

**MENINGKATKAN PENGUASAAN TATA BAHASA PADA MAHASISWA
JURUSAN BAHASA INGGRIS SEMESTER DUA UNIVERSITAS
KANJURUHAN MALANG DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN**

By

**Dwi Fita Heriyawati, S.Pd., M.Pd
Irene Trisisca Rusdiyanti, S.Pd., M.Pd.**

Abstract

Grammar atau tata bahasa merupakan komponen penting dari suatu bahasa selain fonologi dan kosa kata sebab tata bahasa mempelajari kaidah-kaidah yang mengatur penggunaan bahasa. Apabila tidak dipelajari, maka orang hanya akan berbicara namun tidak sistematis dan akan kurang bisa dimengerti oleh orang lain. Atau bahkan akan membuat orang tersinggung. Contohnya adalah aturan berbicara kepada teman akan berbeda dengan berbicara kepada orang tua. Apabila berbicara kepada teman, orang cukup mengatakan "Geser dong." Namun apabila berkata kepada orang yang lebih tua atau belum dikenal hendaknya mengatakan "Permisi. Tolong geser." Karenanya tidak berlebihan dikatakan bahwa tata bahasa dan kosa kata merupakan elemen mendasar dari bahasa yang digunakan untuk menguasai empat ketrampilan bahasa yakni berbicara, menulis, membaca, dan mendengar (Depdiknas, 2006). Oleh karena itu perlu adanya perbaikan strategy dalam pengajaran tata bahasa, dan dalam hal ini peneliti menggunakan permainan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa.

Mengingat pentingnya tata bahasa maka pelajaran mengenai tata bahasa (grammar) diajarkan pada siswa mulai tingkat sekolah dasar hingga mahasiswa yang mengambil jurusan bahasa Inggris. Tak terkecuali kepada mahasiswa di Universitas Kanjuruhan yang menerima pengajaran tata bahasa selama 2 (dua) semester berturut-turut. Mahasiswa yang mengambil jurusan bahasa Inggris harus mempelajari kaidah-kaidah bahasa Inggris yang notabene masih merupakan bahasa asing di Indonesia dan aturan-aturannya sangat berbeda dengan aturan-aturan dalam bahasa Indonesia. Sebagai contoh, bahasa Indonesia tidak mempunyai perbedaan perubahan kata kerja di semua waktu. Contohnya kata *makan* dalam "aku sedang *makan*" sama bentuknya dengan "kemarin aku *makan*" dan "tiap hari aku *makan*." Namun bahasa Inggris mempunyai perbedaan penggunaan kata kerja berdasarkan waktu. Kata kerja yang digunakan oleh

seseorang di masa sekarang, masa lalu, dan yang akan datang akan berbeda. Contohnya "I am *eating*" (sekarang), "I *ate*" (kemarin), "I *eat*" (setiap hari). Bentuk kata kerja untuk kata "makan" atau "eat" berbeda bentuknya sesuai dengan waktu yang dikehendaki. Seperti yang diungkapkan oleh Harmer (2008: 32) bahwa mempelajari tata bahasa berarti mengetahui cara bagaimana kata-kata terbentuk dan kata-kata tersebut akan mengubah arti sesuai dengan bentuk yang dipakai.

Namun pada kenyataannya meskipun sudah diajarkan selama 2 (dua) semester, para mahasiswa jurusan bahasa Inggris semester dua masih kesulitan untuk mengaplikasikannya. Mereka bisa mengerti dan membuat kalimat tertentu pada saat jenis kalimat tersebut diajarkan. Tetapi apabila mereka diminta untuk mengaplikasikannya ke dalam ketrampilan berbicara atau menulis, mereka akan tetap membuat kesalahan, terutama pada pembentukan perbedaan bentuk kata kerja.

Ini disebabkan banyaknya pengajar yang masih mengandalkan penerapan metode hafalan. Mahasiswa diminta menghafalkan rumus dan kata-kata dari waktu ke waktu. Hasil dari sistem belajar seperti itu menyebabkan mahasiswa cepat melupakan apa yang dipelajari. Gairns & Redman (1986:89) mengemukakan teori mengenai daya lupa. Mereka mengatakan bahwa informasi yang tersimpan di ingatan tidak akan berguna kalau tidak diaplikasikan secara terus menerus. Dengan kata lain, seseorang perlu untuk mengasah dan merevisi apa yang dia pelajari: kalau tidak, maka akan pudar dan akhirnya hilang. Untuk mempelajari tata bahasa dengan lebih baik dan berhasil atau supaya daya ingat para mahasiswa lebih lama, para pengajar memerlukan cara atau strategi yang efektif dalam memberikan pembelajaran.

