

STRATEGI EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN GRAMMAR BAHASA INGGRIS YANG TIDAK MEMBOSANKAN DI KELAS SEMBILAN DI MTS ITTIHADUL BAYAN TELAGA LEBUR SEKOTONG TENGAH

Muhammad Hilmi

STID Mustafa Ibrahim Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat

e-mail: muhammadhilmi86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran grammar Bahasa Inggris yang efektif dan tidak membosankan di kelas sembilan MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong Tengah. Grammar merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan Bahasa Inggris, namun sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran interaktif seperti permainan edukatif, media audio-visual, kuis grammar, diskusi kelompok, dan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan semangat siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap struktur grammar. Guru yang aktif, kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran turut berperan besar dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan strategi yang tepat dan bervariasi, pembelajaran grammar tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, melainkan sebagai proses yang menarik dan menantang.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran, Siswa, Grammar, Bahasa Inggris*

ABSTRACT

This study aims to identify effective and engaging English grammar learning strategies in ninth-grade students at MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong Tengah. Grammar is an important aspect of English language acquisition, but students often find it difficult and tedious. Therefore, an engaging, enjoyable, and tailored learning approach is needed. This study employed a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that the implementation of interactive learning strategies such as educational games, audio-visual media, grammar quizzes, group discussions, and project-based learning can increase student enthusiasm, learning motivation, and understanding of grammar structures. Teachers who are active, creative, and innovative in designing learning play a significant role in creating a fun and engaging classroom atmosphere. Furthermore, students' active involvement in the learning process encourages a more meaningful learning experience. With appropriate and varied strategies, grammar learning is no longer perceived as a boring activity, but rather as an engaging and challenging process.

Keywords: *Learnig Strategy, Students, Grammar, English*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, khususnya sebagai bahasa asing yang wajib dipelajari oleh siswa di berbagai jenjang pendidikan. Penguasaan bahasa Inggris sangat penting karena bahasa ini berperan sebagai bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari

komunikasi sehari-hari, dunia pendidikan, hingga bisnis dan teknologi (Nunan, 2003). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris harus dapat dilakukan secara efektif agar siswa dapat menguasai keterampilan berbahasa, baik itu keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, maupun menulis. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan grammar atau tata bahasa. Grammar adalah sistem aturan yang mengatur penggunaan bahasa agar komunikasi menjadi jelas dan tepat. Menurut Larsen-Freeman (2000,), grammar merupakan pondasi dasar dalam bahasa yang menentukan bagaimana kata-kata dirangkai untuk membentuk kalimat yang benar dan bermakna. Oleh karena itu, penguasaan grammar sangat diperlukan agar siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran grammar seringkali menjadi momok yang menakutkan dan membosankan bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan interaksi yang kreatif di dalam kelas. Akibatnya, siswa mudah merasa jenuh dan kehilangan minat, yang berujung pada rendahnya hasil belajar grammar (Richards & Rodgers, 2001). Hal ini sangat disayangkan mengingat kemampuan grammar yang baik akan sangat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan bahasa lainnya. Menurut Harmer (2007), pembelajaran grammar tidak harus bersifat kaku dan membosankan. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, materi grammar dapat disajikan secara menarik sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikannya. Pembelajaran grammar yang efektif harus mampu memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Hal ini didukung oleh penelitian dari Brown (2007) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris secara signifikan.

Di tingkat kelas sembilan, siswa menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran grammar. Siswa pada usia ini berada pada tahap perkembangan kognitif yang mulai lebih kompleks, namun tetap membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan minat mereka (Santrock, 2014). Oleh karena itu, strategi pembelajaran grammar yang digunakan harus dapat menyesuaikan dengan karakteristik psikologis dan kebutuhan belajar siswa agar tidak menimbulkan kejenuhan atau rasa bosan. Selain itu, pembelajaran grammar yang tidak menarik juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Deci dan Ryan (2000) dalam teori motivasi mereka menyatakan bahwa rasa bosan dan kejenuhan dalam pembelajaran dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa. Jika motivasi menurun, maka keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga akan berkurang, sehingga hasil belajar yang diharapkan sulit tercapai.

