

**MENINGKATKAN PENGUASAAN GRAMMAR DALAM PERFECT TENSE
MELALUI TEKNIK DICE GAME PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA N 2
SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Vita Prasastyningrum¹, Mat Ibnu², Senowarsito³
^{1,3}Universitas PGRI Semarang, ²SMA N 2 Semarang
¹vitaprasastyningrum@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan grammar pada materi perfect tense dengan menggunakan teknik dice game pada siswa kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 2 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 2 Semarang yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan lembar penilaian tes tertulis. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup proses tindakan kelas yang dilakukan secara kualitatif dan hasil analisis tindakan yang berupa skor secara kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor rata-rata sebelum tindakan pembelajaran dalam materi perfect tense belum memenuhi KKM. Setelah diterapkannya teknik Dice Game dalam pembelajaran perfect tense, hasilnya menunjukkan sebuah peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya skor rata-rata tes grammar siswa dari sebelum dan sesudah tindakan. Peningkatan persentase skor sebelum tindakan adalah 36,1%, pada siklus I adalah 88,8% dan pada siklus II menjadi 94,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik dice game mampu meningkatkan penguasaan grammar siswa kelas sebelas SMA N 2 Semarang.

Kata Kunci: Teknik Dice Game, Grammar, Perfect Tense.

ABSTRACT

This study aims to determine the increase of students' grammar mastery of XI MIPA 6 class SMA Negeri 2 Semarang in Perfect Tense by using Dice game technique. This research is a classroom action research. This research was conducted in SMA Negeri 2 Semarang. The subjects of this research were students of XI MIPA 6 class of SMA Negeri 2 Semarang which involved 36 students. This research was carried out in two cycles. Each cycle was held in three meeting. The instruments that were used in this research were observation sheets and test. Technique of analysis data which was used in this research include classroom action processes that 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 in pre-action in teaching and learning about perfect tense does not achieve of KKM. After applied the Dice Game technique, there was an increase in the learning process of perfect tense. This is indicated by the increase of students' score in grammar test from pre-action and after action. On the other hand, the increase of percentage score in preaction is 36,1%, in cycle I was 88,8% and in cycle II was 94,4%. Based on the findings, it could be concluded that the implementation of dice game technique improved students' grammar mastery of eleventh grade of SMA N 2 Semarang.

Keywords: Dice Game, Grammar, Perfect Tense.

PENDAHULUAN

Namun demikian banyak siswa yang enggan untuk mempelajari grammar. Karena mereka berfikir bahwa pembelajaran grammar itu sulit dan membosankan. Mereka hanya menghafalkan rumus dan berlatih dengan mengerjakan soal. Oleh karena proses yang membosankan tersebut, siswa pada akhirnya merasa kurang termotivasi untuk belajar grammar. Di sini guru atau fasilitator sangat berperan penting untuk meningkatkan motivasi siswa, agar siswa termotivasi dan apa yang dihasilkan dari pembelajaran grammar tersebut baik. Dalam kasus ini, peneliti lebih fokus pada pembelajaran grammar Perfect Tense. Untuk mengajar Perfect Tense, guru harus lebih kreatif agar siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran, khususnya grammar. Disini peneliti menggunakan game untuk pembelajaran Perfect Tense. Dengan menggunakan game, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan, dan tidak membosankan. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, sehingga dari bermain ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Purwanto, 2010).

Pendapat Sadiman, dkk., (2011) tentang deskripsi permainan yaitu: “Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Permainan adalah modal awal bagi pembinaan awal kecerdasan dan mental-emosional anak, sehingga cara dan pola bermain yang diterapkan dalam pembelajaran akan memiliki efek positif bagi pertumbuhan kecerdasan dan emosional anak. Permainan dapat membantu suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana belajar. Game juga akan membuat suasana kelas hidup, menimbulkan perasaan yang positif sehingga siswa merasa termotivasi.