Penggunaan permainan dalam pengajaran tata bahasa juga harus diseleksi, bukan sembarang permainan bisa disajikan ke dalam kelas. Permainan harus dipilih sesuai dengan topik dari pelajaran yang diajarkan pada saat itu. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu: "Bagaimana penguasaan tata bahasa pada mahasiswa semester dua di Universitas Kanjuruhan bisa ditingkatkan dengan menggunakan permainan".

Tata bahasa merupakan system dari aturan-aturan yang mempengaruhi susunan dan hubungan kata-kata dari suatu kalimat. Seperti yang diungkapkan oleh Harmer (2008: 32) bahwa mempelajari tata bahasa berarti mengetahui cara bagaimana kata-kata terbentuk dan kata-kata tersebut akan mengubah arti sesuai dengan bentuk yang dipakai. Dalam belajar bahasa Inggris, kata kerja akan berubah sesuai dengan waktu yang dibicarakan. Ini yang membuat siswa yang mempunyai bahasa ibu yang tidak sama dengan sistem bahasa Inggris harus kerja keras mempelajari pembentukannya. Larsen-Freeman (2003:78) juga menambahkan bahwa tata bahasa memberi bentuk atau susunan dari suatu bahasa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan tata bahasa dalam bahasa Inggris dengan menggunakan *permainan* untuk mahasiswa semester 2 jurusan pendidikan Bahasa Inggris Universitas Kanjuruhan Malang. Sehingga mahasiswa jurusan pendidikan

Bahasa Inggris memiliki kemampuan tata bahasa dengan menggunakan bahasa Inggris dengan baik.

Penelitian ini akan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam tata bahasa dengan menggunakan bahasa Inggris, selain itu hasil dari penelitian ini akan bermanfaat bagi dosen sebagai referensi untuk meningkatkan dan memperbaiki proses belajar mengajar mata kuliah *grammar*, sehingga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah khasanah keilmuan serta menjadi referensi bagi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah tata bahasa di universitas Kanjuruhan pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Beberapa hal penting yang berkenaan dengan pelaksanaan penelitian akan dibahas disini yakni desain penelitian, adapun metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, kemudian peneliti akan meneliti berkaitan dengan subyek penelitian, prosedur penelitian, waktu penelitian, dan instrumen penelitian. Prosedur penelitian meliputi penelitian awal (*preliminary study*) dan empat langkah yang dipakai dalam penelitian tindakan yakni perencanaan, pelaksanaan perencanaan, observasi, dan analisa.

Adapun Kriteria keberhasilan disusun untuk mengetahui apakah pengajaran berhasil atau tidak. Berikut ini adalah kriteria keberhasilan yang berkaitan dengan pengajaran tata bahasa dengan menggunakan permainan:

1. Pengajaran dinyatakan berhasil apabila 60% dari mahasiswa mendapatkan nilai 60.
2. Mahasiswa turut aktif dalam proses pembelajaran dengan kriteria mahasiswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh dosen dan bisa menjawab serta menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh dosen.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument Test, observasi, questionnaire dan field note.

Hasil dari penerapan penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada penerapan permainan serta didukung oleh respon mahasiswa dalam questionnaire. Hasil penelitian ini sekaligus juga menjawab pertanyaan yang diformulasikan dalam rumusan masalah pada bab 1. Selama penerapan penelitian pada siklus 1 dan siklus 2 peneliti menggunakan topik: “describing someone” yang dibahas dalam penerapan metode permainan serta diambil dari buku dan encyclopedia yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan mahasiswa semester 2.

Hal ini juga didukung oleh respon mahasiswa tentang penerapan metode permainan selama mata kuliah tata bahasa, selain itu hasil penelitian ini juga membahas masalah yang muncul selama penerapan metode permainan pada mata kuliah tata bahasa.

Dari hasil penerapan metode permainan untuk pengajaran tata bahasa pada cycle 1 diperoleh hasil post test mahasiswa 5.11. sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada cycle 2 yang diperoleh nilai mahasiswa 7,5 sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian ini. Sedangkan dari hasil questionnaire diperoleh hasil bahwa mahasiswa sangat tertarik dengan penerapan metode permainan, mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar tata bahasa Inggris. Selain itu mahasiswa juga memiliki kemampuan bersosialisai dengan baik.

