



PEMANFAATAN KARTU KATA KERJA TIDAK BERATURAN (*IRREGULAR VERB CARD*) PADA PENGAJARAN *GENERAL ENGLISH*

Firmansyah Diyata
Institut Teknologi Nasional (ITENAS) Bandung
firmansyah@itenas.ac.id

ABSTRACT

Permainan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris memiliki fungsi untuk memberikan keceriaan. Dalam proses pembelajaran bahasa ada tiga sesi yang biasanya dilaksanakan oleh guru. Sesi tersebut adalah sesi presentasi (*presentation*), latihan (*practiceI*) dan produksi (*production*). Permainan dapat dilaksanakan sebelum sesi presentasi dengan tujuan sebagai *breakin the ice* atau memberikan suasana rileks bagi para siswa. Apabila permainan dilaksanakan pada sesi latihan (*practiceI*) dan produksi (*production*) maka fungsinya selain memberikan keceriaan dapat membantu para siswa untuk lebih memahami materi yang telah mereka pelajari. Permainan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) dapat diberikan ketika guru hendak memulai memberikan materi *tenses* kepada para siswa. Dengan inovasi yang dilakukan, guru dapat menentukan tujuan permainan yang diadakan terkait dengan bentuk kata kerja apakah present, past atau participle serta fungsi ketika kata kerja tersebut dikaitkan dengan kalimat.

Kata kunci: Permainan, Kartu, Kata kerja

PENDAHALUAN

Umumnya, suatu proses pembelajaran pada *general English* terdiri dari tiga sesi. Sesi pertama adalah sesi presentasi (*presentation*). Pada sesi ini, guru memberikan materi yang harus dipahami oleh para siswa. Untuk membantu para siswa memahami materi tersebut dengan cara efisien, guru akan memilih pendekatan yang ia anggap paling tepat. Pendekatan yang akan digunakan biasanya mereferensi kepada karakter siswa dan jumlah siswa di kelas tersebut. Untuk siswa yang aktif, tentunya pendekatannya akan berbeda dengan siswa yang berkarakter tidak aktif, dan begitu pula untuk kelas yang memiliki jumlah siswa yang besar, akan memiliki cara pendekatan yang berbeda dengan kelas yang jumlah siswanya hanya sedikit.



Sesi selanjutnya adalah sesi penguatan pemahaman materi. Sesi ini sering disebut juga sesi latihan (*practice*). Pada sesi ini, guru memberikan latihan atau tugas yang terkait dengan materi yang baru saja disampaikan pada sesi presentasi. Tujuan dari sesi ini adalah untuk mengukur sejauh mana para siswa telah memahami materi yang diajarkan oleh guru di sesi sebelumnya. Pada sesi ini, latihan atau tugas yang diberikan dapat dalam bentuk tugas individu atau kelompok. Latihan atau tugas individu biasanya diberikan dengan tujuan agar siswa dapat mengukur sendiri sejauh mana pemahaman yang dia peroleh terhadap materi yang telah dipelajari. Untuk mengukur pemahaman secara valid pada latihan atau tugas individu ini, siswa harus mengerjakannya dengan mandiri, tanpa ada bantuan dari rekan – rekannya, sehingga dia dapat mengetahui pencapaian pemahaman tersebut dengan melihat persentase skor yang diperolehnya setelah menyelesaikan latihan atau tugas tersebut. Sedangkan latihan atau tugas yang dikerjakan secara kelompok bertujuan untuk membantu para siswa mengatasi kurangnya pemahaman yang dia capai dengan cara dibantu oleh teman – teman lain di kelompoknya yang lebih paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran *general English*, sesi latihan (*practice*) umumnya difasilitasi dengan menggunakan latihan struktur kalimat (*grammar*) atau latihan meningkatkan kemampuan mendengar (*listening skill*).

Sesi terakhir adalah sesi produksi (*production*). Pada sesi ini, guru memastikan para siswa mampu memproduksi materi yang telah diajarkan dalam bentuk lisan atau tulisan. Untuk membantu siswa memproduksi materi yang baru saja mereka pelajari, guru biasanya memfasilitasinya melalui latihan menulis atau berbicara. Kedua latihan ini memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memproduksi pemahaman materi yang telah mereka pelajari melalui materi ajar yang dapat memancing mereka untuk berbicara atau menulis. Pada prosesnya materi tersebut telah dirancang untuk membantu para siswa berbicara secara berpasangan (*pairwork*) atau dengan semua orang yang ada di kelas (*mingling*).

