

PENGUATAN PENGUASAAN TENSES MELALUI MEDIA INTERAKTIF BOARD GAME

Linda Astuti Rangkuti¹, Iskandar Zulkarnain², Widia Fransiska³,
Meida Rabia Sihite⁴, Putra Thoip Nasution⁵, Alfiqah⁶
^{1,2,3,4,5,6} Universitas Alwashliyah

lindaray003@gmail.com¹, iskandarzulkarnain1277@gmail.com², widiafransiska@univamedan.ac.id³,
meidarabia55@gmail.com⁴, thoipputra123@gmail.com⁵, alfiqahulandari19@gmail.com⁶

ABSTRAK

Penguasaan tenses merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris, namun masih menjadi tantangan bagi banyak pelajar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di kelas IX SMA Muhammadiyah 1 ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan tenses melalui penggunaan media interaktif *board game*. Metode yang digunakan mencakup pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*), di mana peserta secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang mendorong pemahaman konsep tenses secara kontekstual. Kegiatan ini melibatkan siswa sebagai peserta utama dan berlangsung dalam beberapa tahap, mulai dari sosialisasi, pelatihan, hingga implementasi dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *board game* tidak hanya meningkatkan pemahaman tenses secara signifikan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pengajaran tenses di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal.

Kata Kunci : Tenses, Media Interaktif, *Board Game*, Pembelajaran Bahasa Inggris

ABSTRACT

Mastering tenses is a fundamental aspect of learning English; however, it remains a challenge for many learners. This Community Service Program that was conducted in the ninth-grade at SMA Muhammadiyah 1 aims to enhance the understanding and application of tenses through the use of an interactive board game. The method employed is a game-based learning approach, where participants actively engage in activities that encourage contextual comprehension of tenses. The program involves students as the primary participants and is conducted in several stages, including socialization, training, implementation, and evaluation. The results indicate that using a board game not only significantly improves students' understanding of tenses but also increases their motivation and engagement in learning. Thus, this method can serve as an effective alternative for teaching tenses in both formal and non-formal educational settings.

Keywords: Tenses, Interactive Media, Board Game, English Learning

1. PENDAHULUAN

Penguasaan tata bahasa, khususnya tenses, merupakan salah satu aspek krusial dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tenses berfungsi sebagai sistem waktu yang menentukan makna suatu kalimat, sehingga kesalahan dalam penggunaannya dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam komunikasi (Azar, 2022). Sayangnya, banyak pembelajar bahasa Inggris, terutama di tingkat sekolah menengah, masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan berbagai bentuk tenses secara akurat (Murphy, 2019). Kesulitan ini dapat disebabkan oleh kurangnya paparan terhadap konteks penggunaan tenses serta metode pembelajaran yang kurang interaktif. Selain itu, perbedaan antara sistem tata bahasa bahasa ibu dengan bahasa Inggris juga sering menjadi faktor yang memperumit pemahaman siswa dalam menguasai tenses (Larsen-Freeman, 2003).

Metode pembelajaran yang digunakan dalam pengajaran tenses sering kali bersifat konvensional, seperti ceramah dan latihan tertulis, yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam (Bonwell & Eison, 1991). Selain itu, Freeman (Freeman et al., 2014) menemukan bahwa metode *active learning* secara signifikan meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tenses.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pengajaran tenses adalah *game-based learning*, yang menggabungkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Pendekatan *game-based learning* telah banyak digunakan sebagai metode inovatif dalam pembelajaran bahasa. Prensky (Prensky, 2001) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka memahami konsep secara lebih alami. Dalam konteks pembelajaran bahasa, Wright, Betteridge, dan Buckby (Wright et al., 2006) menegaskan bahwa permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat memperkuat keterampilan berbahasa siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Permainan edukatif, seperti *board game*, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mempraktikkan tenses dalam konteks yang lebih nyata dan interaktif. Menurut Gee (Gee, 2007), permainan edukatif juga dapat membantu dalam pengembangan pemikiran kritis dan pemecahan masalah, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa. Lebih lanjut, Rixon (Rixon, 2019) menekankan bahwa *board game* dapat meningkatkan pemahaman bahasa melalui pengalaman belajar yang berbasis komunikasi dan strategi. Dalam pembelajaran tenses, *board game* dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep waktu dalam bahasa Inggris dengan cara yang lebih intuitif dan menarik.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IX SMA Muhammadiyah 1 terhadap tenses melalui media interaktif *board game*. Program ini dirancang dalam beberapa tahap, yaitu sosialisasi konsep tenses, pelatihan penggunaan *board game*, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi efektivitas metode yang digunakan. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami tenses dengan lebih baik, tetapi juga lebih termotivasi dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi model inovatif bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan kombinasi metode ceramah dan *game-based learning* dengan penerapan *board game* interaktif sebagai media utama dalam pengajaran tenses. Pelaksanaan program ini dibagi ke dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Ice Breaking