Berbagai studi telah dilakukan untuk mencari strategi pembelajaran grammar yang efektif dan tidak membosankan. Salah satu strategi yang populer adalah pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning. Menurut Gee (2003), pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena mengandung unsur tantangan, hiburan, dan interaksi sosial. Selain itu, metode pembelajaran kooperatif juga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih hidup. Namun, dalam kenyataan di lapangan, penerapan strategi pembelajaran grammar yang efektif dan menyenangkan di kelas sembilan masih mengalami berbagai kendala. Banyak guru yang masih menggunakan metode tradisional yang bersifat teacher-centered, seperti ceramah dan latihan soal yang berulang-ulang. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan guru mengenai metode pembelajaran inovatif, serta kurikulum yang masih menekankan aspek kognitif tanpa memberikan ruang cukup bagi kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran (Depdiknas, 2006).

Selain itu, faktor lingkungan sekolah dan dukungan dari pihak terkait juga mempengaruhi keberhasilan penerapan strategi pembelajaran grammar. Sekolah yang kurang menyediakan fasilitas pendukung seperti media pembelajaran interaktif, bahan ajar yang menarik, dan ruang kelas yang kondusif cenderung membuat pembelajaran grammar menjadi kurang efektif dan membosankan (Widiati, 2006). Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran grammar bahasa Inggris yang efektif dan tidak membosankan khususnya di kelas sembilan. Strategi yang tepat akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, serta pada akhirnya meningkatkan hasil belajar grammar secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menerapkan strategi pembelajaran grammar yang efektif dan menyenangkan sehingga mampu mengatasi masalah kebosanan dan rendahnya motivasi belajar siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa Inggris dapat berlangsung lebih optimal dan memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan bahasa Inggris di tingkat menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif. Metodologi ini dipilih karena tujuannya adalah untuk menggambarkan secara mendalam dan terperinci mengenai strategi-strategi pembelajaran grammar Bahasa Inggris yang dinilai efektif serta tidak membosankan bagi siswa. Fokus utama dari pendekatan ini adalah untuk menggali informasi yang kaya mengenai pengalaman guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung di lingkungan kelas yang alamiah. Lokasi penelitian ditetapkan di kelas sembilan MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong Tengah. Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan sejumlah siswa dari kelas sembilan. Penentuan subjek ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana peneliti secara sengaja memilih individu-individu yang dianggap memiliki informasi paling relevan dan penting terkait topik penelitian, sehingga dapat memberikan data yang mendalam dan akurat untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Untuk mengumpulkan data yang komprehensif, penelitian ini menerapkan strategi triangulasi dengan mengombinasikan tiga teknik pengumpulan data utama. Teknik pertama adalah observasi, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas pembelajaran grammar di dalam kelas. Observasi ini bertujuan untuk merekam interaksi antara guru dan siswa, penggunaan media, serta tingkat partisipasi siswa secara faktual. Teknik kedua adalah wawancara semi-terstruktur yang dilakukan kepada guru dan beberapa siswa terpilih. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan, persepsi, dan perasaan mereka secara lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran yang diterapkan. Teknik ketiga adalah dokumentasi, yang meliputi pengumpulan dan analisis berbagai dokumen pendukung seperti catatan mengajar guru, silabus, contoh media pembelajaran yang digunakan, serta data hasil evaluasi siswa untuk memberikan bukti konkret dan konteks tambahan.

Seluruh data yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis melalui serangkaian tahapan yang sistematis sesuai dengan model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Proses analisis diawali dengan tahap reduksi data, di mana peneliti memilah, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah untuk menonjolkan informasi yang paling relevan. Tahap selanjutnya adalah penyajian data, di mana data yang telah direduksi diorganisasi dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif atau matriks agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk memastikan validitas dan keabsahan temuan, penelitian ini memperkuat data dengan menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Proses ini melibatkan perbandingan silang

informasi dari berbagai sumber (guru dan siswa) dan metode (observasi dan wawancara) guna menjamin konsistensi dan kredibilitas dari kesimpulan yang ditarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Guru bahasa inggris MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong Tengah memanfaatkan **media interaktif** sebagai salah satu strategi utama dalam menciptakan pembelajaran grammar yang efektif dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama salah satu siswa kelas VIII Mts Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong pada 12 Mei 2025.

“Pak guru bahasa inggris girang ngajar kawih vidio, biasen tetayangan vidio-vidio kartun sak berbahase inggris en, dait girang endah suruk te muni kawih bahasa inggris pas vidio te puter”

“guru bahasa inggris sering ngajar menggunakan vidio, biasanya yang ditayangkan vidio-vidio kartun yang berbahasa Inggris, dan sering menyuruh kita berbicara pakai bahasa Inggris ketika vidio di putar”

Pernyataan ini sesuai juga dengan hasil wawancara bersama wali kelas VIII Mts Mts Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong pada tanggal 14 Mei 2025.