Ketiga sesi diatas dianggap sebagai suatu paket jalinan proses pembelajaran yang ideal dalam mendukung proses interaksi yang dapat membantu para siswa memahami materi ajar. Proses pembelajaran ini dianggap ideal pada *general English* karena mampu membantu para siswa untuk mengeluarkan semua keterampilan terkait dengan penguasaan bahasa Inggris yang mereka miliki. Pada sesi presentasi (*presentasi*), siswa dapat melatih kemampuan berbicara dan



mendengar dalam bahasa Inggris saat mereka menanggapi atau mendengar penjelasan guru mereka apabila guru tersebut menggunakan bahasa Inggris ketika memberikan presentasi. Pada sesi latihan (*practice*), siswa memperoleh kesempatan untuk melatih pengetahuan struktur kalimat melalui soal-soal gramatikal atau mengembangkan kemampuan mendengar mereka ketika guru memfasilitasi latihan melalui aktifitas pemahaman mendengar (*listening comprehension*). Di sesi akhir, produksi (*production*), siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara (*speaking*) melalui handout yang membantu memancing mereka untuk melakukan pembicaraan secara berpasangan atau dengan semua teman-teman yang ada di kelas. Pada sesi ini juga, siswa dapat mengembangkan kemampuan menulis mereka melalui latihan menulis yang diberikan oleh guru.

Alur pembelajaran yang dipaparkan diatas akan semakin sempurna apabila difasilitasi dengan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat. Pendekatan dan model pembelajaran yang tepat akan membantu para siswa untuk memahami materi ajar dengan lebih mudah, cepat dan efisien. Namun demikian, ada kalanya suasana hati murid ikut juga mempengaruhi kemampuan mereka memahami materi yang sedang mereka hadapi. Apabila pada pertemuan tersebut, suasana hati seorang murid sedang baik, maka yang bersangkutan tentunya akan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik pula, dan penerimaannya akan materi yang sedang diajarkan akan lebih optimal. Sebaliknya, apabila seorang murid datang ke kelas dengan suasana hati yang kurang baik, hampir dapat dipastikan yang bersangkutan tidak akan mampu menerima materi ajar dengan baik pula, sehingga pemahamannya akan materi ajar tersebut tidak akan optimal.

Salah satu cara dalam proses pembelajaran yang dianggap dapat membantu guru membangkitkan suasana hati adalah dengan mengadakan permainan (*game*). Ada beberapa macam jenis permainan yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran *general English*. Jenis permainan tersebut dapat dipilih sesuai dengan materi pertemuan dan pada sesi apa sebaiknya digunakan. Untuk dapat menentukan jenis permainan yang akan digunakan, guru dapat memilihnya berdasarkan kaitannya dengan materi ajar. Jenis permainan yang akan digunakan dapat dipilih berdasarkan ketersediaan yang ada. Apabila tidak dapat menemukan permainan yang dianggap sesuai dengan materi yang diajarkan, guru dapat melakukan inovasi terhadap permainan yang tersedia sehingga dapat disesuaikan dengan materi ajar, atau membuat permainan baru.



KERANGKA TEORI

Tujuan utama dari suatu permainan yang diadakan oleh guru di kelas adalah untuk membuat suasana proses pembelajaran menjadi ceria, terlepas ada atau tidak kompetisi yang terjadi pada permainan tersebut (Goodman, 1970). Keceriaan yang tercipta dianggap memungkinkan untuk memberikan suasana hati yang menyenangkan bagi siswa. Suasana hati menyenangkan yang dialami oleh para siswa dianggap mampu membuat mereka merasa lebih nyaman dalam menerima materi ajar. Perasaan nyaman ini diyakini akan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi ajar yang diberikan oleh guru (Haidara, 2016). Selain itu, kenyamanan tersebut dapat juga membantu proses interaksi antara guru dan siswa atau antar para siswa yang terjadi di kelas menjadi lebih dinamis (Nunan, 1991). Interaksi yang terjadi secara dinamis akan menjadi interaksi yang positif bagi para siswa untuk menambah pengetahuan yang berasal dari guru, dan berbagi pengetahuan sesama mereka (Sabaruddin & Rahma, 2022).