Oleh karena permasalahan tersebut, disini peneliti menggunakan Dice game dalam pembelajaran Perfect Tense. Ada beberapa cara untuk memainkan Dice game. Karena disini peneliti lebih terfokus kepada pembelajaran Perfect Tense, sehingga peneliti menggunakan Dice game untuk siswa membuat kalimat mengenai Perfect Tense. Jadi siswa tidak melulu diminta untuk langsung membuat kalimat Perfect Tense, tetapi disini mereka bermain game terlebih dahulu, sehingga mereka merasa senang dan menikmati. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan Dice Game: 1) Guru mempersiapkan dadu yang terbuat dari kardus dan dibuat semenarik mungkin. 2) Guru memberikan ketentuan atau aturan permainan yang ditulis dipapan tulis. Ketentuannya berupa jenis-jenis perfect tenses seperti (Present perfect tense, Past perfect tense dan Future perfect tense. 3) Guru memberikan instruksi kepada siswa. 4.) Setiap kelompok yang terpilih maju. Dan setelah mendapat nomor dadu lalu

menyesuaikan ketentuan di papan tulis. Yaitu membuat kalimat berdasarkan tenses yang telah diinstruksikan pada papan tulis. Disusul kelompok selanjutnya dan seterusnya.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyatakan menyatakan rumusan masalah dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penerapan teknik Dice Game dalam pembelajaran perfect tense pada siswa kelas XI MIPA 6 SMA N 2 Semarang dan mengetahui bagaimana teknik Dice Game mampu meningkatkan kemampuan grammar dalam perfect tense pada siswa kelas XI MIPA 6 SMA N 2 Semarang.

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru agar dapat digunakan sebagai metode alternatif untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan saat belajar grammar, sehingga siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan dari bulan Agustus-November 2018 di kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 2 Semarang yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 22 perempuan. Proses penelitiannya dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 dengan menyesuaikan jam pelajaran Bahasa Inggris di kelas tersebut. Disini Peneliti adalah bertindak sebagai pelaku tindakan dalam penelitian ini, dibantu oleh 1 orang guru bahasa Inggris yang bertindak sebagai observer. Mitra penelitian ini adalah Mat Ibnu, M. Pd.

Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam 2 siklus dimana masing-masing siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit di setiap pertemuan. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahapan pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut: 1) Perencanaan (Planning), 2) Pelaksanaan (Acting), 3) Pengamatan (Observing), 4) Refleksi (Reflecting). Dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti tingkat penguasaan grammar siswa dalam pembelajaran Perfect Tense menggunakan teknik Dice game. Dice merupakan dadu atau kubus kecil bersisi enam (yang terbuat dari kertas karton), pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diaturnya sedemikian rupa sehingga dua sisi yg saling berhadapan selalu berjumlah Dadu (dari bahasa Latin: datum yang berarti "sesuatu yang diberikan atau dimainkan, adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak.

Rumusan Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Di penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi dan tes sebagai instrument penelitian. Kemudian, data yang di kumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data

kualitatif adalah data yang diambil dari kegiatan observasi aktivitas guru dan siswa. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh dengan menghitung rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Setelah itu, data yang diperoleh akan dianalisis dengan cara mengumpulkan semua data dari hasil pengamatan siklus I, baik data kualitatif maupun data kuantitatif. Kemudian, menganalisis data dengan membuat tabulasi persentase yang disajikan dalam bentuk tabel. Setelah itu, menguji keberhasilan penelitian dengan cara membandingkan hasil pengolahan data dengan indikator keberhasilan antara tes di siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan penelitian di SMA N 2 Semarang, peneliti dibantu satu orang guru bahasa Inggris. Guru tersebut membantu peneliti memberikan masukan dalam rangka pengumpulan data selama proses pembelajaran dan tes grammar berlangsung, baik dari segi kemajuan maupun kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran grammar dengan menggunakan teknik Dice Game, serta tanggapan siswa tentang pembelajaran dan data lain yang mendukung yakni berupa hasil grammar siswa yaitu tes grammar sampai tes selesai. Tes grammar diberikan setelah memberikan materi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman grammar siswa dalam penelitian ini. Tes ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dan merupakan tahapan yang berkesinambungan. Tes yang diberikan sebanyak 30 butir soal, terdiri dari 3 level yaitu level 1, 2, dan 3 yang diambil dari setiap indikator yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian diawali dengan pra tindakan berupa perencanaan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan media, dan bahan ajar. Kemudian, menyiapkan tes berupa soal pilihan ganda dan isian yang terdiri dari 30 soal yang harus dijawab oleh siswa. Lalu, lembar observasi untuk melaksanakan pengajaran di kelas. Lembar ini terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Selanjutnya dilakukan tindakan. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan yang melalui 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 2 Semarang semester ganjil 2017/2018 yang berjumlah 36 siswa dengan 14 putra dan 22 putri. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti sendiri dengan bantuan dan bimbingan dari guru mata pelajaran sebagai observer/pengamat.

