

**MENINGKATKAN PENGUASAAN *SIMPLE PAST TENSE* BERBENTUK  
*IRREGULER VERBS* MELALUI *WORD SEARCH GAME PUZZLE* SISWA KELAS  
XII MIPA 2 MAN 1 BANTUL**

**SITI DURIYAH**

MAN 1 Bantul

e-mail: [sitiduriyah74@gmail.com](mailto:sitiduriyah74@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Best practice* ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan *simple past tense* berbentuk *irregular verbs* melalui *word search game puzzle* siswa kelas XII MIPA 2 MAN 1 bantul. Prosedur *best practice* ini 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) Guru menanyakan tentang *irregular verb* yang mereka ketahui; 3) Guru memberi soal *irregular verb* berjumlah 30 untuk dikerjakan siswa dalam waktu 15 menit; 4) Guru meminta siswa mengumpulkan kemudian memberikan siswa *game puzzle* dan guru memberi penjelasan mengenai *word search game puzzle* tentang cara mengerjakan; 5) Siswa secara berpasangan mengerjakan *word search game puzzle*; 6) Guru mendiskusikan jawaban dari *word search game puzzle* yang benar; dan 7) Guru meminta siswa kembali mengerjakan soal *irregular verb* dalam waktu 15 menit. Berdasarkan hasil pelaksanaan, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut pembelajaran dengan menggunakan media *word search game puzzle* sangat menumbuhkan perilaku positif pada siswa sehingga mampu meningkatkan penguasaan *simple past tense* berbentuk *irregular verb* pada siswa kelas XII IPA 2. Materi *grammar simple past tense* berbentuk *irregular verb* yang diajarkan kepada siswa melalui *puzzle* dapat dipahami siswa dengan cepat, dan dicerna dengan baik. Media *word search game puzzle* dalam bentuk yang lebih variatif dapat mengatasi kebosanan siswa. Media *word search game puzzle* ini bisa diajarkan pada materi di mata diklat yang lain.

**Kata Kunci:** Best Practice, *Word Search Game Puzzle*, *Simple Past Tense*

**ABSTRACT**

This *best practice* aims to improve mastery of the *simple past tense* in the form of *irregular verbs* through a *word search puzzle game* for class XII MIPA 2 MAN 1 Bantul students. This *best practice* procedure 1) The teacher conveys the learning objectives; 2) The teacher asks about the *irregular verbs* they know; 3) The teacher gives 30 *irregular verb* questions for students to work on in 15 minutes; 4) The teacher asks students to collect then gives students a *puzzle game* and the teacher gives an explanation about the *word search puzzle game* about how to do it; 5) Students in pairs work on *word search puzzles*; 6) The teacher discusses the correct answers from the *word search puzzle game*; and 7) The teacher asks the students to return to working on the *irregular verb* questions within 15 minutes. Based on the results of the implementation, the writer can conclude that learning using the *word search game puzzle* media greatly fosters positive behavior in students so that they are able to improve mastery of the *simple past tense* in the form of *irregular verbs* in class XII IPA 2 students. *Simple past tense grammar* material in the form of *verbs irregular* teaching to students through *puzzles* students can understand quickly, and digest well. The *word search puzzle game* media in a more varied form can overcome student boredom. This *word search game puzzle* media can be taught in other training materials.

**Keywords:** Best Practice, *Word Search Game Puzzle*, *Simple Past Tense*

## PENDAHULUAN

Tujuan pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia agar siswa mampu menguasai aspek-aspek bahasa seperti struktur dan kosa kata. Hal ini bertujuan untuk mencapai kemampuan bahasa Inggris yang lebih baik. Kaitannya dengan hal tersebut, aspek bahasa yang sangat penting untuk dipelajari adalah kosa kata. Karena kosa kata memiliki komponen bahasa yang sulit di kuasai seperti makna, bentuk, dan penggunaan kosa kata itu sendiri. Kosa kata menjadi aspek penting untuk menentukan dan memilih teknik yang baik ketika guru mengajar kosa kata di depan kelas. Richards dan Renandya (2002:255) menjelaskan bahwa kosa kata adalah komponen kecakapan bahasa yang menjelaskan bagaimana siswa berbicara, mendengarkan dan menulis dengan baik. Perlu dicatat bahwa tanpa pengetahuan kosa kata yang cukup, siswa akan mengalami kesulitan dan hambatan dalam aktifitas akademiknya.

Untuk mengatasi masalah diatas, siswa butuh waktu yang lama untuk mengembangkan kosa kata mereka. Namun demikian, semangat siswa akan sia-sia ketika mereka tidak tahu bagaimana menguasai kosa kata. Berdasarkan ulasan tersebut, bagaimana siswa belajar kosa kata secara efektif merupakan isu penting dan mendasar. Dengan kata lain, untuk mengetahui bagaimana siswa menguasai kosa kata merupakan alasan utama dalam sebuah penelitian pembelajaran kosa kata.