Permainan (*game*) pada proses pembelajaran *general English* dapat diselenggarakan pada saat sebelum presentasi dimulai, pada saat pelaksanaan latihan, dan pada saat siswa memproduksi materi yang baru mereka pelajari dalam bentuk lisan maupun tulisan (Ornstein, A & Collins, 1990). Permainan yang diadakan oleh guru sebelum memberi materi pelajaran pada pertemuan tersebut diadakan dengan maksud menjembatani pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh siswa sebelum mereka mendengarkan paparan presentasi materi yang akan mereka pelajari di pertemuan tersebut (Widdowson, 1983). Contoh akan hal ini misalnya guru memberikan permainan pemahaman penambahan S, ES, atau iES setelah kata kerja sebelum dia menjelaskan materi Simple Present Tense. Permainan yang diadakan sebelum guru memberikan materi dapat juga bertujuan untuk mengingatkan siswa pengetahuan yang telah mereka pelajari sebelumnya. Misalnya, guru memberikan permainan terkait dengan tenses melalui *telegram sentences*. Selain memiliki dua tujuan tersebut, permainan yang diselenggarakan sebelum presentasi materi dimulai oleh guru, dianggap sebagai *breaking the ice* atau pencair suasana. Cara ini dapat membantu para siswa yang tidak siap mengikuti pelajaran sebelumnya karena mungkin mereka mengalami pengalaman yang kurang menyenangkan atau merasa sedikit Lelah setelah melakukan aktivitas sebelum datang ke



kelas menjadi lebih siap setelah mengikuti permainan yang dapat membuat ceria dan nyaman suasana hati mereka (Khan, 2015).

Untuk permainan yang diselenggarakan di sesi latihan biasanya bertujuan untuk membantu para siswa memahami materi ajar yang baru mereka pelajari pada pertemuan tersebut secara lebih mendalam (Brown, 2003) . Permainan pada sesi ini dapat bersifat permainan individu atau permainan kelompok. Permainan individu adalah jenis permainan yang diselenggarakan untuk memberi siswa kesempatan mengukur kemampuannya secara mandiri (Dörnyei, Z., & Skehan, 2003). Pada prosesnya, permainan ini difasilitasi oleh handout interaktif berupa game yang dapat dikerjakan oleh setiap siswa dengan cara yang menyenangkan. Setelah para siswa menyelesaikan permainan ini, mereka dapat menilai secara mandiri sejauh apa penguasaan mereka terhadap materi yang baru saja mereka pelajari. Pada sesi latihan, permainan juga dapat difasilitasi melalui permainan kelompok. Selain menciptakan suasana yang ceria, tujuan permainan kelompok adalah untuk membangun kerjasama antar setiap siswa, sehingga dapat saling membantu untuk memahami materi yang sedang mereka pelajari (Sholeh, 2021). Untuk sesi produksi, dimana siswa diperintahkan untuk memproduksi materi yang baru saja mereka pelajari baik secara oral atau tertulis (Robinson, 2001), jenis permainan yang biasa dipakai untuk memfasilitasi adalah handout yang memancing siswa untuk berbicara satu sama lain dengan tujuan menemukan jawaban dari tugas yang sudah ditentukan di awal permainan. Sedangkan untuk permainan menulis, handout yang dapat dipakai adalah handout-handout yang membimbing siswa untuk menulis sesuai dengan materi yang telah mereka pelajari (C. C., Arjulayana, A., & Sutikno, 2024).

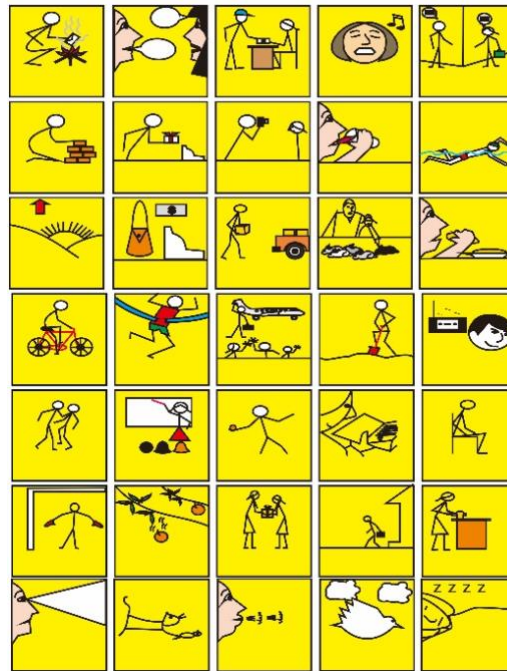
Selain melibatkan suasana kompetisi dalam suatu permainan, guru juga dapat memberikan *reward* kepada para siswanya melalui permainan yang mereka ikuti. Bentuk *reward* bisa berbagai macam, namun yang paling penting *reward* tersebut sebaiknya memberikan tambahan nilai untuk siswa. Apabila *reward* yang diberikan dapat dimanfaatkan oleh para siswa untuk memperbaiki nilai individunya, baik itu nilai kuis, tugas, ujian tengah semester, maupun ujian akhir semester, maka siswa akan menganggap serius sesi permainan tersebut walaupun mereka pasti akan merasakan juga efek keceriaannya. Keseriusan siswa pada konteks ini diharapkan dapat membantu mereka memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk dapat memahami materi yang diberikan oleh guru pada pertemuan tersebut (Sevy-Biloon, J., & Chroman, 2019) .