Pertemuan pertama pada Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Agustus 2018 yang digunakan untuk melakukan pre-test terkait materi Perfect Tense untuk mendapatkan data

awal. Setelah itu dilanjutkan dengan membahas materi terkait Perfect tense. Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Agustus 2018 yang digunakan untuk melakukan tindakan (treatment) terkait Perfect tense menggunakan teknik Dice Game. Lalu pertemuan ketiga disiklus I dilaksanakan pada hari rabu 5 September 2018 digunakan untuk melaksanakan post-test.

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 6 September 2018 digunakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang kurang pada siklus I terkait teknik yang digunakan yaitu Dice Game. Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 12 September 2018, disini guru menjelaskan sedikit mengenai struktur teks biografi dan memberikan contoh teks biografi yang bersisi tentang perfect tense serta meminta siswa untuk mengidentifikasinya. Setelah itu, siswa diminta membuat teks biografi secara individu. Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 13 September 2018 digunakan untuk melakukan post-test untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajardari siklus I ke siklus II setelah diberikan tindakan perbaikan.

Dari hasil pelaksanaan siklus I pembelajaran menggunakan teknik Dice Game tentang Perfect Tense di kelas XI MIPA 6 SMA N 2 Semarang diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar pretest dan posttest 1 yang telah dilakukan. Adapun data hasil belajar siswa tentang Perfect Tense sebelum diberi tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Penilaian Pretest Siklus I

No	Uraian	Hasil Siswa
1	Nilai rata-rata	63
2	Nilai tertinggi	75
3	Nilai terendah	43
4	Jumlah siswa yang tuntas	13
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	23
6	Presentase ketuntasan	36,1%

Dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas lebih sedikit dibandingkan siswa yang belum tuntas. Dari jumlah 36 siswa, hanya 13 siswa yang berhasil mencapai KKM, 23 siswa belum mencapai KKM sehingga presentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 36,1%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas XI MIPA 6 pada Perfect Tense yaitu 63, jadi masih belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Nilai rata-rata tersebut harus mencapai 70 atau lebih dari 70 jika dapat dikatakan berhasil atau tuntas. Dengan melihat hasil dari data di atas perlu adanya tindakan perbaikan dalam pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan tekknik Dice Game sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Penilaian Posttest Siklus I

No	Uraian	Hasil Siswa
1	Nilai rata-rata	76
2	Nilai tertinggi	86
3	Nilai terendah	60
4	Jumlah siswa yang tuntas	32
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	4
6	Presentase ketuntasan	88,8%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa dengan pembelajaran menggunakan teknik Dice game tentang Perfect Tense di kelas XI MIPA 6 SMA N 2 Semarang pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 76. Dari 36 siswa, sebanyak 4 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70 sehingga presentase ketuntasan siswa yang diperoleh hanya sebesar 75%, hal ini masih kurang dari kriteria yang diharapkan, karena belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Untuk hasil pelaksanaan siklus II pembelajaran menggunakan teknik Dice Game tentang grammar Perfect Tense di kelas XI MIPA 6 SMA N 2 Semarang diperoleh hasil penilaian tes hasil belajar yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa pada siklus II:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Posttest Siklus II

