

IMPLEMENTASI PERMAINAN JEOPARDY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GRAMMAR

Deborah Tirtania Chrisna Pake Seko¹, Aisyah Nurdianingsih P.A.²

^{1,2}Politeknik Pertanian Negeri Kupang

¹deborahordebby@gmail.com, ²2215096241.aisyahnpa@gmail.com

ABSTRACT

The lack of students' understanding on the use of tenses becoming the main reason of Jeopardy game implementation to enhance students' grammar skill. This study is a class action research which aims to investigate the effectivity of Jeopardy game implementation toward students' grammar skill especially on the use of simple past tense and past continuous tense. The subject of this research is 36 students at tenth grade of SMAN 1 Kota Kupang. The data was analyzed by conducting comparative description in which the researchers compared the results of both pre-test and post-test of first and second cycle. The results showed that Jeopardy impact effectively in creating positive and exciting learning environment as well as enhancing students' comprehension and skill of simple past tense and past continuous tense.

Keywords: jeopardy game, grammar, tenses

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman dalam penggunaan *tenses* menjadi alasan utama dari implementasi permainan *jeopardy* untuk meningkat keterampilan *grammar*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan *Jeopardy* pada keterampilan *grammar* siswa terutama pada *simple past tense* dan *past continuos tense*. Subjek penelitian ini adalah 36 siswa kelas X SMA Negeri 1 Kota Kupang. Analisis data dilakukan dengan cara deskripsi komparatif yaitu dengan membandingkan hasil pembelajaran *pre-test* dan *post-test* pada siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Jeopardy* efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa mengenai *simple past tense* dan *past continuos tense*.

Kata Kunci: permainan *Jeopardy*, *grammar*, *tenses*

A. Pendahuluan

Keterampilan tata bahasa (*grammar*) merupakan salah satu keterampilan dasar yang menjadi poin penting dalam pembelajaran bahasa

(Pane et al., 2024). Menurut (Mufida et al., 2025), *grammar* tidak hanya sebuah konstruksi teori atau pola-pola terstruktur melainkan juga sebuah keperluan praktis yang mendukung

perkembangan keterampilan berbahasa seseorang. Penguasaan *grammar* yang baik akan banyak membantu peserta didik dalam menyusun dan mengorganisasikan kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi sebuah paragraf baik secara lisan maupun tertulis. Adapun dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pemahaman *grammar* yang baik membantu seseorang untuk menyampaikan makna dari sebuah pesan dengan tepat sehingga tidak menimbulkan ambiguitas dan bias dalam proses interpretasinya (Andleeb et al., 2025.). Selain itu, penggunaan *grammar* yang benar dan tepat juga akan memberikan citra profesional dan kemampuan pola berpikir yang sistematis (Andrian et al., 2025).

Berkaitan dengan hal tersebut, beberapa penelitian terdahulu yang berfokus pada analisis kegagalan penguasaan *grammar* pada kelas bahasa Inggris mengungkapkan ada beberapa alasan kuat mengapa peserta didik menemukan pembelajaran dengan topik *tenses* adalah hal yang sulit untuk dipelajari dan dipahami walaupun sudah berkali-kali diajarkan sejak masih berada di bangku sekolah dasar. (Toni, 2025) mengemukakan bahwa kesulitan dalam membedakan fungsi dan penggunaan *tenses*, kosakata yang terbatas, kurangnya latihan dan intervensi dari bahasa asli peserta didik menyebabkan pemahaman yang buruk mengenai *grammar*. (Mufida et al., 2025) juga mengungkapkan bahwa tidak hanya pengaruh dari

bahasa ibu tetapi juga penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat dan terbatasnya latihan soal dan praktik penggunaan *tenses* yang kontekstual menyebabkan pembelajaran *grammar* hanya terhenti pada tahap mengingat saja tanpa adanya pemahaman konsep *tenses* yang mendalam.

Permasalahan dalam pembelajaran *grammar* tersebut ternyata juga ditemukan pada siswa kelas X SMAN 1 Kota Kupang. Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan pembelajaran pada materi *recount text* pada fase E, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan penggunaan *simple past tense* dan *past continuous tense*, pemilihan *auxiliary verb (was/were)*. Kurangnya pemahaman dan eksposur terhadap soal-soal dan teks yang menggunakan kedua *tenses* tersebut serta model pembelajaran yang monoton dan kurang atraktif menjadi alasan utama permasalahan ini muncul.

Pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dalam kegiatan atau aktivitas belajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. All et al. (2016) menyatakan bahwa *Game-Based Learning* merupakan penggunaan permainan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tanpa memberikan tekanan terhadap

peserta didik untuk meningkatkan kompetensinya. Kanimozhi & Jayakumar (2015) juga menambahkan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan juga dapat memunculkan ide dan kiatan baru dalam suasana yang lebih kondusif dan nyaman yakni dengan melibatkan peserta didik dalam latihan dan ujian yang dikemas semenarik dan menyenangkan mungkin sehingga peserta didik dapat terlibat dengan aktif dan memiliki pengalaman belajar yang baik. Oleh karenanya, permainan memiliki sejumlah kemampuan yang kurang dimiliki oleh metode pembelajaran lain diantaranya interaktivitas dan penyediaan umpan balik secara langsung.

Permainan *Jeopardy* merupakan salah satu permainan yang berasal dari Amerika dan telah diterapkan dalam beberapa materi pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran. Permainan *Jeopardy* merupakan permainan yang diadopsi dari pertunjukan televisi dimana permainan ini terdiri dari rangkaian kegiatan yang mendorong peserta didik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan spesifik (Sepyanda & Handayani, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh (Pitaloka, 2017) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan *Jeopardy* dalam pembelajaran merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris siswa kelas 8 SMPN 5 Magelang dalam

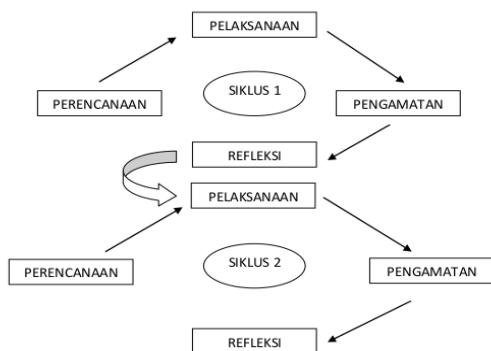
pembelajaran materi *descriptive text* mengenai binatang. Penelitian yang sama juga dilaksanakan oleh Sepyanda & Handayani (2021) untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas XI SMAN 1 Bukit Sudi. Penelitian tersebut juga membuktikan bahwa penggunaan permainan *jeopardy* dapat membantu guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan aktivitas belajar yang menyenangkan yang berpengaruh signifikan pada kemampuan peserta didik dalam mengingat kosakata bahasa Inggris dengan baik. Disisi lain, (Werdiyani, 2021) menerapkan *jeopardy* untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dan menemukan bahwa permainan *jeopardy* merupakan salah satu metode atraktif untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Selain itu, *jeopardy* juga diterapkan oleh (Faridah & Daging, 2023) pada peserta didik kelas 7 SMP Al Ma'arif Bantul untuk mengajar keterampilan menulis dalam bahasa Inggris. Penelitiannya membuktikan bahwa *jeopardy* dianggap sebagai permainan yang efektif untuk diimplementasikan dalam mengajar *simple present tense* pada keterampilan menulis bahasa Inggris.

Berkaitan dengan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur sejauhmana penerapan permainan *Jeopardy* dapat meningkatkan keterampilan *grammar* pada materi *simple past tense* peserta didik pada kelas X di SMA Negeri 1 Kota Kupang. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

bagaimana penerapan pembelajaran berbasis permainan *Jeopardy* untuk meningkatkan keterampilan *grammar* peserta didik.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Langkah-langkah dalam masing siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi tindakan. Alur penelitian PTK dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas X SMA Negeri 1 Kota Kupang dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 36 siswa.

Tehnik pengumpulan data dengan cara melalui pengamatan proses belajar mengajar dan mencermati hasil belajar siswa. Adapun instrument yang digunakan

untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah modul ajar, lembar observasi dan soal tes serta media realita untuk permainan *jeopardy*.

Sementara itu, analisis data dengan cara deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil pembelajaran satu dengan hasil pembelajaran dua. Dalam hal ini, peneliti membandingkan hasil siklus pertama dengan hasil siklus berikutnya. Analisis hasil belajar siswa dilakukan dengan mengidentifikasi jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM dan jumlah siswa yang belum tuntas mencapai KKM. Selain itu, peneliti juga menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus yang berlaku. Tingkat keterampilan *grammar* siswa, dianalisis menggunakan *N-Gain*. Skala nilai yang digunakan pada hasil data *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Kriteria Gain

No.	Skor	Kategori
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus pada dua kali pertemuan kelas bahasa Inggris berdurasi 4 jam pelajaran. Pada pertemuan pertama dan kedua siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui keterampilan *grammar*

mereka pada materi *simple past tense* dan *past continuous tense* sebelum diberikan perlakuan, dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan mengaplikasikan permainan *Jeopardy*. Setelahnya, siswa diberikan soal *post-test* untuk melihat perbandingan keterampilan *grammar* siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil *pretest* dan *post-test* pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2 Pre-test, Post-test dan N-Gain Keterampilan Grammar Siswa Kelas X SMAN 1 Kota Kupang