Bahasa membutuhkan penggunaan teknik pengajaran kosa kata yang telah menerima banyak perhatian di bidang pembelajaran bahasa asing. Schmitt (2000) menyatakan bahwa pemahaman tentang sifat dan pentingnya pengetahuan kosa kata dalam bahasa kedua karena itu perlu memainkan peran yang jauh lebih sentral dalam basis pengetahuan guru bahasa. Karena peran kosa kata terpenting yang disebutkan di atas, penting untuk menemukan cara yang efektif untuk mengajarkan kosa kata.

Penguasaan materi Bahasa Inggris meliputi *listening, speaking, reading, dan writing*. Diantara empat skill itu yang dirasa sulit dan siswa sering tidak aktif yaitu pada *reading* dan *writing*. Kedua skill ini memerlukan pemahaman mengenai *grammar* atau tata bahasa. Ketika siswa memahami *grammar* maka mereka akan mudah memahami jenis teks, fungsi sosial, susunannya dll. Dan ketika siswa memahami *grammar* maka kesalahan dalam menulis teks sedikit sekali.

Jadi, *grammar* adalah merupakan hal yang wajib dikuasai oleh siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Salah satu *grammar* yang siswa harus kuasai adalah *grammar* mengenai *simple past tense*. Adapun kegunaan dari *simple past tense* adalah untuk menyatakan kegiatan yang sudah berlalu atau bentuk lampau. Di dalam *simple past tense* terdapat *regular verb* dan *irregular verb*. Dan yang perlu banyak perhatian serta latihan yang banyak adalah pada *irregular verb*. Siswa ketika dihadapkan dengan perubahan *irregular verb* (kata kerja tidak beraturan ) mereka merasa kebingungan. Berbeda dengan *regular verb*. Dalam *regular verb*, siswa hanya memberi tambahan *ed* dibelakang kata kerja *verb 2* dan *3*. Sedangkan di dalam *irregular verb*, siswa dituntut berpikir kritis karena perubahan *verb 1* ke *2* dan *3* sangat berbeda.

Kenyataannya, siswa di madrasah tempat penulis mengajar, siswa masih kurang antusias ketika dihadapkan dengan materi *grammar*. Mereka tidak mendengarkan penjelasan guru dan tidak mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Salah satu penyebabnya adalah guru masih menggunakan cara konvensional.

Setelah mengamati uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa guru harus mencari cara untuk mengajarkan *grammar*. Guru Bahasa Inggris dituntut dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan pemakaian media yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan mudah .

Untuk itu, tugas guru adalah menciptakan dan menentukan teknik yang dapat digunakan untuk mengajar dan meningkatkan kosa kata siswa. Teknik ini harus dapat mendorong dan memotivasi mereka untuk belajar. Seperti yang ditegaskan oleh Serna dan Ajor (2011), mereka

menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dapat membantu menghasilkan perasaan yang lebih positif tentang materi pelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, pelajaran lebih mudah dicerna oleh siswa dan mereka terlibat dalam kegiatan secara langsung karena permainan memberikan variasi yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Menurut Soeparno, permainan *Words Search Puzzle* bertujuan untuk membina dan mengembangkan penguasaan kosa kata. Hal ini mengkhususkan dalam penguasaan bahasa Inggris (1988: 72). Dari permainan ini siswa akan lebih mudah untuk melatih daya ingat dalam penguasaan kosa kata khususnya bahasa Inggris, serta siswa akan lebih senang dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Setelah mengamati uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa guru harus mencari cara untuk mengajarkan *grammar*. Guru Bahasa Inggris dituntut dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan pemakaian media yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan mudah. Akhirnya, penulis memilih *word search game puzzle* sebagai satu cara untuk memecahkan masalah pada *grammar simple past tense* berbentuk *irregular verbs*.

## METODE PELAKSANAAN

Best practice ini dilaksanakan di MAN 1 Bantul dan penerapan media ini dilakukan pada siswa kelas XII IPA 2 MAN 1 Bantul. Prosedur best practice ini 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) Guru menanyakan tentang *irregular verb* yang mereka ketahui; 3) Guru memberi soal *irregular verb* berjumlah 30 untuk dikerjakan siswa dalam waktu 15 menit; 4) Guru meminta siswa mengumpulkan kemudian memberikan siswa *game puzzle* dan guru memberi penjelasan mengenai *word search game puzzle* tentang cara mengerjakan; 5) Siswa secara berpasangan mengerjakan *word search game puzzle*; 6) Guru mendiskusikan jawaban dari *word search game puzzle* yang benar; dan 7) Guru meminta siswa kembali mengerjakan soal *irregular verb* dalam waktu 15 menit.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Adapun hasil pencapaian penguasaan *irregular verbs* sebelum media *word search game puzzle* dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Pencapaian Penguasaan Sebelum Media *Word Search Game Puzzle*

|                 |      |
|-----------------|------|
| Rata-rata       | 64,2 |
| Nilai Tertinggi | 83   |
| Nilai Terendah  | 20   |

