklus. Data kualitatif berupa hasil observasi dan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan nilai siswa.

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan *simple past tense*, serta memberikan gambaran strategis bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan bermakna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *simple past tense* melalui strategi pembelajaran berbasis permainan “Past Tense Treasure Hunt”. Kegiatan dilakukan dalam dua siklus tindakan, dengan mengukur capaian belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan menggunakan Google Form. Data pendukung diperoleh dari hasil pekerjaan LKPD serta observasi proses pembelajaran di kelas.

### 1. Hasil Pre-Test

Sebelum tindakan diberikan, siswa mengikuti *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap *simple past tense*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pemahaman siswa berada pada kategori rendah, dengan nilai rata-rata **sebesar** 52,33. Dari 32 siswa, hanya 5 siswa (15,6%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini menegaskan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengenali bentuk kata kerja lampau dan menggunakannya dalam kalimat atau teks yang benar.

### 2. Hasil Post-Test Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I menggunakan permainan edukatif “Past Tense Treasure Hunt”, terdapat peningkatan signifikan dalam capaian belajar siswa. Hasil *post-test* siklus I menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 82,9, dan sebanyak 26 siswa (81,3%) berhasil mencapai atau melampaui KKM.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan *game-based learning* berhasil menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami pola penggunaan kata

kerja bentuk lampau dalam konteks yang lebih menyenangkan. Aktivitas berkelompok dan elemen permainan membuat siswa lebih aktif dan fokus saat belajar.

3. Hasil Post-Test Siklus II

Pada siklus II, Hasil post-test menunjukkan peningkatan lanjutan, dengan nilai rata-rata mencapai 88,33. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 30 siswa (93,75%).

Hasil ini memperkuat temuan bahwa strategi *Past Tense Treasure Hunt* tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep secara bertahap, tetapi juga meningkatkan daya tahan belajar siswa terhadap soal-soal yang lebih menantang. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih dalam, kemampuan menyusun kalimat dengan struktur yang benar, serta peningkatan dalam menulis *recount text* dengan grammar yang lebih tepat.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Siswa pada Setiap Tahapan Penelitian

Tahapan	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa ≥ KKM	Persentase Ketuntasan
Pre-Test	52,33	5 siswa	15,6%
Post-Test I	82,90	26 siswa	81,3%
Post-Test II	88,33	30 siswa	93,75%

Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II menunjukkan efektivitas strategi *game-based learning* dalam membangun pemahaman siswa terhadap *simple past tense*. Pada awalnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengenali perubahan bentuk kata kerja, terutama kata kerja tidak beraturan (*irregular verbs*). Namun, melalui permainan yang bersifat eksploratif dan kolaboratif, siswa mampu memahami konsep tersebut dengan lebih baik.

Pada siklus I, permainan “Past Tense Treasure Hunt” mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Siswa tampak lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Hal ini sesuai dengan temuan Aratea dan Pasubillo (2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan konsentrasi, pemahaman konsep, serta kerja sama dalam kelompok.

Sementara pada siklus II, peningkatan hasil belajar tidak hanya menunjukkan peningkatan angka semata, tetapi juga kualitas interaksi siswa. Penguatan materi selama sesi refleksi membuat siswa lebih siap menghadapi soal yang lebih kompleks. Mereka mulai mampu menyusun kalimat yang lebih panjang dan benar dalam struktur tata bahasa. Pembelajaran juga tampak lebih bermakna, karena siswa tidak hanya menghafal bentuk lampau kata kerja, tetapi menggunakannya dalam konteks nyata seperti dalam penyusunan *recount text*.

Penerapan media digital seperti Google Form dan LKPD juga turut mendukung proses pembelajaran. Penggunaan Google Form memungkinkan evaluasi dilakukan dengan cepat dan efisien, sementara LKPD membantu siswa memahami langkah-langkah secara sistematis. Keterlibatan kognitif dan emosional siswa meningkat karena mereka merasa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran, sebagaimana disarankan dalam pendekatan pembelajaran abad ke-21.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Guterres dan Soares (2017), yang menemukan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran grammar mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Strategi pembelajaran ini juga dinilai efektif untuk memfasilitasi siswa dengan berbagai gaya belajar, baik visual, kinestetik, maupun auditori.