Siklus 1						
N	Pre-test		Post-test		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
36	73	21,45	78	16,91	0,66	0,77

Siklus 2						
N	Pre-test		Post-test		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
36	81	13,07	86	9,5	0,38	0,39

Berdasarkan tabel diatas, pada siklus 1 terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa yakni dari 73 menjadi 78 yang menunjukkan adanya peningkatan awal keterampilan *grammar* setelah penggunaan permainan *Jeopardy*. Sementara itu, pada siklus 1 pula terjadi penurunan nilai standar deviasi dari 21,45 menjadi 16,91 yang bermakna bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata dan kesenjangan antar siswa mulai

mengecil. Dalam hal nilai *N-Gain* , nilai yang diperoleh adalah 0,66 yang termasuk pada kategori sedang sehingga hal ini membuktikan bahwa *Jeopardy* cukup efektif meningkatkan keterampilan *grammar* siswa pada siklus 1.

Sementara itu, pada siklus 2, nilai rata-rata siswa juga menunjukkan peningkatan yakni dari 81 menjadi 86 yang menunjukkan adanya peningkatan lanjutan setelah perbaikan pembelajaran. Lain halnya dengan nilai standar deviasinya yang menurun tajam pada siklus 2 dari 13,07 menjadi 9,5 yang menunjukkan bahwa pencapaian siswa semakin menemukan keseragaman satu sama lain. Hal ini juga selaras dengan penurunan nilai *N-Gain* pada siklus 2 menjadi 0,38 yang bermakna bahwa efek dari penggunaan *Jeopardy* tidak sebesar siklus 1 karena siswa sudah memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik.

Kedua hasil siklus tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Jeopardy* mampu menciptakan lingkungan dan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik (Sepyanda & Handayani, 2021). Selain itu, permainan *Jeopardy* juga

terbukti menjadi salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan *grammar* peserta didik (Faridah & Dangin, 2023).

D. Kesimpulan

Permainan *Jeopardy* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang aktif dan atraktif untuk mengajarkan *grammar* pada peserta didik. Permainan ini efektif dalam mengurangi kesenjangan kemampuan dan pemahaman antar siswa sehingga cocok digunakan pada kelas dengan peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan bahasa inggris yang beragam. Namun dalam mengimplementasikan permainan *Jeopardy* diperlukan adanya latihan soal yang lebih kontekstual dengan tujuan penguatan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- All, A., Castellar, E., & Van Looy. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: best practices. *Computers & Education*, 90-103.
- Andleeb, M., Tasra, A., Khatoon, S., & Mazhar, D. (n.d.). The Role of English Grammar in Developing Writing Skills: A Theoretical Perspective. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.22161/ijels>
- Andrian, M. A., Chudfiah Nashrullah, Y., & Adi, P. (2025). *Tata Bahasa Indonesia Dalam Lingkungan Kerja: Strategi Efektif Untuk Komunikasi Yang Profesional Universitas Negeri Malang*.
- Faridah, M., & Dangin. (2023). The Effectiveness of Jeopardy Game to Teach Writing (An Experimental Study at Indonesian Seventh Grade Students). *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 485-488.
- Kanimozhi, P., & Jayakumar, D. (2015). An Improvement In The Level of Education by Game-Based Methods. *International Journal of Education and Learning*, 568-571.
- Mufida, M., Ilham, I., Edi, E., & Irwandi, I. (2025). Analysis Of English Language Students' Difficulties In Learning Grammar At Muhammadiyah University Of Mataram. *Wiralodra English Journal*, 9(2), 15–28. <https://doi.org/10.31943/wej.v9i2.404>
- Pane, I. I. I., Putra, K. H., & Sembiring, P. S. M. A. (2024). Mapping English language proficiency test scores of lecturers onto the common European framework level. *Wacana: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 22(1), 27–46.

<https://doi.org/10.33369/jwacan.a.v22i1.32764>

- Pitaloka, C. M. (2017). *Effectiveness of Jeopardy Game to Enlarge Students' Vocabulary Mastery in Reading Comprehension of Descriptive Text*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sepyanda, M., & Handayani, F. (2021). The Effect of Jeopardy Game Toward Students' Vocabulary Mastery. *Journal of English Language Pedagogy*, 14-22.
- Toni, A. (2025). Paraplu Journal An Analysis Of Students' Difficulties In Learning Tenses At Senior High School Level. *Paraplu Journal* |, 2(3), 2025.
- Werdiani, I. G. (2021). Improving Students' Reading Skills through Jeopardy Games. *Journal of Educational Study*, 83-88.