

Pembuatan education game tenses pada sekolah menengah pertama negeri 2 Boyolali

Abstrak

Kendala terbesar bagi siswa SMP Negeri 2 Boyolali Kelas VII dalam belajar bahasa Inggris adalah penggunaan tenses. Banyak dari mereka yang tidak memahami dan menguasai penggunaan tenses. Bahkan mereka kesulitan dalam pemilihan kata kerja yang sesuai dengan waktu kejadiannya. Selain itu guru dalam menyampaikan materi juga masih bersifat konvensional yaitu hanya menggunakan papan tulis dan spidol. Selain itu penyampaiannya pun hanya satu arah tanpa adanya interaksi dari siswa. Sehingga siswa menjadi jenuh dalam belajar bahasa Inggris khususnya belajar tenses. Agar semua siswa khususnya di SMP Negeri 2 Boyolali lebih menguasai present tenses, past tenses maupun future tenses maka salah satunya dengan pembuatan game tentang penggunaan kata kerja dalam present tenses, past tenses maupun future tenses yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode kepustakaan, observasi, studi analisis, pengambilan data, perancangan sistem, uji coba dan implementasi. Hasil Penelitian ini ini berupa terciptanya Education Game Tenses Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Boyolali