DISKUSI

A. Kartu Kata Kerja Tidak Beraturan

Salah satu permainan yang dapat dipakai oleh guru dalam proses pengajaran *general English* adalah permainan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*). Kartu ini dapat digunakan ketika guru mulai memberikan materi terkait tenses kepada para siswa. Kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) dalam konteks ini adalah kartu yang menampilkan gambar seseorang sedang menampilkan suatu aktifitas. Aktifitas yang ditampilkan oleh orang tersebut terkait dengan kata kerja tidak beraturan yang biasa digunakan pada predikat di suatu kalimat dalam bahasa Inggris. Contoh aktifitas kata kerja tidak beraturan yang terdapat di kartu tersebut misalnya: minum, makan, tidur, duduk, berenang, membeli dan lain-lain. Kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) ini dapat dibuat sendiri dengan memanfaatkan gambar-gambar atau foto-foto dari berbagai sumber online ataupun offline. Tentu saja, membuat sendiri dengan cara tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak efisien. Cara lain yang lebih efisien adalah dengan mencari kartu yang telah tersedia secara lengkap. Namun, biasanya kartu yang tersedia ada tulisan kata kerjanya. Agar kartu tersebut dapat dijadikan alat permainan, kata kerja yang ada harus dihapus atau dihilangkan terlebih dahulu. Selain itu, pastikan gambar pada kartu bukan gambar yang nyata dan langsung bisa ditebak dengan mudah. Sebaiknya, gambar pada kartu adalah gambar orang yang sedang melakukan aksi kata kerja tidak beraturan (*irregular verb*) dalam bentuk grafis garis sederhana.



Gambar 1. Contoh Kartu Kata Kerja Tidak Beraturan

B. Cara Memanfaatkan Kartu Kata Kerja Tidak Beraturan

Dalam proses pembelajaran, cara yang paling efektif menggunakan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) adalah dengan memanfaatkannya pada sesi permainan (*game*). Memanfaatkan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) pada sesi permainan (*game*) akan menciptakan momen yang menyenangkan bagi para siswa. Selain itu, aktifitas permainan ini memberi kesempatan bagi para siswa untuk memiliki ingatan lebih kuat terhadap kata kerja tidak beraturan (*irregular verbs*) yang mereka lihat langsung melalui kartu dan suasana permainan. Beberapa jenis permainan yang dapat menggunakan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) diantaranya adalah: *saying the verb*, *number connecting*, *puzzle card*, *sentence completion* dan *whispering game*. Namun demikian, agar permainan menjadi lebih menarik dan kompetitif, guru mewajibkan para siswa untuk menghafal terlebih dahulu kata kerja tidak beraturan (*irregular verbs*) tersebut sebelum pertemuan pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru sebaiknya memberikan tambahan nilai apabila siswa mampu memenangkan permainan atau menebak kartu yang benar sehingga membuat kompetisi menjadi seru dan suasana semakin meriah. Berikut ini pembahasan terkait dengan beberapa permainan kartu kata kerja tidak



beraturan (*irregular verb card*) yang dapat diberikan dalam suatu proses pembelajaran bahasa Inggris.