“Para guru bahasa Inggris memang biasanya menggunakan vidio, kadang-kadang juga menyetel lagu berbahasa inggris di dalam kelas, kadang-kadang kalau beliau mau masuk kelas, itu biasanya saya melihat beliau membawa son kecil”

“Dikelas VII & VIII itu yang ngajar bahasa Inggris namanya Sri Mulyani, sedangkan di kelas IX itu yang ngajar namanya Pak Endit, atau Mr. Endit”

Pernyataan ini sesuai juga dengan hasil wawancara bersama bapak Muhadi selaku Kepala Sekolah MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong pada tanggal 10 Mei 2025.

“Guru bahasa Inggris kami disini ada dua orang, satunya Bu Sri Mulyani, dan Pak Endit”

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat menyampaikan informasi dengan lebih menarik dan konkret. Ketika digunakan secara interaktif, media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran bahasa inggris yang dilakukan di MTs ini berdasarkan hasil wawancara bersama Pak Endit selaku guru bahasa inggris kelas IX mengatakan bahwa;

“saya bisanya mengajar di kelas IX, itu, media mengajar yang saya gunakan biasanya lewat vidio, musik, dan kadang-kadang menggunakan lagu..... karna fokus saya itu pertama kali biyar mereka itu senang mengikuti kelas saya, nah, urusan mereka bisa atau tidak, itu urusan yang kedua, yang penting mereka senang dulu mengikuti pelajaran saya, dan tidak malu kalau pakai bahasa inggris”

Pernyataan ini sesuai juga dengan hasil wawancara bersama bu Sri Mulyani selaku guru bahasa Inggris VII & VIII Mts Mts Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong pada tanggal 15 Mei 2025

“saya dan mr. Endit memang mengajar bahasa Inggris, kami berdua biasanya memang menggunakan metode yang sama dalam mengajar namun dengan gaya kami masing-masing, kadang-kadang kita juga sering membuat acara bersama, khususnya tentang pengembangan bahasa inggris dilingkungan sekolah, bahkan dulu pernah buat acara camp di sekolah selama 1 hari 1 malam bersama siswa-siswi disini, dan di acara itu, kami memberikan motivasi kepada siswa-siswi tentang pentingnya belajar bahasa Inggris”

Pernyataan ini sesuai juga dengan hasil wawancara bersama salah satu siswa kelas IX Mts Mts Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong pada tanggal 14 Mei 2025

“Senang, karna banyak nonton vidio sama temen-temen”

Pada hasil wawancara yang lain bersama salah satu siswa kelas IX Mts Mts Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong pada tanggal 14 Mei 2025 mengatakan juga bahwa;

“Di kelas VIII, dulu kita diajarin sama bu Sri, dan sekarang diajarin sama pak Endit.. memang seperti itu kalau masuk ke kelas, pak endit ngajar kita bahasa Inggris, kadang kita banyak mainnya, kayak buat-buat game, buat kelompok, terus nanti kita disuruh nulis kosa kata yang ada di video”

Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam mengatasi kejenuhan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap grammar di kelas sembilan MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur adalah penggunaan permainan edukatif (grammar games), hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 18 Mei 2025

“Pak Endit dalam melakukan pengajaran memang menggunakan permainan edukatif, hal ini tergambarkan dari cara beliau mengajar di kelas yang sering kali terlihat membagikan kartu kepada siswa yang berisi kata kerja dan struktur kalimat, dan siswa juga dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan game yang dibuat oleh pak Pak Endit”.