Pendapat Mahasiswa dalam Penerapan Permainan

Menurut pendapat mahasiswa, penerapan permainan sangatlah bermanfaat dan menyenangkan, akan tetapi ada juga mahasiswa yang merespon negative dari penerapan strategy ini.

Respon Positif

36% mahasiswa menyatakan tertarik dengan adanya penerapan permainan, selain itu 70% mahasiswa menyatakan metode ini sangatlah sesuai jika diterapkan pada mata kuliah tata bahasa. Selanjtnya, 33,3% mahasiswa sepakat bahwa penerapan strategy ini sangatlah menyenangkan dan sebagian besar mahasiswa (83,3%) mahasiwa menyatakan setuju jika strategy ini digunakan lagi pada masa yang akan datang.

Mahasiswa menemukan beberapa keuntungan selama penerapan metode permainan antara lain:

- (1) Mahasiswa dapat mengexpresikan idenya secara bebas.
- (2) Mahasiswa dapat memahami dialog sesama teman secara bebas.
- (3) Mahasiswa memiliki pengalaman untuk berkomunikasi secara bebas.
- (4) Mahasiswa menemukan pengalaman baru.
- (5) Mahasiswa belajar untuk bekerjasama dalam satu group.
- (6) Mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan berbahasa Inggris.
- (7) Mahasiswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
- (8) Mahasiswa dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Respon Negatif

20% mahasiswa memberikan tanggapan negative terhadap penerapan metode ini. Mereka berpendapat bahwa penerapan metode ini sangat membosankan dan tidak menarik, karena mahasiswa hanya tergantung pada teman satu kelompok yang dianggap paling pandai dan rajin. Beberapa mahasiswa berpendapat bahwa penerapan metode ini memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- (1) Kelas sangat ramai.
- (2) Membosankan dan tidak efektif.
- (3) Membuang banyak waktu.
- (4) Mahasiswa yang rajin dan pandai mendapat perhatian lebih daripada mahasiswa yang tidak aktif.
- (5) Mahasiswa yang pasif lebih banyak bergantung pada mahasiswa yang aktif.

Saran Mahasiswa Terhadap Penerapan Permainan

Berkaitan dengan respon negative dan positif yang diberikan oleh mahasiswa, diharapkan dosen dapat lebih mengimprovisasi penerapan permainan pada materi perkuliahan. Serta diharapkan dosen lebih mampu memilih materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa, serta mampu mengontrol dan memperhatikan penerapan permainan sebagai strategy pengajaran di dalam kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dan effisiensi penerapan metode permainan.

Adapun kesimpulan yang dapat di tarik adalah penerapan permainan dalam mata kuliah tata bahasa dapat meningkatkan kemampuan memahami tata

bahasa bagi mahasiswa dalam matakuliah *grammar*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil post-test pada cycle 2, mahasiswa memperoleh nilai rata-rata 7.5. Pada cycle 1, mahasiswa hanya memperoleh nilai rata-rata 5.1. Mahasiswa juga memberikan komentar bahwa strategy ini banyak memberikan kemudahan kepada mahasiswa, dan dosen juga dapat menerapkan strategy ini di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Saran ini ditujukan bagi dosen matakuliah *grammar* Universitas Kanjuruhan Malang serta guru-guru bahasa Inggris yang mengalami masalah pada pengajaran *grammar*. Bagi peneliti yang lain, metode ini dapat diterapkan untuk pengajaran matakuliah keahlian yang lain. Tujuan utama dari penelitian tersebut adalah mencoba menyelesaikan permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cook, G. 2000. *Language Play, Language Learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Nasional Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Depdiknas
- Dulay, Heidi. 1982. *Language Two*. New York: Oxford University Press.
- Ellis, Rod. 2008. *Appropriate Grammar-Focusing Techniques*. (on line)(<http://www.tesolseminar.com>. Accessed on January 10th, 2012)
- Ersoz, A. 2000. *Six Games for the EFL/ ESL Classroom*. (on line) (The internet TESL, Journal, vol. VI, no. 6, June 2000, accessed on January 5th, 2012)
- Gairns, R & Redman, S. 1986. *Working with Words a Guide to Teaching and Learning Vocabulary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hadfield, J. 1990. *Advanced Communication Games*. London: Longman.
- Harmer, Jeremy. 2008. *English Language Teaching*. London: Longman.
- Hornby, A. S. 1989. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford University Press.
- Kasbolah, K & Sukarnyana, I. W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kemmis, S & Mc Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Sidney: Deakin University.