

Penggunaan *Memory Trick Game* Dalam Meningkatkan Penguasaan *Simple Past Tense* Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkulu

Wan Julia Mayasari¹

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkulu
e-mail: wanjumayasari@gmail.com

Abstrak

Penggunaan kata kerja beraturan dan kata kerja tidak beraturan sering kali menjadi masalah bagi mahasiswa khususnya pada Simple Past Tense. Jika tidak memahami secara baik, maka akan terjadi kesalahan dalam penggunaan kata kerja tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar signifikan penggunaan Memory Trick Game dalam upaya meningkatkan kemampuan penguasaan Simple Past Tense mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris di STAIN Bengkulu. Sampel yang diteliti sebanyak 20 orang yang merupakan mahasiswa semester I. Dalam pengumpulan data, seperangkat tes tertulis diberikan kepada sampel yakni; 1) Pre-test, dan 2) Post-test. Dari hasil analisa data, didapatkan temuan bahwa kemampuan mahasiswa terhadap penguasaan Simple Past Tense terdapat peningkatan dengan Mean Pre-Test 3.13 dan Mean Post-Test 4.63, dimana $df = 42$, t_{table} signifikan 5% = 2.02; sedangkan signifikan 1% = 2.72 dengan nilai $t_o = 4.80$. hal ini menunjukkan bahwa t_o lebih besar dari t_{table} $2.02 > 4.80 < 2.72$. Pada hasil akhir disimpulkan bahwa penggunaan Memory Trick Game dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam penguasaan Simple Past Tense.

Kata Kunci : *Memory Trick Game, Simple Past Tense, Penguasaan*

Abstract

The use of regular and irregular verbs in Simple Past Tense always becomes a problem for students. If they can't master well, the mistake always appears. The aim of the study is to find out the significance of using Memory Trick Game in improving the students' mastery of Simple Past Tense of English Study Program at STAIN Bengkulu. The samples are 20 English Study Program students. In collecting the data, a set of test was given to the samples namely; 1)pre-test and 2)post-test. Findings showed that mean of pre-test was 3.13 while mean of post-test was 4.63 where $df = 42$, t_{table} significance 5% = 2.02; in significance 1% = 2.72. In sum, Memory Trick Game was able to improve the students' mastery of Simple Past Tense.

Keywords : *Memory Trick Game and Simple Past Tense, Mastery*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang pada saat ini menjadi bahasa yang penting dalam berkomunikasi di seluruh dunia¹. Begitu juga di Indonesia, Bahasa Inggris termasuk salah satu mata pelajaran yang tersusun dalam kurikulum dimulai dari tingkat sekolah menengah pertama sampai ke jenjang perguruan tinggi. Tentu saja mempelajari Bahasa Inggris menjadi bagian yang sangat penting.

Meskipun Bahasa Inggris mulai dipelajari dari tingkat sekolah menengah pertama, namun masih banyak ditemukan kekurangan dalam penguasaan Bahasa Inggris itu sendiri termasuk bagi mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris di STAIN Bengkalis meskipun mereka telah mempelajarinya selama 6 tahun. Sebagaimana diketahui bahwa dalam mempelajari bahasa tentu antara satu *skill* (keahlian) dengan *skill* yang lainnya saling berhubungan seperti *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), *writing* (menulis) dan *listening* (mendengar)². Setiap bahasa mempunyai tata bahasa (*grammar*) tersendiri karena *grammar* sangat dibutuhkan dalam menyusun kalimat.

Begitu juga dalam penguasaan *grammar* tentang *Simple Past Tense*, meskipun sekilas penguasaan *tense* ini sederhana namun dalam kenyataannya bahwa mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris masih menghadapi kesulitan. Beberapa kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam penguasaan *Simple Past Tense* sebagai berikut:

Tabel 1
Penguasaan *Simple Past Tense*

No	Kalimat yang dibuat oleh mahasiswa	Kalimat yang seharusnya
1	I was see you yesterday	I saw you yesterday
2	She is here two days ago	She was here two days ago
3	They were cryed	They cried
4	Did mary met John last night?	Did Mary meet John Last night?

Kesalahan dalam penguasaan *Simple Past Tense* yang dibuat oleh mahasiswa dapat dianalisa sebagai berikut:

1. Kesalahan pada penggunaan kata kerja beraturan (*regular verb*) dan kata kerja tidak beraturan (*irregular verb*).
2. Kesalahan penggunaan *To be*
3. Kesalahan pada penulisan dengan akhiran *-ed* (*-ed ending*).
4. Kesalahan pada penggunaan kata kerja kedua untuk kalimat pertanyaan.

¹ Chusnu Syarifa Diah Kusuma, "Integrasi Bahasa Inggris Dalam Proses Pembelajaran," *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 15, no. 2 (2018): 43–50.

² Erniwati Dj, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENYUSUN TEKS DESKRIPTIF MENGGUNAKAN METODE PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL," *JUPENDIK: JURNAL PENDIDIKAN* 6, no. 2 (2022): 12–16.

Beberapa gejala yang ditemukan di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Kebanyakan mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris masih mengalami kesulitan dalam belajar *grammar*.
2. Kebanyakan mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris tidak memahami secara baik tentang *tenses* khususnya *Simple Past Tense*.
3. Metode pengajaran *grammar* yang kurang variatif yang membuat mahasiswa masih menghadapi kesulitan dalam penguasaan *Simple Past Tense*.

Terkait dengan kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris yang dijelaskan pada tabel di atas, maka perlu diterapkan sistem pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan game (permainan). Salah satu game yang dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan *Simple Past Tense* adalah *Memory Trick Game*².

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen dimana sampel mendapatkan perlakuan dengan menggunakan *Memory Trick Game*. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni penggunaan *Memory Trick Game* sebagai variabel X dan penguasaan *Simple Past Tense* sebagai variabel Y. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut³:

O₁ X O₂

O₁ pre-test

O₂ post-test

X Treatment

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Semester I (satu) program studi Tadris Bahasa Inggris di STAIN Bengkalis dan objek penelitian ini adalah penggunaan *Memory Trick Game* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *Simple Past Tense*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 orang yakni mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris pada semester satu. Karena populasi dalam penelitian ini kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Data merupakan bagian terpenting dalam penelitian karena rumusan masalah dapat terjawab melalui data³. Pada penelitian ini, data diperoleh dari penyebaran seperangkat tes pilhan ganda yang terdiri dari ; (1) *pre-test* diberikan kepada mahasiswa pada awal pertemuan sebelum treatment diterapkan, dan (2) *post-test* diberikan kepada mahasiswa setelah treatment diterapkan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan game tersebut setelah penerapan enam (6) kali treatment (perlakuan) terhadap sampel penelitian. Pilihan ganda terdiri dari pilihan (a), (b), (c) dan (d)⁴.

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan *Memory Trick Game* dalam meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap pemahaman dalam penggunaan *Simple Past Tense*. Penelitian ini bersifat eksperimen⁵, dimana mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris di STAIN Bengkalis akan diperlakukan sebanyak tiga tahap. Tahap

³ Ade Ismayani, *Metodologi Penelitian* (Syiah Kuala University Press, 2019).

⁴ Rinvolucris Mario, *Grammar Games: Cognitive, Affective, and Drama Activities for EFL Students* (Cambridge University Press, 1984).

⁵ Amat Jaedun, "Metodologi Penelitian Eksperimen," *Fakultas Teknik UNY* 12 (2011).

pertama adalah pemberian *pre-test* (test penggunaan Simple Past Tense) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penguasaan *Simple Past Tense* sebelum diterapkan *Memory Trick Game* kepada sampel penelitian. Tahap kedua adalah tahap *treatment* dimana sampel penelitian diajarkan dengan menggunakan *Memory Trick Game* sebanyak enam (6) kali pertemuan. Tahap ketiga yakni tahap terakhir dimana sampel diberikan *post-test* (test penggunaan *Simple Past Tense*) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman sampel terhadap penggunaan *Simple Past Tense* setelah mendapat perlakuan (*treatment*).

Selanjutnya, data-data yang diperoleh akan dihitung untuk mengetahui perbedaan nilai antara *pre-test* dan *post-test* berdasarkan lembar jawaban sampel. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *Simple Past Tense* oleh mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris di STAIN Bengkalis karena penguasaan grammar merupakan salah satu aspek yang penting dalam penyusunan kalimat. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru khususnya yang mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris atau dosen yang mengampu mata kuliah Grammar tentang keefektifan penggunaan *Memory Trick Game* ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memory Trick Game

Memory Trick Game pertama kali diperkenalkan oleh Mario Rivonluceri dimana Game ini merupakan salah satu game yang difokuskan pada pengajaran grammar dalam penguasaan *Simple Past Tense*⁶. Game ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam belajar dan meningkatkan antusias mereka. *Memory Trick Game* digunakan untuk pengajaran *Simple Past Tense* dalam membentuk reguler dan non reguler verbs. Adapun alasan penggunaan *Memory Trick Game* dalam pengajaran Simple Past Tense dijelaskan sebagai berikut :

- a) *Memory Trick Game* ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta menjadi lebih tertarik.
- b) *Memory Trick Game* ini menjadikan peserta lebih aktif dan dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah di dalam kelas.
- c) *Memory Trick Game* ini menjadikan peserta dapat mengingat materi lebih cepat.
- d) Pengajar akan lebih mudah dalam mengajar karena peserta memperhatikan materi lebih seksama.

Simple Past Tense

Pembahasan tentang *Simple Past Tense* banyak dijelaskan oleh berbagai ahli. Pada penelitian ini Grand Theory yang digunakan untuk membahas Simple Past Tense bersumber pada ahli Betty S. Azar dalam bukunya *Fundamentals of English Grammar*⁷. Menurut Azar, *Simple Past Tense* digunakan untuk menyatakan aktifitas atau situasi yang dimulai dan berakhir pada masa lalu. Ekspresi ini digunakan pada waktu yang spesifik misalnya dua hari lalu, tahun lalu dsb. Dalam pembentukan Simple Past Tense terdapat dua

⁶ Sudjoko Singodiwongso and Susilawati Susilawati, "Peningkatan Penguasaan Grammar Dalam Menulis Kalimat Melalui Teknik Mistake Buster," *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 5, no. 1 (2021): 367–80.

⁷ Betty Schramper Azar, *Fundamentals of English Grammar* (Jakarta: Bina Rupa Aksara, 1992).

jenis kata kerja yakni *reguler* dan *non reguler verbs* dimana perubahan pada *reguler verb* cukup dengan menambahkan akhiran *-ed* pada setiap kata kerja sedangkan *non reguler verb* memiliki aturan masing-masing yang telah ditetapkan. Sebagai contoh *reguler* dan *non reguler verb* disajikan dalam tabel berikut ⁸:

Tabel 2
 Contoh *Reguler Verb*

Simple Form	Simpel Past
Finish	Finished
Stop	Stopped
Hope	Hoped
Wait	Waited
Join	Joined
Cry	Cried
Study	Studied
Enjoy	Enjoyed
Jump	Jumped
Lie	Lied
Yell	Yelled
Admit	Admitted
Carry	Carried
Walk	Walked
Trust	Trusted
Believe	Believed
Check	Checked
Scream	Screamed
Smile	Smiled

Tabel 3
 Contoh Non Reguler Verbs

Simple Form	Simple Past
See	Saw
Sing	Sang
Read	Read
Write	Wrote
Swim	Swam
Eat	Ate
Broadcast	Broadcast
Drink	Drank
Go	Went
Dig	Dug
Know	Knew
Make	Made
Pay	Paid

⁸ Azar.

Run	Ran
Sit	Sat
Tell	Told
Begin	Began
Understand	Understood
Buy	Bought
Teach	Taught
Sleep	Slept

Bagian Utama Kata Kerja

Dikes Barbara menjelaskan bahwa pembagian kata kerja digolongkan ke dalam empat (4) bagian yakni:

Simple Form

Simple form adalah bentuk dasar dari sebuah kata kerja dimana kata ini belum mendapatkan perubahan apapun.

Contoh :

- Eat
- Drink
- Go
- Believe
- Smile
- Jump

Simple past

Bentuk kata kerja ini adalah kata kerja kedua (beraturan dan tidak beraturan)⁹. Bentuk kata kerja kedua ini digunakan untuk *Simple Past Tense*.

Contoh :

Reguler verbs;

- *Book – booked*
- *Jump – jumped*
- *Carry – carried*
- *Study – studied*
- *Cry – cried*
- *Type – typed*
- *Try - tried*

Irreguler verbs;

- *Swim –swam*
- *Write – wrote*
- *Read – read*
- *Cut – cut*
- *Be – was/were*
- *Dig – dug*

Past Participle

⁹ Susilawati Susilawati and Muhammad Sulhan, "Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Kerja Beraturan Dan Tidak Beraturan Pada Karangan Narasi," *Deiksis* 10, no. 01 (2018): 65–73.

Bentuk kata kerja ini dikenal juga sebagai kata kerja ketiga. bentuk ini digunakan untuk kalimat pasif dan *perfect tenses*¹⁰. Bentuk kata kerja ini juga terbagi ke dalam kata kerja yang beraturan dan kata kerja yang tidak beraturan.

Contoh ;

Reguler verbs;

- *Book – booked - booked*
- *Jump – jumped - jumped*
- *Carry – carried - carried*
- *Study – studied - studied*
- *Cry – cried - cried*
- *Type – typed - typed*
- *Try – tried - tried*

Irreguler verbs;

- *Swim –swam - swum*
- *Write – wrote - written*
- *Read – read - read*
- *Cut – cut - cut*
- *Be – was/were - been*
- *Dig – dug - dug*

Present Participle

Bentuk kata kerja ini lebih dikenal dengan *Verb –ing*, dimana kata kerja tersebut diberi akhiran –ing dan digunakan untuk progressive tenses.

Contoh :

- *Go – goin*
- *Jump- jumping*
- *Write – writing*
- *Read – reading*
- *Sleep - sleeping*

Hasil Penelitian

Data yang dianalisa merupakan data dari *Pre-test* dan *Post-test* sebanyak 20 responden mahasiswa program studi Tadris Bahasa Inggris. Analisa data dijelaskan pada tabel-tabel berikut ini :

Tabel 4
Mean Pre-Test dan Post-Test

	Mean	N
Pre--Test	3.13	20
Post-Test	4.63	20

Tabel IV.1 memaparkan tentang Mean Pre-Test sebesar 18.1500 dengan standar deviasi 1.95408 dan Mean Post-Test sebesar 24.9000 dengan standar deviasi 3.40124.

¹⁰ Rifa Suci Wulandari, Siti Zulaihah, and Hestri Hurustyanti, "Analisis Struktur Kalimat Pasif Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia Melalui Contrastive Recognition," *Deiksis* 9, no. 03 (2017): 374–84.

Tabel 5
Frekuensi Nilai Pre-Test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 16.00	4	20.0	20.0	20.0
17.00	6	30.0	30.0	50.0
18.00	3	15.0	15.0	65.0
19.00	2	10.0	10.0	75.0
20.00	2	10.0	10.0	85.0
21.00	1	5.0	5.0	90.0
22.00	2	10.0	10.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Tabel 6
Frekuensi Nilai Post-Test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 21.00	4	20.0	20.0	20.0
22.00	4	20.0	20.0	40.0
23.00	1	5.0	5.0	45.0
24.00	1	5.0	5.0	50.0
25.00	1	5.0	5.0	55.0
26.00	1	5.0	5.0	60.0
27.00	3	15.0	15.0	75.0
28.00	1	5.0	5.0	80.0
29.00	2	10.0	10.0	90.0
30.00	1	5.0	5.0	95.0
31.00	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Tabel 7
Mean setiap aspek Simple Past Tense

	Verbal Sentence	Nominal Sentence	Negative Sentence	Introgrative
Mean	65.50	75.00	63.00	60.00
N	20	20	20	20
Std. Deviation	13.563	12.773	12.183	14.510

Dari Tabel IV.4 didapatkan bahwa Mean tertinggi mahasiswa pada penguasaan *Nominal sentence* sedangkan Mean terendah penguasaan mahasiswa pada *Introgrative sentence*. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam membuat kalimat *Introgrative* dalam *Simple Past Tense*. Penguasaan mahasiswa tentang

penggunaan *verbal sentence* sebesar 65.50, penguasaan *nominal sentence* sebesar 75.00, penguasaan tentang *negative sentence* sebesar 63.00 dan penguasaan tentang *introgrative sentence* sebesar 60. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penguasaan tertinggi tentang *Simple Past Tense* adalah tentang penggunaan *nominal sentence* sedangkan penguasaan terendah dalam *Simple Past Tense* adalah pada penggunaan *introgrative sentence*.

Tabel 8
Frekuensi Verbal Sentence

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	5.0	5.0
	50	4	20.0	25.0
	60	2	10.0	35.0
	70	8	40.0	75.0
	80	5	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0

Tabel IV.5 menjelaskan nilai persen terendah pada level 5% dan persen tertinggi pada level 40%.

Tabel 9
Frekuensi Nominal Sentence

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	2	10.0	10.0
	60	2	10.0	20.0
	70	5	25.0	45.0
	80	6	30.0	75.0
	90	5	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0

Tabel IV.6 menjelaskan bahwa nilai persen terendah pada level 10% dan persen tertinggi pada level 30%.

Tabel 10
Frekuensi Negative Sentence

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	2	10.0	10.0
	50	2	10.0	20.0
	60	7	35.0	55.0
	70	7	35.0	90.0
	80	1	5.0	95.0
	90	1	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0

Tabel IV.7 memaparkan bahwa nilai persen terendah pada level 5% dan tertinggi pada level 35%.

Tabel 11
Frekuensi Introgative

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
40	5	25.0	25.0	25.0
50	1	5.0	5.0	30.0
60	7	35.0	35.0	65.0
70	3	15.0	15.0	80.0
80	4	20.0	20.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Tabel IV.8 didapati bahwa nilai persen terendah pada level 5% dan nilai persen tertinggi pada level 35%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data di atas dapat disimpulkan bahwa Sebelum diterapkannya *Memory Trick Game* didapati bahwa kemampuan penguasaan mahasiswa terhadap Simple Past sebesar 3.13 dikategorikan lumayan bagus (*fairly good*). Setelah diterapkannya *Memory Trick Game* didapati bahwa kemampuan penguasaan mahasiswa terhadap Simple Past Tense sebesar 4.63 dikategorikan *excellent*. Terdapat pengaruh antara penggunaan *Memory Trick Game* terhadap kemampuan mahasiswa dalam penguasaan *Simple Past Tense*. Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa *Memory Trick Game* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap penggunaan *Simple Past Tense*.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Azar, Betty Schramper. *Fundamentals of English Grammar*. Jakarta: Bina Rupa Aksara, 1992.
- Dj, Erniwati. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENYUSUN TEKS DESKRIPTIF MENGGUNAKAN METODE PICTURE WORD INDUCTIVE MODEL." *JUPENDIK: JURNAL PENDIDIKAN* 6, no. 2 (2022): 12–16.
- Ismayani, Ade. *Metodologi Penelitian*. Syiah Kuala University Press, 2019.
- Jaedun, Amat. "Metodologi Penelitian Eksperimen." *Fakultas Teknik UNY* 12 (2011).
- Kusuma, Chusnu Syarifa Diah. "Integrasi Bahasa Inggris Dalam Proses Pembelajaran." *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 15, no. 2 (2018): 43–50.
- Mario, Rinvoluceri. *Grammar Games: Cognitive, Affective, and Drama Activities for EFL Students*. Cambridge University Press, 1984.
- Singodiwongso, Sudjoko, and Susilawati Susilawati. "Peningkatan Penguasaan Grammar Dalam Menulis Kalimat Melalui Teknik Mistake Buster." *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 5, no. 1 (2021): 367–80.
- Susilawati, Susilawati, and Muhammad Sulhan. "Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Kerja Beraturan Dan Tidak Beraturan Pada Karangan Narasi." *Deiksis* 10, no. 01 (2018): 65–73.

Wulandari, Rifa Suci, Siti Zulaihah, and Hestri Hurustyanti. “Analisis Struktur Kalimat Pasif Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia Melalui Contrastive Recognition.” *Deiksis* 9, no. 03 (2017): 374–84.