Hasil observasi ini dikuatkan dengan apa yang diungkapkan oleh salah satu siswa kelas IX MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur

“kadang-kadang di kelas itu kita disuruh buat kelompok, habis itu nanti disuruh hafal kosa kata bahasa Inggris, habis itu nanti dari masing-masing kami itu, disuruh ngomong sambil berdiri menggunakan bahasa Inggris, dan setiap kelompok, itu biasanya kami juga disuruh bawa kamus dari rumah ”

Evaluasi kreatif merupakan salah satu pendekatan penilaian yang digunakan dalam pembelajaran grammar di kelas sembilan MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong Tengah. Pendekatan ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi grammar melalui cara-cara yang tidak konvensional, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa merasa termotivasi dan tidak tertekan selama proses evaluasi. Sebagaimana hal ini juga dilakukan oleh guru bahasa Inggris di MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur berdasarkan hasil wawancara bersama dua guru bahasa Inggris; Ibu Sri Mulyani dan Pak Endit pada tanggal 23 Mei 2025

“biasanya saya menggunakan quis digital, kadang juga menyuruh mereka untuk melakukan presentasi, dan yang paling sering saya biasanya memanfaatkan permainan untuk melihat sejauhmana siswa dan siswi disini memahami materi yang saya kasih”

“kalau saya biasanya memang dominan menggunakan permainan, karna yang saya ajar itu siswa dan siswi kelas VII dan VIII”

Pembahasan

Analisis mendalam terhadap praktik pengajaran di MTs Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong Tengah mengungkap sebuah pendekatan multifaset dan berpusat pada siswa yang berhasil mentransformasi pembelajaran *grammar* dari sebuah subjek yang ditakuti menjadi pengalaman yang menarik. Temuan utama dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa para guru bahasa Inggris secara sadar memprioritaskan afeksi dan motivasi siswa, dengan filosofi bahwa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan adalah prasyarat utama sebelum menuntut penguasaan akademis. Strategi ini diwujudkan melalui empat pilar utama: pemanfaatan media interaktif, penerapan permainan edukatif, fasilitasi diskusi kelompok dan kolaborasi, serta penggunaan evaluasi kreatif. Pendekatan holistik ini secara efektif mengatasi kebosanan dan kecemasan yang seringkali melekat pada pembelajaran tata bahasa, dengan menggeser fokus dari hafalan aturan yang kaku menuju aplikasi *grammar* dalam konteks yang bermakna, komunikatif, dan relevan bagi kehidupan siswa sehari-hari, sehingga proses belajar menjadi lebih otentik dan berdampak.

Pemanfaatan media interaktif, khususnya video edukasi dan musik, menjadi salah satu strategi kunci dalam menciptakan pembelajaran *grammar* yang dinamis. Sebagaimana diungkapkan oleh siswa dan guru, penggunaan video kartun dan lagu berbahasa Inggris secara rutin berhasil menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Praktik ini sejalan dengan pandangan Harmer (2007) yang menyatakan bahwa video mampu menyajikan struktur bahasa dalam cara yang lebih natural dan mudah dipahami. Dengan melihat dan mendengar *grammar* digunakan dalam percakapan atau lirik lagu, siswa memperoleh input yang kaya dan kontekstual. Hal ini mendukung teori *input hypothesis* dari (Pauzan, 2024), yang menekankan bahwa input yang menyenangkan dan bermakna akan lebih mudah diproses oleh otak. Media interaktif seperti kuis digital juga berfungsi untuk memperkuat materi secara kompetitif dan menyenangkan, sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2008) bahwa teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan komunikatif, mengubah materi yang kering menjadi pengalaman belajar yang hidup.

Permainan edukatif atau *grammar games* terbukti menjadi metode yang sangat efektif untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan pemahaman siswa secara praktis. Observasi menunjukkan bahwa guru secara aktif merancang kegiatan seperti membagikan kartu berisi struktur kalimat dan membentuk kelompok untuk menyelesaikan permainan. Strategi ini mengubah suasana kelas menjadi lebih santai dan kolaboratif, di mana siswa dapat mempraktikkan aturan *grammar* tanpa merasa tertekan oleh potensi kesalahan. Permainan seperti *Grammar Bingo* atau *Find the Error* mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka secara aktif dalam situasi yang menantang namun menyenangkan. Pendekatan ini secara inheren bersifat komunikatif dan kontekstual, memaksa siswa untuk menggunakan *grammar* sebagai alat untuk mencapai tujuan permainan. Dengan demikian, *gamification* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat retensi materi karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang bermakna di dalam kelompok mereka (Azzahra & Azra, 2025; Dewi et al., 2025; Muhamad & Aliyyah, 2025).