No	Uraian	Hasil Siswa
1	Nilai rata-rata	84
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	63
4	Jumlah siswa yang tuntas	34
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
6	Presentase ketuntasan	94,4%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa dengan pembelajaran menggunakan teknik Dice Game tentang Perfect Tense di kelas XI MIPA 6 SMA N 2 Semarang pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 84. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70 sehingga presentase ketuntasan siswa yang diperoleh meningkat sebesar 94,4%. Jadi dapat diketahui dari hasil tiap siswa sudah banyak mengalami ketuntasan karena nilai yang diperoleh siswa telah mengalami ketuntasan sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Lalu berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi guru pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Dice Game kurang maksimal karena prosentase yang diperoleh 74%. Guru kurang optimal mengelola kelas dan guru kurang bisa mengefektifitaskan waktu yang telah ditentukan. Pada siklus II kinerja guru telah diperbaiki.

Guru bertindak secara maksimal dalam mengkondisikan kelas dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga mencapai 92% lebih baik dari siklus I.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi siswa pada siklus I dalam penerapan pembelajaran menggunakan Dice Game ini masih banyak siswa yang kurang aktif konsentrasi sehingga siswa kurang bisa membuat contoh kalimat terkait perfect tense dengan waktu yang ditentukan dari guru dan kurang aktif dalam menanggapi hasil diskusi, hal ini dapat dilihat dari aktifitas siswa yang memperoleh prosentase 75% sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Tetapi dari hasil observasi aktifitas siswa pada siklus II diperoleh prosentase 93% siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa mampu mempresentasikan hasil diskusinya, sehingga dengan pembelajaran menggunakan Dice Game ini siswa lebih aktif dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Jadi pembelajaran menggunakan Dice Game berdampak pada hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Pembahasan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran grammar menggunakan teknik Dice Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran grammar tentang Perfect Tense. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil tes, terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Penilaian tes hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata kelas yaitu 76 dengan siswa yang tuntas yaitu sebanyak 32 siswa dari 36 jumlah siswa kelas XI MIPA 6, sehingga prosentase yang diperoleh sebesar 88,8%. Pada perbaikan siklus II siswa mulai merasa senang dan menikmati dalam mengikuti pembelajaran menggunakan teknik Dice Game, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 84 yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang tuntas yaitu 34 siswa dari 36 jumlah siswa kelas XI MIPA 6. Prosentase dari penilaian tes hasil belajar pada siklus II mencapai 94,4%.

Berdasarkan hasil dari lembar observasi guru dan siswa dari siklus I ke siklus II, telah terjadi peningkatan. Pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Dice Game kurang maksimal karena prosentase yang diperoleh sebesar 74%. Guru kurang optimal mempersiapkan media pembelajaran dan guru kurang bisa mengefektifitaskan waktu yang

telah ditentukan. Pada siklus II kinerja guru telah diperbaiki. Guru bertindak secara maksimal dalam mengkondisikan kelas dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga mencapai 92% lebih baik dari siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi siswa pada siklus I dalam penerapan pembelajaran menggunakan Dice Game ini masih banyak siswa yang kurang aktif konsentrasi sehingga siswa kurang bisa membuat contoh kalimat perfect tense sesuai waktu yang ditentukan dan kurang aktif dalam menanggapi hasil diskusi, Hal ini dapat dilihat dari aktifitas siswa yang memperoleh prosentase 75% sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Tetapi dari hasil observasi aktifitas siswa pada siklus II diperoleh prosentase 93% siswa aktif dalam proses pembelajaran, siswa mampu membuat dengan batas waktu yang ada dan menanggapi hasil diskusi. Dengan menggunakan teknik Dice Game ini siswa lebih aktif dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Jadi pembelajaran menggunakan Dice Game berdampak pada hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Saran

Berdasarkan pengalaman selama pelaksanaan PTK, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya memilih teknik yang cocok yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Akan lebih baik jika guru juga menggunakan dice game dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa senang, termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.
2. Guru sebaiknya membuat perencanaan waktu dengan baik dan harus lebih berhati-hati dalam mengalokasikan durasi waktu dalam teknik dice game ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwanto, N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. PT. RajaGrafindo Persada
- Scrivener, J. (2003). *Teaching grammar*. Oxford: Oxford University Press.