- *Saying the Verb*

Pada permainan ini, para siswa diminta untuk mengatakan kartu yang diperlihatkan oleh guru. Untuk dapat memainkan game ini, guru harus memiliki seperangkat kartu yang bergambar kata kerja tidak beraturan (*irregular verb*). Kartu tersebut harus berukuran sesuai dengan keadaan kelas yang sedang diajar. Apabila kelas yang diajar memiliki jumlah siswa yang banyak, maka kartu yang akan digunakan, harus berukuran besar. Namun, apabila kelas yang diajar memiliki jumlah siswa yang kecil, maka kartu yang akan digunakan tidak harus besar. Dalam prosesnya, guru akan menunjukan kartu satu persatu kepada para siswa, dan mereka akan mengatakan kata kerja apa yang digambarkan pada setiap kartu. Untuk memperoleh kesempatan mengatakan kata kerja apa yang ada di kartu, para siswa harus bersaing. Mereka harus mengangkat tangan terlebih dahulu, dan guru memutuskan siapa yang memiliki kesempatan untuk mengatakan kata kerja yang ada pada kartu tersebut. Setelah kesempatan diberikan, siswa harus mengatakan kata kerja tersebut beserta ejaan hurupnya. Apabila siswa dapat mengatakan kata kerja tersebut dan ejaanya dengan benar, maka dia berhak menyimpan kartu tersebut untuk bukti dia telah mendapat satu poin. Berapa banyak kartu yang dikumpulkan oleh siswa nantinya akan menjadi jumlah poin yang ia peroleh. Misalnya, seorang siswa pada akhir permainan memiliki sepuluh kartu sebagai bukti dia mampu menjawab sepuluh kali dengan benar, maka dia memperoleh sepuluh poin. Namun apabila siswa tersebut salah mengucapkan atau mengeja kata kerja yang dimaksud, maka dia gagal mendapatkan poin.

Pada permainan ini guru perlu menegaskan aturan yang dapat menjaga agar para peserta permainan dapat menjunjung sportifitas. Aturan tersebut diantaranya, peserta baru bisa mengatakan kata kerja yang ada pada kartu yang ditunjukan oleh guru ketika ia ditetapkan oleh guru sebagai orang yang memiliki kesempatan saat itu karena paling dahulu mengangkat tangan dibandingkan para siswa lain yang ada di kelas tersebut. Apabila peserta mengatakan gambar kata kerja tidak beraturan (*irregular verb*) tersebut tanpa penunjukan dari guru, maka dia akan didiskualifikasi dan mendapat pengurangan poin. Dengan adanya aturan ini, maka atmosfer permainan akan berjalan lebih disiplin dan sportif. Selain itu, guru juga sebaiknya memberikan

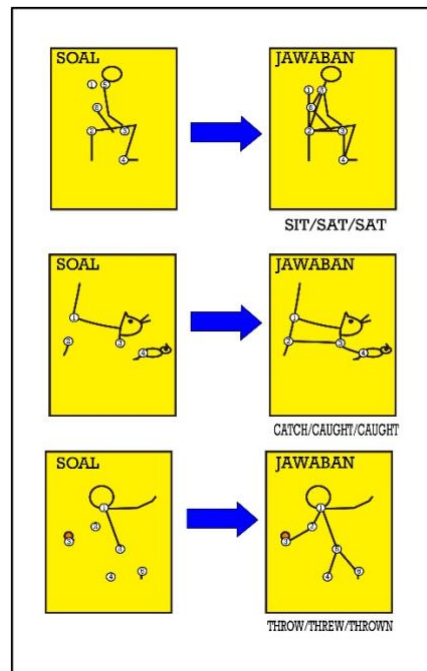


reward yang membangkitkan motivasi siswa melalui permainan ini, terutama terkait dengan penambahan nilai tes mereka. Misalnya, untuk satu kartu yang diperoleh karena mereka mengatakan kata kerja dan ejaannya dengan benar, mereka akan mendapat tambahan satu nilai pada kuis atau ujian yang akan diadakan nantinya. Dengan adanya *reward* ini, maka para siswa memiliki motivasi yang berujung dapat menghidupkan suasana ceria dan bermakna pada permainan ini.

Sebagai tambahan, kartu pada permainan ini dapat difasilitasi melalui gambar-gambar terkait kata kerja tidak beraturan (*irregular verb*) yang ditampilkan oleh *infocus player*. Terkait hal ini, guru harus terlebih dahulu mengubah gambar-gambar pada kartu menjadi bentuk digital yang dapat ditampilkan melalui aplikasi Microsoft Power Point. Melalui aplikasi ini, guru dapat menampilkan setiap gambar kata kerja satu persatu yang akan dijawab oleh para murid sesuai dengan aksi pada gambar tersebut. Proses permainan pada situasi ini tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan cara apabila gambar ditampilkan melalui kartu kata kerja diatas. Namun demikian, untuk dapat mengadakan permainan kartu kata kerja dengan cara ini, di kelas tersebut harus memiliki perangkat teknologi yang memadai.