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game based learning* melalui strategi “Past Tense Treasure Hunt” efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *simple past tense*. Strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Peningkatan nilai rata-rata dari 52,33 pada pre-test menjadi 82,9 pada post-test siklus I, dan kemudian menjadi 88,33 pada post-test siklus II, mencerminkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan hasil akademik, tetapi juga mengalami perkembangan dalam aspek keterlibatan belajar dan kerja sama kelompok.

Permainan edukatif ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menurunkan kecemasan terhadap grammar, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan memiliki keinginan untuk memahami materi secara mandiri dan kolaboratif.

Strategi *game-based learning* seperti *Past Tense Treasure Hunt* dapat dijadikan sebagai salah satu metode alternatif dalam mengajarkan materi grammar, terutama yang dianggap sulit seperti *simple past tense*. Guru disarankan untuk memodifikasi permainan sesuai konteks materi dan karakteristik siswa dan lebih banyak mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kontekstual, seperti *game-based learning*, terutama dalam pembelajaran struktur tata bahasa yang cenderung abstrak. Pendekatan ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Saran untuk sekolah diharapkan sekolah dapat memberikan ruang bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan pendekatan kreatif dan menyenangkan, serta mendukung penggunaan media digital seperti Google Form dalam evaluasi belajar.

Selanjutnya, saran untuk peneliti, penelitian ini masih terbatas pada satu jenis permainan dan satu kelas. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan variasi permainan edukatif lainnya serta mengkaji dampaknya terhadap keterampilan berbahasa Inggris lainnya, seperti speaking atau writing secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aratea, J. A., & Pasubillo, N. (2024). *Effects of game-based learning on improving grammar skills of Grade 9 students*. ResearchGate.  
<https://www.researchgate.net/publication/384471846>
- Guterres, M., & Soares, F. (2017). *Teaching simple past tense through dice game*.  
International Scientific Conference on Education (ISCE).  
<https://iscjournal.com/index.php/isce/article/download/11/11>
- Indah, R. (2019). *Students' ability in understanding simple past tense through Whisper and Write game*. ResearchGate.  
[https://www.researchgate.net/publication/338279452\\_Students%27\\_Ability\\_in\\_Understanding\\_Simple\\_Past\\_Tense\\_through\\_Whisper\\_and\\_Write\\_Game](https://www.researchgate.net/publication/338279452_Students%27_Ability_in_Understanding_Simple_Past_Tense_through_Whisper_and_Write_Game)
- Shopiah, S., & Anggraeni, E. (2018). *Teaching recount text through Scrabble game*.  
ResearchGate.  
[https://www.researchgate.net/publication/337255534\\_TEACHING\\_RECOUNT\\_TEXT\\_THROUGH\\_SCRABBLE\\_GAME](https://www.researchgate.net/publication/337255534_TEACHING_RECOUNT_TEXT_THROUGH_SCRABBLE_GAME)
- Utomo, D. A. (2021). *Teaching writing of recount text using Freeze! Freeze! game in junior high school level* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Surabaya).  
ResearchGate.  
[https://www.researchgate.net/publication/357857360\\_Teaching\\_Writing\\_of\\_Recount\\_Text\\_Using\\_Freeze\\_Freeze\\_Game\\_in\\_Junior\\_High\\_School\\_Level](https://www.researchgate.net/publication/357857360_Teaching_Writing_of_Recount_Text_Using_Freeze_Freeze_Game_in_Junior_High_School_Level)
- Yusnita, R., & Yuniarti, R. (2020). Improving students' interest in learning simple past tense using teams games tournaments. *English Education Journal*, 11(4), 580–590. <https://www.researchgate.net/publication/346164067>