Sebelum memulai materi ceramah, sesi dimulai dengan aktivitas *ice breaking* untuk mencairkan suasana dan meningkatkan kenyamanan siswa. Aktivitas ini bertujuan untuk menghilangkan rasa canggung dan membangun energi positif agar siswa lebih siap menerima pembelajaran.

b. Pemberian Materi melalui Metode Ceramah

Tim pelaksana memberikan penjelasan mengenai konsep dasar tenses secara sistematis melalui metode ceramah. Dalam kegiatan ini, pembelajaran difokuskan pada tiga tenses utama, yaitu *Present Tense*, *Past Tense*, dan *Future Tense*, guna meningkatkan pemahaman

dan keterampilan siswa dalam menggunakannya secara tepat. Materi yang disampaikan mencakup pengertian tenses, fungsi, pola kalimat, serta contoh penggunaannya dalam berbagai konteks komunikasi. Untuk mendukung pemahaman siswa, digunakan berbagai media pembelajaran, seperti slide presentasi, contoh kalimat interaktif, dan latihan sederhana, yang disajikan sebelum sesi *board game* dimulai. Selain itu, sesi tanya jawab juga diselenggarakan untuk membantu siswa mengklarifikasi konsep yang belum dipahami sebelum mereka memasuki tahap permainan.

c. Implementasi Board Game

Setelah sesi ceramah, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memainkan *board game* yang telah dirancang. Permainan ini dirancang secara interaktif untuk menguji pemahaman siswa terhadap tenses dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Setiap kelompok akan berkompetisi dalam menyelesaikan tantangan terkait tenses, yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Tim PkM memantau jalannya permainan, dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, serta memberikan bimbingan jika ada konsep yang masih sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, tim juga memastikan agar siswa dapat berkolaborasi secara efektif dalam kelompok, sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

d. Diskusi dan Refleksi

Setelah sesi permainan, dilakukan diskusi kelompok untuk merefleksikan pemahaman siswa terhadap tenses yang telah dipelajari melalui metode ceramah dan permainan. Dalam diskusi ini, siswa diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan, termasuk bagaimana mereka memahami konsep tenses melalui kedua metode tersebut. Siswa juga diajak untuk mengidentifikasi manfaat yang mereka peroleh dari penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran, serta tantangan atau kesulitan yang dihadapi selama permainan. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa, memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling belajar dari pengalaman teman-temannya, serta memberikan umpan balik yang berguna bagi pengembangan metode pembelajaran ke depan. Dengan refleksi ini, diharapkan siswa dapat menghubungkan teori yang dipelajari dengan praktik yang telah mereka alami, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.



Gambar 1. Tim PkM memperkenalkan diri kepada seluruh siswa



Gambar 2. Mahasiswa memandu sesi *Ice Breaking*



Gambar 3,4,5&6. Dosen saat melakukan metode ceramah, dan memperkenalkan *board game*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini telah berhasil dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 dengan partisipasi aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Beberapa hasil utama yang diperoleh dari kegiatan ini meliputi:

- a. **Peningkatan Pemahaman Tenses:** Keberhasilan siswa dalam memenangkan *board game* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap tiga tenses utama yang diajarkan, yaitu *Present Tense*, *Past Tense*, dan *Future Tense*. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran interaktif yang diterapkan mampu membantu siswa menguasai konsep tenses dengan lebih efektif.
- b. **Antusiasme Siswa yang Tinggi:** Selama sesi *board game*, siswa menunjukkan keterlibatan yang aktif dan semangat dalam menyelesaikan tantangan permainan. Mereka tampak lebih percaya diri dalam mengidentifikasi dan menggunakan tenses dalam berbagai konteks.
- c. **Efektivitas Metode Pembelajaran:** Hasil observasi menunjukkan bahwa kombinasi metode ceramah dengan media interaktif seperti *board game* membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami serta mengingat konsep tenses.

- d. **Umpan Balik Positif dari Siswa:** Siswa menganggap metode ini membantu mereka memahami tenses dengan cara yang lebih menyenangkan. Mereka merasa lebih percaya diri dalam mengaplikasikan tenses dalam berbagai konteks berkat pendekatan yang interaktif dan tidak membosankan.