- *Number Connecting*

Sesuai dengan namanya, *number connecting* adalah permainan yang menghubungkan dengan garis nomor-nomor sesuai urutannya untuk membentuk suatu gambar grafis. Dalam permainan ini, para siswa diberikan suatu kartu atau kertas yang berisi titik-titik yang memiliki urutan angka untuk mereka hubungkan satu sama lain sehingga membentuk gambar yang memperlihatkan aksi kata kerja yang dilakukan seseorang pada kartu atau kertas tersebut.

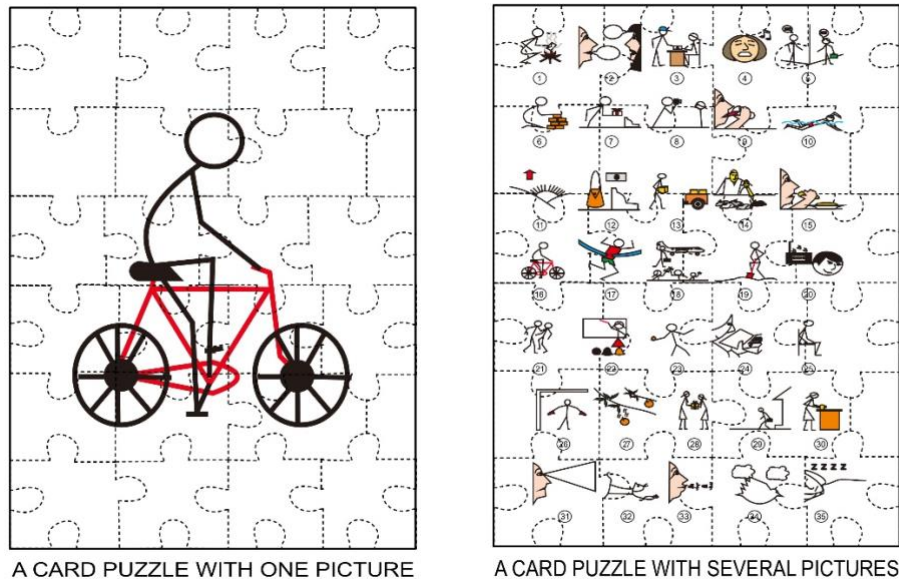


Gambar 2. Contoh Kartu Kata Kerja Menghubungkan Nomor

Ketika mengadakan permainan ini, guru dapat membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok kemudian diberikan kertas dengan kasus yang sama agar mereka bersaing secara adil di tingkat kesulitan yang tidak berbeda. Selanjutnya, setiap anggota kelompok bekerjasama satu dengan yang lain untuk menghubungkan setiap nomor di kartu atau kertas yang diberikan oleh guru. Pada permainan ini, kelompok yang pertama kali mampu menjawab dengan benar kata kerja dan ejaan terkait gambar yang telah dikerjakan berhak mendapatkan poin. Pada akhirnya, kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang mengumpulkan poin tertinggi. Permainan ini akan menjadi lebih seru apabila guru tidak hanya mengambil poin penambahan nilai untuk kuis atau ujian dari setiap sesi kartu atau kertas yang dipertandingkan, tapi juga memberikan nilai tambahan kepada kelompok yang pada akhirnya mengumpulkan poin terbanyak dan menjuarai permainan ini. Selain itu, apabila titik yang ada pada kartu atau gambar pada permainan ini tidak memakai angka dan benar-benar dihubungkan atas imajinasi para murid, maka permainan ini akan jauh lebih menantang dan seru. Sehingga, akan tercipta suasana yang lebih meriah dibandingkan apabila titik-titik pada kartu atau kertas tersebut diberi nomor urut penghubung.

- *Puzzle Card*

Permainan ini berkaitan dengan menyusun kepingan *puzzle* agar para siswa dapat melihat satu atau lebih gambar aksi kata kerja yang terdapat pada kartu tersebut. Guru dapat memulai permainan ini dengan cara membentuk kelompok atau dimainkan secara individu. Apabila guru memainkan permainan ini dengan cara membentuk kelompok, maka ia hanya membutuhkan sedikit kartu *puzzle*. Namun, apabila permainan ini dimainkan secara individu, maka guru membutuhkan kartu *puzzle* yang banyak, apalagi apabila ia mengajar di kelas yang jumlah muridnya banyak. Permainan ini tidak berbeda prosesnya dengan permainan *Number Connecting*.



Gambar 3. Contoh Kartu *Puzzle* Kata Kerja dengan Satu Gambar atau Lebih.