Diskusi kelompok dan kegiatan kolaboratif menjadi pilar penting lainnya dalam menciptakan pembelajaran *grammar* yang efektif. Dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk menganalisis struktur kalimat, menyusun *puzzle grammar*, atau mengerjakan proyek mini, guru secara efektif menggeser paradigma dari pengajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Strategi ini mendorong terjadinya *peer teaching*, di mana siswa saling menjelaskan konsep dan memperbaiki kesalahan satu sama lain. Proses menjelaskan ulang sebuah konsep kepada teman sebaya terbukti dapat memperdalam pemahaman individu itu sendiri. Selain itu, kegiatan kolaboratif secara inheren melatih keterampilan abad ke-21 yang krusial, seperti kerja sama tim, komunikasi efektif, dan berpikir kritis. Siswa tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan partisipan aktif yang bersama-sama membangun pemahaman mereka, menciptakan rasa kepemilikan dan tanggung jawab kolektif terhadap proses belajar (Afiyah & Zulkarnaen, 2025; Salsabila et al., 2025).

Pendekatan evaluasi yang diterapkan di MTs Ittihadul Bayan juga menunjukkan pergeseran dari metode konvensional menuju penilaian yang lebih kreatif dan otentik. Guru memanfaatkan kuis digital, presentasi, dan bahkan permainan sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi kecemasan yang seringkali menyertai ujian formal dan menjadikan proses evaluasi sebagai bagian yang tak terpisahkan dari pengalaman belajar itu sendiri. Evaluasi kreatif ini menilai kemampuan siswa untuk *menggunakan* pengetahuan *grammar* dalam konteks komunikasi yang nyata, baik lisan maupun tulisan, bukan sekadar kemampuan mereka untuk mengingat aturan secara teoretis. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan penilaian diri dan teman sebaya (*peer and self-assessment*), guru juga mendorong pengembangan keterampilan metakognitif, di mana

siswa belajar untuk merefleksikan dan bertanggung jawab atas kemajuan belajar mereka sendiri, menjadikan evaluasi lebih bermakna dan konstruktif (Indah, 2024; Luawo et al., 2025).

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat signifikan bagi para pendidik bahasa Inggris, terutama yang mengajar di tingkat sekolah menengah pertama. Studi kasus di MTs Ittihadul Bayan ini menyediakan sebuah model pedagogis yang konkret dan berhasil dalam mengajarkan *grammar* secara efektif dengan memprioritaskan keterlibatan dan motivasi siswa. Filosofi guru untuk "membuat siswa senang terlebih dahulu" terbukti menjadi landasan yang kuat untuk membangun kepercayaan diri dan minat belajar, yang merupakan prasyarat untuk penguasaan materi yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa investasi pada aspek afektif dalam pembelajaran dapat memberikan hasil akademis yang positif (Lin et al., 2020; Ramadhan & Alhadiq, 2023; Yuda et al., 2025). Strategi-strategi yang diterapkan—media interaktif, permainan, kolaborasi, dan evaluasi kreatif—bersifat adaptif dan tidak memerlukan sumber daya yang mahal, sehingga dapat direplikasi di berbagai konteks sekolah dengan tantangan serupa untuk menjadikan pembelajaran *grammar* lebih relevan, dinamis, dan menyenangkan (Haryudin & Syhrizal, 2018; Hasriani & Masruddin, 2020).

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan yang kaya dan mendalam, penting untuk mengakui beberapa keterbatasannya. Sebagai sebuah studi kasus kualitatif yang berfokus pada satu sekolah, temuan ini tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke populasi atau konteks pendidikan lainnya. Data yang dikumpulkan sebagian besar berasal dari wawancara dan observasi, yang mengandalkan persepsi dan laporan diri dari para partisipan, sehingga berpotensi mengandung unsur subjektivitas. Penelitian ini juga tidak menyertakan data kuantitatif, seperti hasil tes sebelum dan sesudah penerapan strategi, yang dapat memberikan ukuran objektif mengenai peningkatan pemahaman *grammar* siswa. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan desain *mixed-methods* yang mengombinasikan data kualitatif dengan data kuantitatif. Sebuah studi komparatif antara sekolah yang menerapkan pendekatan inovatif ini dengan sekolah yang masih menggunakan metode tradisional juga dapat memberikan bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas strategi-strategi yang telah diidentifikasi.

