



Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran *Tenses Present Time* dalam Berbicara Bahasa Inggris dengan Menggunakan Permainan *Truth and Dare* di Madrasah Aliyah Daarul Hikmah

Rossy Halimatun Rosyidah¹, Prichatin²

^{1,2}*Universitas Pamulang*

E-mail : dosen02145@unpam.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan tenses present time melalui media permainan truth and dare di Madrasah Aliyah Daarul Hikmah. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan tahapan observasi, penyampaian materi, dan wawancara. Hasil wawancara menyatakan siswa merespon positif terhadap penggunaan permainan truth and dare sebagai media pembelajaran dan mengakui keberhasilan dalam meninternalisasi konsep present time tanpa merasa terbebani, didukung oleh peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran Tenses Present Time, Permainan Truth and Dare.

ABSTRACT

This research aims to enhance students' proficiency in speaking English using present tense through the implementation of the truth and dare game at Daarul Hikmah Islamic Senior High School. The research method employed is qualitative, involving observation, material delivery, and interviews. The interview results indicate that students responded positively to the use of the truth and dare game as a learning medium and acknowledged success in internalizing the concept of present tense without feeling burdened, supported by improved English speaking skills among the students.

Keywords: Present Tense Learning, Truth and Dare Game.

PENDAHULUAN

Peningkatan kemampuan berbicara siswa menjadi suatu kebutuhan yang mendesak di tengah globalisasi, di mana bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang sangat relevan dengan

hal ini. Dalam Bahasa Inggris, grammar merupakan kunci kemampuan berbicara. Seperti yang dikatakan Nassaji dan Fotos (2011), “*Grammar is fundamental to language, without grammar, language does not exist*” yang artinya tata bahasa

merupakan hal mendasar dalam bahasa, tanpa tata bahasa, bahasa tidak akan ada. Dalam tata bahasa, salah satunya ada yang dinamakan tenses. Tenses adalah bagian dari tata bahasa yang fokus pada perbedaan bentuk kata kerja untuk menyatakan perbedaan waktu, perbuatan atau keadaan yang terjadi dimasa sekarang, masa depan, ataupun masa lalu. Tenses menjadi tolak ukur penguasaan berbicara Bahasa Inggris siswa ketika menyampaikan gagasan dan ide dalam konteks waktu yang tepat.

Sebagai lembaga pendidikan Islam, Madrasah Aliyah Daarul Hikmah bertanggung jawab untuk mendidik siswa dalam hal keagamaan dan mempersiapkan mereka untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam lingkungan global. Oleh karena itu, langkah strategis untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa adalah dengan meningkatkan penguasaan tenses.

Dibutuhkan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap tenses karena bagi siswa Indonesia mempelajari tenses dengan berbagai bentuknya bukan hal yang mudah, dalam bahasa Indonesia tidak memiliki tenses.

Permainan Truth and Dare muncul sebagai alternatif yang menarik saat mencari cara yang efektif dan menyenangkan untuk mengajar, siswa tidak hanya berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, tetapi permainan ini juga memberi mereka kesempatan untuk menggunakan tenses secara kreatif dalam situasi nyata. Selain itu, implementasi permainan Truth and Dare sebagai metode pembelajaran juga dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang interaktif, dan memfasilitasi penguasaan tenses dengan cara yang lebih menarik.

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan karena siswa Madrasah Aliyah Daarul Hikmah masih mengalami kesulitan dalam memahami grammar khususnya tenses Present Time. Hal ini diakibatkan oleh rendahnya vocabulary, kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris dan metode ajar yang monoton. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik minat siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa asik bermain dengan teman-temannya dan tidak mepedulikan tugasnya.

Tim PKM Universitas Pamulang menciptakan solusi yang inovatif dan menyenangkan untuk hal ini, diharapkan mendapat respon yang baik dari para siswa. Karena jika responnya baik artinya metode ini efektif untuk digunakan oleh sekolah yang lain yang memiliki permasalahan yang sama.

Tim PKM Unpam telah mempertimbangkan kelayakan permainan Truth and Dare sebagai media yang akan digunakan. Menurut Sadiman (2014), media pembelajaran berupa permainan akan memunculkan motivasi dan minat dalam diri siswa dalam proses belajar. Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi untuk menentukan kelayakan media pembelajaran, yang pertama adalah kualitas isi dan tujuan, yang mencakup ketepatan, penting, kelengkapan, keseimbangan, dan kesesuaian, kedua adalah kualitas intruksional, yang mencakup memberi siswa kesempatan untuk belajar, memotivasi mereka, memiliki hubungan dengan program pembelajaran yang lain, dan dapat mempengaruhi siswa dan membantu mereka belajar, yang ketiga adalah kualitas teknik, mencakup soal yang

mudah dibaca, mudah digunakan (Arsyad, 2014).