Untuk kartu *puzzle* dengan satu gambar, permainan akan dapat selesai dengan cepat daripada kartu *puzzle* dengan lebih dari satu gambar. Apalagi apabila siswa melihat salah satu ciri khas di gambar tersebut yang berkaitan dengan aksi kata kerja yang hendak mereka temukan, contohnya apabila mereka melihat gambar sepeda, maka mereka akan dengan mudah menebak bahwa kata kerja yang dimaksud adalah kata kerja ‘ride’, ‘rode’ atau ‘ridden’. Sehingga, untuk kartu yang hanya menampilkan satu gambar, guru hendaknya memilih gambar yang tidak gampang ditebak. Selain itu, hal lain yang harus diperhatikan oleh guru dan cukup mendasar adalah bahan yang digunakan untuk membuat kartu di permainan *puzzle card* ini harus dari bahan



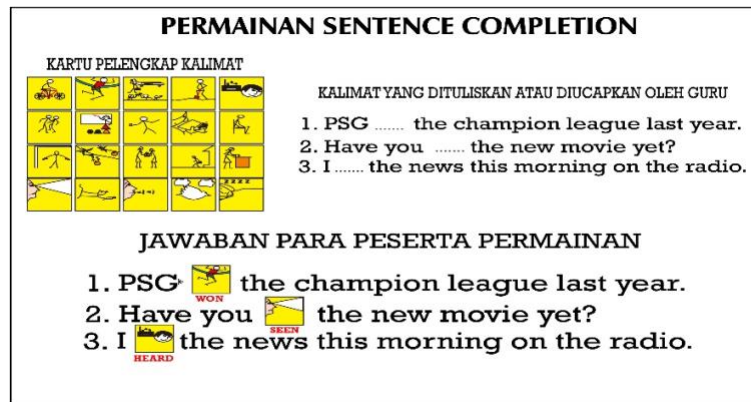
yang kuat dan tebal agar tidak gampang rusak dan dapat digunakan berkali-kali dan dalam waktu yang lama.

- *Sentence Completion*

Permainan ini adalah jenis permainan yang dapat dilakukan oleh guru pada sesi awal sebelum pelajaran dimulai (*breaking the ice*), atau pada sesi latihan (*practice*). Melalui permainan ini, guru dapat melatih kemampuan memahami kalimat para siswa lewat tulisan atau keterampilan mendengar (*listening skill*) mereka apabila kalimat yang harus mereka lengkapi diucapkan oleh guru. Sebelum memulai permainan ini, guru harus menyiapkan beberapa kalimat. Idealnya, kalimat yang disiapkan sekitar sepuluh atau duapuluh kalimat, namun tergantung juga dengan durasi waktu bagian proses pembelajaran yang akan digunakan.

Kalimat yang harus disiapkan adalah kalimat yang dihilangkan kata kerjanya. Melalui kalimat ini, nanti mahasiswa akan menunjukkan kartu kata kerja yang bergambar sesuai dengan kata kerja yang hilang pada kalimat tersebut. Pada permainan ini, guru dapat menampilkan kalimat melalui tulisan, atau membacakan kalimat tersebut. Kalimat yang ditulis atau dibacakan adalah kalimat yang tidak memiliki kata kerja. Selanjutnya, setelah kalimat ditampilkan atau dibacakan oleh guru, para siswa akan menunjukan kata kerja yang harus melengkapi kalimat tersebut.

Guru sebaiknya membagi para murid secara berkelompok pada permainan kartu kata kerja seperti ini. Hal ini dilakukan karena apabila dimainkan secara individu, guru akan membutuhkan paket kartu kata kerja yang sangat banyak. Sedangkan kalau dimainkan secara berkelompok, guru hanya membutuhkan sedikit paket kartu kerja tersebut. Setiap paket kartu kata kerja pada permainan ini terdiri dari dua puluh kartu bergambar. Sementara itu, kalimat yang disiapkan oleh guru sebagai pertanyaan pada permainan ini terdiri dari sepuluh kalimat dimana satu kalimat diwakili oleh satu gambar. Dengan demikian, sepuluh gambar pada kartu yang tersisa memiliki fungsi sebagai pengalih perhatian agar menambah keseruan permainan. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak mampu melengkapi kalimat dengan kartu kata kerja paling tepat.



Gambar 4. Elemen Permainan *Sentence Completion*.