KESIMPULAN

Analisis praktik pengajaran di MTs Ittihadul Bayan mengungkap sebuah model pedagogis yang berhasil mentransformasi pembelajaran *grammar* dari subjek yang ditakuti menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna. Inti dari pendekatan ini adalah filosofi yang memprioritaskan afeksi dan motivasi siswa, di mana guru secara sadar menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sebagai prasyarat utama sebelum menuntut penguasaan akademis. Keberhasilan ini ditopang oleh empat pilar strategi yang saling terintegrasi: pemanfaatan media interaktif seperti video dan musik untuk menyajikan bahasa dalam konteks yang natural; penggunaan permainan edukatif untuk membuat praktik *grammar* menjadi kolaboratif dan bebas dari tekanan; fasilitasi diskusi kelompok untuk mendorong *peer teaching* dan konstruksi pengetahuan bersama; serta penerapan evaluasi yang kreatif dan otentik. Pendekatan holistik ini secara efektif menggeser fokus dari hafalan aturan yang kaku menuju aplikasi tata bahasa dalam konteks komunikatif yang relevan.

Pendekatan evaluasi yang inovatif, yang beralih dari ujian formal ke kuis digital dan presentasi, berhasil mengurangi kecemasan siswa dan menjadikan penilaian sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri. Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan, menyediakan sebuah model konkret yang dapat direplikasi oleh para pendidik untuk mengajarkan *grammar* secara efektif. Studi kasus ini membuktikan bahwa investasi pada domain afektif—membuat siswa merasa senang dan aman—dapat menghasilkan capaian akademis yang positif. Strategi-strategi

Copyright (c) 2025 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

yang diterapkan bersifat adaptif dan tidak memerlukan sumber daya yang mahal, menunjukkan bahwa pembelajaran grammar yang dinamis dan relevan dapat dicapai di berbagai konteks sekolah. Meskipun penelitian ini bersifat kualitatif dan terbatas pada satu sekolah, temuannya memberikan wawasan mendalam yang mendorong penelitian lebih lanjut dengan desain mixed-methods untuk memvalidasi efektivitas pendekatan ini secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, A. N., & Zulkarnaen, Z. (2025). Penerapan inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa pada pembelajaran ipas sd. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 306. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5033>
- Azzahra, S., & Azra, F. (2025). Efektivitas media permainan tic-tac-chem pada materi hukum-hukum dasar kimia terhadap hasil belajar siswa kelas X fase E SMA/MA. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1332. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6680>
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum.
- Dewi, E. K. A., et al. (2025). Efektivitas model cooperative learning tipe team game tournament terhadap hasil belajar siswa dengan bantuan media educaplay. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 763. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4946>
- Dewi, R. N., & Santosa, P. B. (2018). Strategi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(1), 40–50.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Harmer, J. (2007). *How to teach English*. Pearson Education Limited.
- Haryudin, A., & Syhrizal, T. (2018). Teaching English grammar using problem based learning with puzzle at English education student of IKIP Siliwangi Bandung. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.22460/project.v1i1.p33-42>
- Hasriani, A., & Masruddin. (2020). Improving grammar mastery by using scramble method of the eleventh-grade students at Senior High School Number 2 Palopo. *FOSTER Journal of English Language Teaching*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.24256/foster-jelt.v1i1.3>
- Heinich, R., et al. (2005). *Instructional media and technologies for learning*. Pearson.
- Indah, N. (2024). Model pembelajaran discovery learning pada operasi bilangan kelas 4 SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 382. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3497>
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Lin, C.-J., et al. (2020). Facilitating EFL students' English grammar learning performance and behaviors: A contextual gaming approach. *Computers & Education*, 152, 103876. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103876>
- Luawo, S. D., et al. (2025). Deskripsi pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran ipas kelas 4 sd. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 526. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4874>

- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada mata pelajaran ipas. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 764. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. McGraw-Hill.
- Pauzan, P. (2024). Theory in second language acquisition (Recognition of concepts toward Krashen's second language acquisition theory for five main hypotheses). *Journal on Education*, 6(4), 20876. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6210>
- Ramadhan, G. M., & Alhadiq, M. F. (2023). Articulate Storyline dan PowerPoint sebagai media pembelajaran inovatif berbasis ICT untuk meningkatkan keterampilan sosial. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 734. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i4.19204>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Salsabila, A., et al. (2025). Berpikir induktif sebagai dasar kompetensi sikap kritis bagi peserta didik generasi millennial abad 21. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>
- Santrock, J. W. (2014). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Widiati, U. (2006). *Media pembelajaran bahasa Inggris*. Universitas Negeri Malang Press.
- Yuda, A. R., et al. (2025). Implementasi blended learning dalam pengajaran bahasa Inggris: Studi kasus di sekolah dasar. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 592. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4730>