

## Implementasi Game “*Arrange the Sentences*” Berbasis Aktivitas Kolaborasi pada Materi *Simple Present Tense* untuk Meningkatkan *Critical Thinking* dan Keaktifan Siswa Kelas VII.7 di SMP Negeri 16 Palembang

Wendi Oscar Rio<sup>1</sup>, Ely Yana<sup>2</sup>, Dinni Febti Warivanda<sup>3</sup>, Ridatul Jannah<sup>4</sup>, Endang Surtiyoni<sup>5\*</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Prodi Bahasa Inggris, Universitas PGRI Palembang, Jalan Jenderal Ahmad Yani, Lorong Gotong Royong 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatra Selatan, Kode Pos: 30263, Indonesia  
E-mail: [wendyoscarrio5@gmail.com](mailto:wendyoscarrio5@gmail.com)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6645>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 05 Jun 2026

Revised: 11 Jun 2026

Accepted: 17 Jun 2026

#### Kata Kunci:

Game “*Arrange the Sentences*”, Aktivitas kolaborasi, *Critical Thinking*, Keaktifan Siswa, *Simple Present Tense*..

#### Keywords:

*Arrange the Sentences*”, Collaborative Activities, *Critical Thinking*, Student Activeness, *Simple Present Tense*.



### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi game “*Arrange the Sentences*” berbasis aktivitas kolaborasi pada materi *Simple Present Tense* untuk meningkatkan *critical thinking* dan keaktifan siswa kelas VII.7 di SMP Negeri 16 Palembang melalui kegiatan PLP dengan metode observasi, asistensi, praktik mengajar, dokumentasi, dan evaluasi. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan game tersebut membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mampu bekerja sama dalam kelompok, sekaligus membantu mereka memahami struktur *Simple Present Tense* serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui proses analisis dan pemecahan masalah. Meskipun terdapat kendala seperti perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan kosakata, pembelajaran tetap berjalan efektif sehingga game “*Arrange the Sentences*” berbasis kolaborasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

*This study aims to describe the implementation of the “Arrange the Sentences” game based on collaborative activities on Simple Present Tense material to improve critical thinking and activeness of class VII.7 students at SMP Negeri 16 Palembang through PLP activities with observation, assistance, teaching practice, documentation, and evaluation methods. The results of the implementation show that the use of the game makes students more active, enthusiastic, and able to work together in groups, while helping them understand the structure of Simple Present Tense and improving critical thinking skills through the process of analysis and problem solving. Despite obstacles such as differences in student abilities and limited vocabulary, learning still runs effectively so that the collaboration-based “Arrange the Sentences” game can be an alternative learning that can improve student activity and understanding.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Wendi Oscar Rio, et al. (2026), Implementasi Game “*Arrange the Sentences*” Berbasis Aktivitas Kolaborasi pada Materi *Simple Present Tense* untuk Meningkatkan *Critical Thinking* dan Keaktifan Siswa Kelas VII.7 di SMP Negeri 16 Palembang, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6645>

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam memahami *Simple Present Tense* dan meningkatkan kemampuan reading siswa. *Simple Present Tense* merupakan bentuk tenses yang digunakan untuk menyatakan kebiasaan, aktivitas sehari-hari, fakta umum, dan kegiatan yang dilakukan secara berulang pada waktu sekarang (Amelia Rinanda, D. Y. Sinaga 2023). Reading adalah proses aktif untuk memperoleh informasi dan memahami makna dari teks tertulis. (Rosalia, S., & Candraloka, O. R. 2023). *Critical thinking* dalam pembelajaran bahasa Inggris berperan penting untuk membantu siswa memahami isi bacaan secara mendalam, menghubungkan informasi, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (Rizqiani, D. A., & Novitri, S. 2023)

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan tersebut adalah dengan memanfaatkan aktivitas kolaborasi games. Penggunaan aktivitas kolaborasi berbasis game dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan critical thinking dan reading siswa. Melalui kegiatan kolaboratif, siswa dapat berdiskusi, bertukar ide, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan pembelajaran. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis dan pemahaman membaca dapat berkembang dengan lebih baik (Dewi, A. N. K., Fatih, M., & Oktaviani, R. T. 2024).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian atau praktik pembelajaran mengenai aktivitas kolaborasi game dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap simple present tense dan kemampuan Critical Thinking Bahasa Inggris menjadi penting untuk dilakukan. Diharapkan penggunaan metode ini dapat

## METODE

Pelaksanaan kegiatan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) secara resmi dimulai pada tanggal 4 Maret sampai 18 Mei 2026, yang mana pada saat itu penulis bersama rekan tim PLP lainnya memulai kegiatan dengan melakukan observasi awal terhadap situasi, kondisi, serta lingkungan SMP Negeri 16 Palembang, baik lingkungan sekolah, kondisi kelas, maupun aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan sebagai langkah awal untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi Simple Present Tense, serta karakteristik siswa di kelas VII.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif melalui penerapan game “Arrange the Sentences” berbasis aktivitas kolaborasi untuk meningkatkan critical thinking dan keaktifan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta pelaksanaan praktik mengajar secara langsung di kelas VII.7. Observasi dilaksanakan pada minggu pertama PLP untuk mengenal lebih jauh kondisi sekolah, aturan, sarana pembelajaran, serta kegiatan siswa, terutama yang berkaitan dengan proses pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam pelaksanaan pembelajaran, materi yang diajarkan mengacu pada kurikulum yang berlaku di kelas VII, khususnya materi Simple Present Tense, yang disampaikan melalui aktivitas kolaboratif menggunakan game “Arrange the Sentences” sebagai media pembelajaran utama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil implementasi pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Simple Present Tense* melalui game “Arrange the Sentences” berbasis aktivitas kolaborasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII.7 SMP Negeri 16 Palembang. Pada tahap awal pembelajaran, siswa cenderung pasif dan masih berpusat pada penjelasan guru. Namun setelah diterapkannya pembelajaran berbasis game, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam pola interaksi belajar siswa.

Siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, lebih antusias dalam menyusun kalimat, serta lebih berani mengemukakan pendapat. Dalam proses pembelajaran, siswa bekerja sama untuk menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar sesuai pola *Simple Present Tense*. Aktivitas ini membuat siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menjadi penerima informasi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyusun kalimat *Simple Present Tense* dengan benar, baik dalam bentuk positif, negatif, maupun interogatif. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap struktur kalimat serta penggunaan *verb* dan *to be* secara tepat. Secara umum, pembelajaran berbasis game ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan keaktifan siswa di kelas.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi game “Arrange the Sentences” berbasis aktivitas kolaborasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi melibatkan siswa secara aktif dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan melalui kegiatan kelompok.

Aktivitas menyusun kalimat *Simple Present Tense* mendorong siswa untuk menganalisis struktur bahasa secara langsung. Siswa dituntut untuk menentukan subjek, *verb*, serta susunan kalimat yang tepat. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis karena siswa harus mengevaluasi dan membandingkan jawaban antar kelompok sebelum menentukan hasil akhir.

Selain itu, pembelajaran berbasis game menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena adanya unsur permainan dan kerja sama tim. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran kolaboratif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam meningkatkan hasil belajar. Dari sisi pedagogis, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi. Perubahan peran ini membuat siswa lebih mandiri dalam proses belajar dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan kosakata, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Namun kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru, kerja sama kelompok, serta pengulangan materi secara bertahap.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi game “Arrange the Sentences” berbasis aktivitas kolaborasi efektif dalam meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman siswa terhadap materi *Simple Present Tense* di SMP Negeri 16 Palembang.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi game “Arrange the Sentences” berbasis aktivitas kolaborasi pada materi *Simple Present Tense* di kelas VII.7 SMP Negeri 16 Palembang terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, kerja sama dalam menyusun kalimat, serta keberanian siswa dalam menyampaikan hasil pekerjaan di depan kelas.

Selain itu, penggunaan game pembelajaran juga membantu siswa dalam memahami struktur *Simple Present Tense*, khususnya dalam penggunaan *verb*, *to be*, serta penyusunan kalimat positif, negatif, dan interogatif. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar.

Meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan kosakata, dan pengelolaan waktu pembelajaran, secara keseluruhan metode ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII.7 SMP Negeri 16 Palembang. Dengan demikian, game “Arrange the Sentences” berbasis aktivitas kolaborasi dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif di tingkat SMP.

### REFERENSI

- Fauzi, N. F., & Wisanti. (2025). Efektivitas LKPD ekosistem berbasis *collaborative learning* terhadap keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis peserta didik kelas X. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 6(1), 65–74. <https://doi.org/10.26740/jipb.v6n1.p65-74>
- Harsono, H., & Amalia, L. (2025). Enhancing critical thinking development through collaborative authentic assessment: Analyzing persuasive sentence structures in Indonesian language learning. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35335/cendikia.v15i4.6142>
- Laela, I. N., Nurlatifah, M., Atika, N. Z., Eka, R. S., & Septiana, U. (2024). Penerapan model *collaborative learning* untuk meningkatkan *critical thinking skill* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 94–105. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2710>
- Meidiastuti, Y., & Safitri, L. (2021). The effectiveness of arranging word game in teaching grammar: An evidence from VIII grade students of SMPN 2 Simpang Alahan Mati, Indonesia. *Journal of English as a Foreign Language Teaching and Research*, 1(1), 1–24. <https://doi.org/10.31098/jefltr.v1i1.480>
- Rahman, A., Masitoh, S., & Mariono, A. (2022). Collaborative learning to improve creative and critical thinking skills: From research design to data analysis. *International Journal of Educational Review*, 4(1). <https://doi.org/10.33369/ijer.v4i1.22016>

**Implementasi Game “Arrange the Sentences” Berbasis Aktivitas Kolaborasi pada Materi Simple Present Tense untuk Meningkatkan Critical Thinking dan Keaktifan Siswa Kelas VII.7 di SMP Negeri 16 Palembang, Wendi Oscar Rio, Ely Yana, Dinni Febti Warivanda, Ridatul Jannah, Endang Surtiyoni** 27481

- Suseno, E., Novita, D., & Megawati, F. (2026). The grouping method as a pedagogical strategy to enhance junior high school students' proficiency in constructing simple present tense sentences. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 22(1). <https://doi.org/10.19166/pji.v22i1.10583>
- Tiwery, Y., Sairiltiata, S., & Anidlah, A. D. (2023). Teaching simple present tense through collaborative ways: Inductive instruction and local content based lesson at the first semester students. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3), 1169–1178. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.26644>
- Sefrina. (2016). Dukungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 2(1), 67–75.
- Siregar. (2018). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(2), 98–105.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tan, J., Ismanto, & Babakal. (2013). Hubungan Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Keperawatan*, 1(1), 1–7.
- Uno, H. B. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, S. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.