- *Whispering Game*

Salah satu game lain yang dapat dimainkan terkait dengan kartu kata kerja adalah *whispering game*. Permainan ini harus dimainkan secara berkelompok karena inti dari permainan ini adalah memberitahukan kepada setiap anggota kelompok kata kerja yang dilihat pada kartu melalui bisikan secara estafet. Orang terakhir yang menerima info melalui bisikan-bisikan secara estafet tersebut akan menuliskan apa yang dia dengar di papan tulis. Untuk menghindari saling mencontek antar kelompok, guru harus menyediakan kartu yang berbeda-beda untuk setiap kelompok.

Sebelum memulai permainan ini, guru harus membagi para siswanya menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari lima hingga tujuh orang. Kemudian guru meminta setiap anggota kelompok untuk berbaris secara horizontal dari belakang kelas hingga ke papan tulis. Setelah permainan dimulai, guru akan menunjukkan kartu pada orang pertama di setiap kelompok. Lalu orang pertama tersebut akan membisikkan kata kerja yang dilihatnya pada kartu ke orang kedua, demikian pula selanjutnya, orang kedua akan berbisik ke orang ketiga kata kerja yang dibisikkan orang kedua kepadanya. Orang terakhir pada kelompok yang mendengar bisikan akan menuliskan apa yang didengarnya di papan tulis. Pemenang pada permainan ini adalah kelompok yang menuliskan kata kerja dengan benar di papan tulis. Kata kerja yang diminta pada permainan ini bisa pada kategori *present*, *past* atau *past participle*.

KESIMPULAN



Pemmainan dengan menggunakan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) dapat digunakan hanya ketika guru hendak membahas tentang *tenses*. Setiap *tenses* yang memerlukan perubahan kata kerja, dapat difasilitasi melalui permainan ini sebelum pembahasan dimulai. Fungsi permainan dengan menggunakan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) adalah untuk memberikan suasana menyenangkan bagi para siswa dan memperkuat ingatan mereka akan kata kerja tersebut, terkait arti, ejaan dan pengucapan. Apabila permainan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) diadakan pada sesi latihan (*practice*) maka fungsinya adalah memberikan pemahaman tentang pola dan fungsi pada kalimat sesuai dengan *tenseny*a. Dalam prosesnya, guru dapat membuat inovasi-inovasi tertentu terkait dengan penggunaan kartu kata kerja tidak beraturan (*irregular verb card*) apabila ia mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, melalui permainan dalam proses pengajaran yang dilakukannya, guru dapat memotivasi para siswa dengan memberikan *reward* terkait penambahan poin pada nilai kuis atau ujian para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. D. (2003). *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. Pearson Education.
- C. C., Arjulayana, A., & Sutikno, E. U. (2024). Examine Task-based Learning (TBL) in students' writing skills. *International Undergraduate Conference on English Education*, 3(1), 327–336.
- Dörnyei, Z., & Skehan, Z. (2003). Individual Differences in Second Language Learning. In C. J. Doughty, & M. H. Long (Eds.). In *The Handbook of Second Language Acquisition* (pp. 589–630). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1002/9780470756492.ch18%09%09>
- Goodman, K. (1970). A Psycholinguistic Guessing Game. In *Theoretical Models and Processes of Reading*. International Reading Association.
- Haidara, Y. (2016). Psychological factor affecting English speaking performance for the English learners in Indonesia. *Universal Journal of Educational Research*, 4(7), 1501–1505. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1106229.pdf>
- Khan, M. (2015). Analyzing the relationship between L2 motivational selves and L2 achievement: A Saudi perspective. *International Journal of English Language and Teaching*, 2(1), 68–75.
- Nunan, D. (1991). Communicative tasks and the language curriculum. *TESOL Quarterly*, 25(1), 279–295. <https://doi.org/10.2307/3587464>



- Ornstein, A & Collins, H. (1990). *Strategies for Effective Teaching*. HarperCollins Publisher.
- Robinson, P. (2001). Task complexity, task difficulty, and task production: Exploring interactions in a componential framework. *Applied Linguistics*, 22(1), 27–57.
- Sabaruddin & Rahma, M. (2022). Task-Based Language Teaching (TbIt) to Increase English Speaking Skill of Indonesian Secondary High School Students. *Journal of Literature English Education Study Program*, 03, 47–53.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jle.v1i2>
- Sevy-Biloon, J., & Chroman, T. (2019). Authentic use of technology to improve EFL communication and motivation through international language exchange video chat. *Teaching English with Technology*, 19(2), 44–58.
- Sholeh, M. B. (2021). Implementation of Task-Based Learning in Teaching English in Indonesia: Benefits and Problems. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 4(1), 129–140.
- Widdowson, H. G. (1983). *Learning Purpose and Language Use*. Oxford University Press.