Dan hasil pencapaian penguasaan *irregular verbs* setelah media *word search game puzzle* dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini

Tabel 2. Hasil Pencapaian Penguasaan Irregular Verbs Setelah Media *Word Search Game Puzzle*

|                 |      |
|-----------------|------|
| Rata-rata       | 95,7 |
| Nilai Tertinggi | 100  |
| Nilai Terendah  | 73   |

Berdasarkan tabel 1 dan 2 dapat dinyatakan bahwa hasil peningkatan *grammar simple past tense* berbentuk *irregular verb* pada peserta didik kelas XII MIPA 2 MAN I Bantul pada tahap awal masih rendah. Peserta didik pada tahap I hanya mampu mencapai nilai rata rata 64.2.

Pembelajaran pada tahap II sudah menggunakan *word search game puzzle* dan hasilnya adalah peserta didik mampu mencapai nilai rata-rata 95.7. Jumlah kenaikan nilai rata-rata sebesar 31.5 atau mencapai 49.06 %.

Jumlah peningkatan pada dari sebelum ke sesudah dapat disimpulkan bahwa media *word search game puzzle* terbukti dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi *simple past tense* berbentuk *irreguler verb*.

### **Pembahasan**

Penerapan metode pembelajaran yang melibatkan permainan teka-teki *word search* telah membawa perubahan yang luar biasa dalam proses belajar siswa. Salah satu perubahan yang sangat mencolok adalah peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Dulu mungkin dianggap sebagai pelajaran yang rumit, sekarang Bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan mengundang minat siswa untuk lebih mendalaminya.

Selain itu, perubahan perilaku siswa juga menjadi pemandangan yang menggembirakan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kini bertransformasi menjadi lebih proaktif. Mereka aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, berani bertanya, berdiskusi, dan bahkan inisiatif mengajukan pendapat. Hal ini mencerminkan betapa metode pembelajaran yang kreatif mampu merangsang semangat belajar dan interaksi positif di antara siswa.

Dalam hal pemahaman materi, metode pembelajaran ini membawa dampak yang signifikan. Para siswa tidak hanya memahami konsep *irregular verb* dalam materi *simple past tense*, tetapi juga merasa senang dalam prosesnya. Melalui permainan *word search*, pemahaman menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Penguasaan *irregular verb*, yang kerap dianggap rumit, kini menjadi suatu tantangan yang menyenangkan bagi para siswa.

Dampak paling berarti dari metode pembelajaran ini adalah peningkatan dalam penguasaan *simple past tense* secara keseluruhan. Hasil yang dicapai oleh siswa dalam menguasai materi ini jelas mengalami kenaikan yang signifikan. Para siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mampu mengaplikasikan *simple past tense* dengan lebih percaya diri dan tepat.

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran melalui permainan *word search* telah membuktikan bahwa pendekatan kreatif dalam proses pembelajaran mampu menciptakan perubahan positif yang begitu berarti. Minat yang meningkat, perilaku proaktif, kebahagiaan dalam belajar, dan peningkatan kualitas penguasaan materi adalah hasil nyata dari pendekatan inovatif ini.

Dalam upaya melaksanakan strategi pembelajaran yang direncanakan, penulis tidak luput dari beberapa kendala yang perlu diatasi. Kendala-kendala tersebut memainkan peran penting dalam mengevaluasi efektivitas dari strategi yang diterapkan.

Pertama-tama, kendala waktu menjadi isu utama. Meskipun guru telah menetapkan jadwal yang ditargetkan untuk setiap kegiatan, waktu yang dialokasikan seringkali masih terasa terbatas. Beberapa kegiatan membutuhkan lebih banyak waktu untuk memastikan bahwa konsep dan materi yang diajarkan benar-benar dipahami oleh setiap siswa. Tantangan ini mengajarkan penulis untuk mengatur dan mengalokasikan waktu dengan lebih efisien agar setiap langkah pembelajaran bisa dijalani tanpa tergesa-gesa.

Selanjutnya, ditemukan fakta bahwa siswa masih membutuhkan kamus dalam berbagai tahapan pembelajaran, terutama sebelum menggunakan media *puzzle* dan selama pengerjaan *puzzle* itu sendiri. Ini menandakan bahwa tingkat pemahaman leksikal siswa belum sepenuhnya kuat. Bagaimanapun, inilah saat yang tepat untuk membimbing mereka tentang pentingnya membangun kosa kata yang kuat dalam pemahaman Bahasa Inggris.