“Truth and Dare” adalah sebuah permainan yang sesuai dengan kriteria yang telah disebutkan, “Truth and dare” artinya “Kebenaran dan tantangan”. Menurut (Prافیanti, 2015), permainan Truth and Dare telah ada di Yunani sejak tahun 1712, dengan satu varian yang disebut "pertanyaan dan perintah" dan membutuhkan setidaknya dua pemain. Pemain diberi pilihan untuk menjawab dengan jujur atau melawan tantangan dari pemain lain. Permainan ini dulu dikembangkan sebagai alat pembelajaran ekonomi materi konsep manajemen. Dalam permainan ini digunakan kartu. Kartu “Truth” berisikan soal dengan jawaban berupa penjelasan, atau penjabaran, dan kartu “dare” berisikan soal dengan jawaban berupa keberanian dimana kartu soal dare yang membutuhkan jawaban secara objektif “salah” atau “benar.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan kualitatif. Menurut Alsa (2003) terdapat beberapa keistimewaan penelitian kualitatif, diantaranya adalah:

bersifat alamiah sebagai sumber data, instrumen pentingnya adalah peneliti dan memfokuskan pada proses, analisis induktif, dan tidak menguji dugaan. Pada kegiatan ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, diantaranya:

1. Observasi

Pada tahap awal dilakukan observasi lapangan atau pengamatan. Pengamatan dilakukan pada siswa kelas X Madrasah Daarul Hikmah. Menurut informasi dari guru disana, kelas X4 yang memiliki kemampuan tenses yang rendah dan sulit fokus ketika pembelajaran berlangsung, lebih senang bercengkrama dan bercanda dengan teman, ketika berbicara bahasa Inggris/speaking masih banyak yang menggunakan style bahasa Indonesia tidak menggunakan tenses yang benar.

2. Penyampaian Materi

Dilakukan sesi penyampaian materi pada kelas X4, tim PKM menyampaikan materi tenses simple present dan present progressive. Kemudian praktek menggunakan kalimat simple present tenses dan present progressive dalam berbicara dengan menggunakan permainan

truth or dare. Permainan ini menggunakan kartu. Pada kartu *truth* terdapat pertanyaan mengenai kegiatan sehari-hari dan preferensi pribadi siswa untuk membangun percakapan santai, *truth* melibatkan koreksi langsung terhadap penggunaan simple present dan present continuous. Pada kartu *dare* terdapat tantangan kepada siswa untuk membuat kalimat dengan berbagai kata kerja. Dare fokus pada penggunaan tenses (simple present dan present continuous). Cara bermainnya adalah: 1) Siswa pilih kartu (kartu tersebut terdapat sebuah kata kerja (verb), 2) Beri tantangan kepada siswa untuk membuat kalimat dengan menggunakan tenses yang sesuai (simple present atau present continuous).

3. Wawancara

Wawancara terhadap siswa dilakukan setelah kegiatan berlangsung, Desain pertanyaan meliputi pemahaman konsep tenses, pengaruh motivasi terhadap pembelajaran, dan penggunaan materi pembelajaran tambahan apakah efektif atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengumpulan data melalui observasi dan wawancara ditemukan beberapa temuan hasil yang signifikan terkait pembelajaran tenses pada speaking siswa menggunakan permainan *truth and dare*.

1. Peningkatan Semangat Siswa dalam belajar. Siswa menunjukkan sikap antusias dan bersemangat untuk berbicara bahasa Inggris. Dan dari hasil wawancara, mereka mengatakan sangat senang belajar dengan menggunakan permainan ini, tidak membosankan.
2. Pengenalan Tenses Lebih Menyenangkan. Dari hasil wawancara, mereka mengatakan lebih bisa memahami materi karena belajarnya santai, tidak tegang, dan lebih mudah dipahami.
3. Peningkatan Keterampilan Berbicara. Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris, terutama dalam menggunakan tenses present time dengan benar. Pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial melalui permainan memberikan kesempatan bagi siswa

untuk menggunakan tenses dalam situasi dunia nyata.

Kegiatan ini fokus kepada efektivitas penggunaan *truth and dare* dalam pembelajaran tenses present time pada kegiatan berbicara bahasa Inggris/speaking. Peningkatan partisipasi siswa mengindikasikan bahwa permainan tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Kesenangan yang dihadirkan oleh permainan ini mendorong siswa untuk aktif berbicara, mengurangi kecemasan rasa takut salah untuk menggunakan bahasa asing. Permainan ini membuat siswa senang namun tidak menghilangkan perhatian kepada materi pembelajaran, dengan menginput tenses present time ke dalam konteks permainan ini siswa dapat menginternalisasi konsep tanpa merasa terbebani oleh pendekatan tradisional yang lebih formal.

KESIMPULAN

Dengan menerapkan metode permainan *truth and dare*, penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan siswa Madrasah Aliyah Daarul Hikmah dalam penguasaan tenses present time dalam

konteks berbicara bahasa Inggris. Melalui serangkaian tahapan seperti observasi, penyampaian materi, dan wawancara terlihat peningkatan dalam semangat belajar, pengenalan tenses yang lebih menyenangkan dan peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hasil wawancara menyatakan siswa merespon positif terhadap penggunaan permainan *truth and dare* sebagai media pembelajaran dan mengakui keberhasilan dalam meninternalisasi konsep present time tanpa merasa terbebani.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Pamulang, mitra PKM Madrasah Aliyah Daarul Hikmah Pamulang, dan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan PKM.

REFERENSI

- Alsa, A. (2003). Pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta kombinasinya dalam penelitian Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Hossein dan Sandra Fotos. 2011. *Teaching Grammar in Second Language*

Classroom. New. York: Taylor and Francis Library. 2011

- Prafianti, Rinda Aseta. 2015. Pengembangan Permainan Truth and Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada