

PENGUNAAN PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KETEPATAN PENGGUNAAN TATABAHASA SISWA DALAM MENULIS TEKS DESKRIPTIF

(Penelitian Tindakan di Sebuah Sekolah Menengah Pertama di Bandung)

THE USE OF GAMES IN IMPROVING STUDENTS' GRAMMATICAL ACCURACY IN WRITING DESCRIPTIVE TEXTS

(Action Research at a Junior High School in Bandung)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah permainan dapat meningkatkan ketepatan penggunaan tata bahasa siswa dalam menulis teks deskriptif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap penggunaan permainan dalam meningkatkan ketepatan penggunaan tata bahasa mereka. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan. Data diperoleh dari tes siswa, wawancara, dan catatan observasi kelas. Temuan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam ketepatan penggunaan tata bahasa siswa, dimana sebanyak 88% siswa mencapai level 3 (*baik hingga rata-rata*) dan 4 (*unggul hingga sangat baik*). Siswa menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan permainan dalam meningkatkan ketepatan penggunaan tata bahasa mereka. Pada bagian akhir artikel ini disebutkan beberapa saran bagi para guru yang ingin menggunakan permainan dalam kegiatan mengajar.

Kata kunci: permainan, ketepatan tata bahasa, menulis, teks deskriptif

Abstract

This study aims to investigate whether games can improve the students' grammatical accuracy in writing descriptive texts. This study also intends to identify the students' responses toward the use of games in improving their grammatical accuracy. This research was conducted by employing action research method. The data are gathered from students' try-out tests, interview, and class observation notes. The result shows that there is an improvement in the students' grammatical accuracy, in which 88% of all students gain level 3 (*good to average*) and 4 (*excellent to very good*). The students show positive responses toward the use of games in improving their grammatical accuracy. In the end of this article, some suggestions for teachers who want to use games in teaching process are also mentioned.

Keywords: games, grammatical accuracy, writing, descriptive texts