Grafik 1. Respon Siswa terhadap Belajar Tenses dengan Board Game

Pada grafik di atas, dapat dilihat bahwa 95% siswa merasa terbantu mempelajari tenses melalui board game. Hal ini menunjukkan bahwa board game dapat menjadi salah satu media yang dapat membuat siswa semangat dan tertarik dalam belajar tenses.

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat ditunjukkan pada table dan gambar berikut ini:

Tabel 1. Hasil analisis pengabdian

No	Kegiatan	Hasil Cukup	Baik	Baik sekali
1	<i>Ice Breaking</i>			√
2	<i>Simple Present Tense</i>			√
3	<i>Simple Past Tense</i>			√
4	<i>Simple Future Tense</i>			√
5	<i>Board Game</i>			√
6	<i>Refleksi</i>			√



Gambar 7. Dosen memantau pelaksanaan *board game*

Gambar 8. Siswa ketika mengimplementasikan *board game*

Gambar 9. Tim PkM berfoto bersama para pemenang *board game*

Berkut adalah pembahasan mengenai keberhasilan kegiatan ini yang didukung oleh beberapa faktor utama:

a. Peran Board Game dalam Pembelajaran Tenses

Penggunaan *board game* dalam pembelajaran bahasa Inggris telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman konsep secara lebih praktis (Prensky, 2001). Dalam kegiatan ini, permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan tenses dalam konteks yang berbeda melalui tantangan dan skenario yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori *game-based learning*, yang menekankan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan motivasi siswa (Gee, 2003).

b. Kombinasi Metode Ceramah dan Media Interaktif

Metode ceramah yang digunakan pada tahap awal membantu siswa memahami konsep dasar tenses secara sistematis. Namun, agar pembelajaran lebih efektif, perlu adanya pendekatan interaktif yang membuat siswa dapat langsung mengaplikasikan teori ke dalam praktik. Menurut Meyer (Meyer, 2019), kombinasi metode konvensional dengan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan penerapan dalam pembelajaran bahasa.

c. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi

Meskipun kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, di antaranya:

1. **Variasi tingkat pemahaman siswa:** Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan dan penerapan tenses. Untuk mengatasi hal ini, tim PkM memberikan bimbingan dan memantau jalannya permainan secara langsung, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
2. **Waktu yang terbatas:** Durasi kegiatan yang terbatas membuat beberapa kelompok belum menyelesaikan seluruh tantangan dalam *board game*. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengadopsi metode ini sebagai bagian dari pembelajaran berkelanjutan.

4. KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

4.1. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul *Penguatan Penguasaan Tenses melalui Media Interaktif Board Game* telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapat respons positif dari siswa maupun guru. Metode yang diterapkan, yaitu kombinasi ceramah dan *board game*, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tiga tenses utama, yaitu *Present Tense*, *Past Tense*, dan *Future Tense*.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami serta menerapkan tenses dalam berbagai konteks komunikasi. Selain itu, *board game* juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat kolaborasi dalam kelompok, serta membantu mereka dalam mengatasi kesulitan belajar secara lebih praktis.

Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti variasi tingkat pemahaman siswa dan keterbatasan waktu, solusi yang diberikan oleh tim PkM berhasil membantu siswa mengatasi hambatan tersebut. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris, baik di sekolah maupun dalam kegiatan pembelajaran mandiri.

4.2. Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMA Muhammadiyah 1 yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga kepada para siswa yang telah berpartisipasi dengan antusias serta kepada para guru yang telah mendukung dan memberikan masukan berharga.

Selain itu, kami menyampaikan apresiasi kepada seluruh tim PkM yang telah bekerja keras dalam merancang dan melaksanakan kegiatan ini. Semoga hasil dari program ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi pembelajaran bahasa Inggris serta menjadi inspirasi bagi inovasi metode pembelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

- Azar, B. S. (2022). *Understanding and Using English Grammar* (3rd ed.). Pearson Education.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ERIC Digest.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 8410–8415.

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Larsen-Freeman, D. (2003). *Teaching Language: From Grammar to Grammmaring*. Heinle & Heinle.
- Meyer, B. (2019). *Interactive learning: Blending traditional methods with digital tools for language acquisition*. Cambridge University Press.
- Murphy, R. (2019). *English Grammar in Use* (5th ed.). Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rixon, S. (2019). *Games and Learning in the Language Classroom*. Cambridge University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.