

ABSTRAK

MARSYA NOVARIANI SYAHRUDDIN, 2025. "THE USE OF BOARD GAME AS A LEARNING TOOL IN TEACHING GRAMMAR AT JUNIOR HIGH SCHOOL". *Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.*

Dalam mempelajari tata bahasa, siswa sering menghadapi tantangan yang berkaitan dengan pemahaman dan penerapan aturan tata bahasa, serta menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam proses pembelajaran, sebagaimana diidentifikasi melalui hasil pra-observasi, pra-wawancara, dan pra-tes di salah satu kelas tujuh sekolah menengah pertama di Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan grammar siswa melalui penggunaan papan permainan sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes (pre-test dan post-test), dengan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan papan permainan secara signifikan meningkatkan keterampilan tata bahasa siswa. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam belajar grammar melalui gamifikasi papan permainan. Peningkatan ini juga tercermin pada hasil tes, di mana sebagian besar siswa berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 85. KKM merupakan skor minimum yang menunjukkan bahwa seorang siswa telah menguasai tujuan pembelajaran. Nilai rata-rata pre-test adalah 58.95, sedangkan nilai post-test pada siklus kedua meningkat menjadi 86.31, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam peningkatan kemampuan tata bahasa siswa. Dengan demikian, papan permainan sebagai alat pembelajaran terbukti menjadi alat alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan tata bahasa siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Kata kunci: *Tata Bahasa, Papan Permainan, Alat Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran Berbasis Permainan*

ABSTRACT

MARSYA NOVARIANI SYAHRUDDIN, 2025. "THE USE OF BOARD GAME AS A LEARNING TOOL IN TEACHING GRAMMAR AT JUNIOR HIGH SCHOOL". English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teachers' Training. Siliwangi University. Tasikmalaya.

In learning grammar, students often face challenges related to understanding and applying grammatical rules, as well as showing low engagement in the learning process, as identified through pre-observation, pre-interview, and pre-test results in a seventh-grade junior high school in Tasikmalaya. This study aims to improve students' grammar skills through board games as a learning tool. This study used a Classroom Action Research (CAR) design implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques were conducted through observation and tests (pre-test and post-test), with a mixed qualitative and quantitative approach. The results showed that the use of board games significantly improved students' grammar skills. Students demonstrated an active engagement in learning grammar through board game gamification. This improvement was also reflected in the test results, where most students successfully achieved or exceeded the Minimum Mastery Criteria (KKM), which was set at 85. The KKM refers to the minimum score that indicates a student's mastery of the learning objectives. The average pre-test score was 58.95, while the post-test score in the second cycle increased to 86.31, showing significant improvement in students' grammar skills. Thus, board games as a learning tool have proven to be an effective alternative tool for improving students' grammar skills in the context of learning English as a foreign language.

Keywords: Grammar, Board Game, Learning Tool, Classroom Action Research, Game-Based Learning