Kendala terakhir adalah perlunya adanya mitra kerja saat mengerjakan puzzle. Proses ini menggarisbawahi pentingnya kerja sama dalam belajar. Meskipun demikian, dalam beberapa situasi, mungkin saja beberapa siswa merasa kurang nyaman atau terkendala dalam menemukan mitra yang sesuai. Oleh karena itu, penulis perlu mempertimbangkan alternatif solusi, seperti memberikan dukungan dan bimbingan lebih lanjut kepada siswa yang mungkin harus bekerja sendiri.

Secara keseluruhan, kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan strategi pembelajaran adalah bagian alami dari proses pembelajaran. Mereka tidak hanya memungkinkan penulis untuk terus meningkatkan dan menyempurnakan strategi pembelajaran, tetapi juga mengilhami untuk berinovasi dalam mengatasi tantangan-tantangan ini. Dengan mengatasi kendala-kendala ini, strategi pembelajaran dapat dijalankan dengan lebih lancar dan efektif, memberikan manfaat yang maksimal bagi kemajuan belajar siswa.

Penerapan strategi pembelajaran yang sukses tidak hanya bergantung pada metodenya, tetapi juga pada faktor-faktor pendukung yang melingkupinya. Faktor-faktor ini merupakan fondasi penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang produktif dan bermakna.

Salah satu faktor pendukung utama adalah dukungan yang diberikan oleh kepala madrasah. Dukungan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari meningkatkan kreativitas guru hingga inovasi pembelajaran. Keberadaan kepala madrasah yang selalu mendukung guru membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong perkembangan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Selanjutnya, peran siswa tidak bisa diabaikan. Semangat mereka untuk maju dan belajar dengan tekun menjadi faktor penting dalam kesuksesan strategi ini. Siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi akan merespons strategi pembelajaran dengan antusias, merangsang proses belajar secara positif dan memastikan hasil yang lebih baik.

Tersedianya peralatan lengkap juga menjadi faktor yang tak ternilai. Peralatan ini memastikan bahwa pelaksanaan pengerjaan puzzle berjalan dengan mulus. Kemudahan akses dan penggunaan alat-alat tersebut mendukung kelancaran proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk fokus pada materi dan tujuan pembelajaran.

Terakhir, faktor kehadiran siswa adalah kunci dalam pengambilan nilai dan evaluasi. Dengan kehadiran penuh seluruh siswa, guru memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengukur perkembangan dan pencapaian setiap individu. Ini memungkinkan perencanaan pembelajaran yang lebih baik dan memastikan pengembangan berkelanjutan dari strategi pembelajaran.

Secara keseluruhan, faktor-faktor pendukung ini bekerja bersama untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan berdaya guna. Dukungan kepala madrasah, semangat siswa, ketersediaan peralatan, dan kehadiran siswa adalah elemen-elemen penting yang memberikan pondasi yang kokoh bagi kesuksesan strategi pembelajaran yang diterapkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut pembelajaran dengan menggunakan media *word search game puzzle* sangat menumbuhkan perilaku positif pada siswa sehingga mampu meningkatkan penguasaan *simple past tense* berbentuk *irreguler verb* pada siswa kelas XII IPA 2. Materi *grammar simple past tense* berbentuk *irreguler verb* yang diajarkan kepada siswa melalui *puzzle* dapat dipahami siswa dengan cepat, dan dicerna dengan baik. Media *word search game puzzle* dalam bentuk yang lebih variatif dapat mengatasi kebosanan siswa. Media *word search game puzzle* ini bisa diajarkan pada materi di mata diklat yang lain.



#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kasbolah, K. 1999. *Penelitian Tinndakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud.
- Moleong, L.J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Richards, J. C. and Renandya. 2002. *Methodology in Language Teaching an Anthology of Current Practice*. New York: Cambridge University press.
- Schmitt, N. 2000. *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Serna, I.M. and Ajour, J.F.P. 2011. *Active learning: Creating Interactive Crossword Puzzles. Paper presented at the International Conference on Education and New Learning Technologies*. Cartagena: Universidad Politécnic de Cartagena. pp.1731-1738.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Suryani , Esti. 2017. *Best Practice : Pembelajaran Inovasi Melalui Project Based Learning*. Yogyakarta: Deepublish ( Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Warso, Agus Wasisto Dwi Doso. 2016. *Publikasi Ilmiah Tinjauan ilmiah dan Best Practice*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, H, Munthe, B dan Aryani,S.A. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.