



JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Mengatasi Kebingungan Siswa Terhadap *Simple Present Tense* dan *Present Continuous Tense* Dasar Melalui Media Visual dan Interaktif

Nanda Ramadani¹, Nailah Husna Siregar², Ribka Nainggolan³,
Abraem Prayenta Sinulingga⁴, Gracia Cerilya Putri Manik⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email: nandarmdani@unimed.ac.id¹, nailahhusna19@gmail.com²,
ribkanainggolan03@gmail.com³, abraemsinulingga@gmail.com⁴,
graciamanik32@gmail.com⁵

ABSTRAK

Dengan menggunakan media interaktif dan visual, penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa memahami dua bentuk waktu utama dalam bahasa Inggris: *Simple present tense* dan *Present Continuous tense*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan konsultasi guru, alisis dokumen, dan observasi siswa untuk mengumpulkan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video, animasi, dan permainan edukatif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dan mengurangi rasa khawatir mereka saat mempelajari dua bentuk waktu tersebut. Selain itu, fitur media interaktif ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa menggabungkan media visual dan interaktif ke dalam pengajaran bahasa dapat secara efektif mengurangi kesulitan siswa memahami bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Tenses, Media Visual, Pembelajaran Interaktif*

ABSTRACT

The purpose of this study is to help students understand the two main English tenses the Simple Present Tense and the Present Continuous Tense by utilizing interactive and visual media. This study employs a kualitatif approach, gathering data through student observation, teacher consultation, and document analysis. The study's findings indicate that using videos, animations, and educational games significantly increases students' understanding and decreases their apprehension when they are learning the two tenses. In addition, this interactive media feature increases students' motivation and engagement throughout the learning process. This study suggests that incorporating visual and interactive media into language instruction might effectively alleviate students' difficulties in understanding the English language.

Keywords: *Tenses, Visual Media, Interactive Learning*

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan terpenting yang harus dimiliki siswa sejak dini, khususnya di Sekolah Dasar, adalah kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Pembelajaran *tenses*, khususnya dua tenses dasar: *Simple present tense* dan *Present continuous tense*, adalah bagian penting dari belajar Bahasa Inggris. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kesulitan memahami penggunaan kedua tenses tersebut, sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi belajar (Rahman & Hasan, 2021). Masalah ini semakin banyak disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang kurang menarik dan kurang mendukung materi pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan literatur terkini, alat bantu visual dan pendidikan interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa, termasuk dalam tenses dan konstruksi tata bahasa lainnya (Li et al., 2020; Putra & Wijaya, 2022). Permainan edukatif, video, dan animasi dapat membantu siswa memahami konsep bahasa abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Namun, penelitian yang secara khusus melihat bagaimana penggunaan media visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang dua tenses dasar *Simple Present tense* dan *Present Continuous Tense* di Sekolah Dasar masih cukup lemah.

Fokus artikel ini secara khusus adalah pada dua bentuk dasar, serta penggunaan media visual dan interaktif sebagai solusi pendidikan yang memenuhi kebutuhan siswa di Sekolah Dasar. Studi ini tidak hanya meneliti efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga bagaimana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan selama proses pendidikan.

Penelitian ini membahas bagaimana media interaktif dan visual dapat membantu siswa memahami dua jenis bahasa Inggris dasar di tingkat sekolah menengah atas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan media visual dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang *Simple present tense*

dan *Present Continuous tense*, serta untuk mengurangi tantangan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode deskriptif kualitatif dan analisis tematik digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa sulit bagi siswa untuk menggunakan *Simple present tense* dan *Present Continuous tense*. Selain itu, mereka juga menentukan seberapa efektif alat bantu visual dan pendekatan pengajaran interaktif yang digunakan guru.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Pada tanggal 23 Mei 2025, penelitian dilaksanakan di SD Perguruan Eria, yang beralamat di Jl. Sisingamangaraja No.195, Teladan Barat, Medan Kota, Sumatera Utara. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V sebagai sumber informasi utama dan dokumen pengajaran sebagai sumber data sekunder. Fokus utama penelitian adalah pada strategi mengajar guru dan persepsi pemahaman siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui dua teknik utama:

1. Wawancara semi-terstruktur dilakukan secara diam-diam dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V untuk menilai pendekatan pengajaran yang digunakan, masalah yang dihadapi siswa, dan seberapa efektif media pengajaran dalam meningkatkan pemahaman tenses. Tema yang relevan dengan masalah penelitian menentukan protokol wawancara.
2. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dari dokumen pendidikan seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga yang digunakan di kelas, dan catatan kerja siswa. Tujuan dari dokumen ini adalah untuk mendukung triangulasi dan analisis data.
- 3.

Instrumen dan Alat Utama

Alat penelitian utama adalah panduan wawancara yang telah diverifikasi secara jelas oleh dua orang ahli pendidikan bahasa, serta alat perekam audio yang digunakan untuk merekam hasil wawancara. Selain itu, laptop yang dilengkapi dengan perangkat lunak data kualitatif (NVivo atau Setara) digunakan untuk membantu klasifikasi dan analisis data.

Teknik Analisis Data

Metode analisis tema yang didasarkan pada prosedur Braun dan Clarke (2021) menggunakan analisis data. Prosedur ini terdiri dari (1) transkripsi data, (2) pengkodean

terbuka, (3) analisis tema, (4) penjelasan tema, dan (5) narasi interpretatif. Analisis iteratif digunakan untuk memahami berbagai topik yang berkaitan dengan keberhasilan siswa dan efektivitas pendekatan guru. Teknik triangulasi sumber dan sumber, serta verifikasi anggota dengan guru untuk memastikan interpretasi yang akurat, memastikan validitas data. Hasil Creswell dan Poth (2018) tentang keabsahan penelitian kualitatif dibahas dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian ini, siswa di kelas V Sekolah Menengah Eria menghadapi kesulitan yang cukup signifikan dalam menggunakan Present Simple Tense dan Present Continuous Tense. Hal ini sesuai dengan hipotesis bahwa beberapa contoh kesulitan siswa adalah kesulitan mereka dalam memahami konteks, ketidakmampuan ibu untuk berbicara, dan kurangnya penerapan bahasa.

Temuan Ilmiah

Menurut penjelasan guru, sebagian besar siswa secara konsisten menunjukkan struktur kalimat dari kedua tenses tersebut. Misalnya, frasa seperti " *She is walks every day* " membantu siswa memahami struktur *Simple Present Tense*, tetapi frasa "kerja bantu *to be*" seharusnya hanya digunakan dalam *Present Continuous Tense*.

Siswa yang belajar dua bahasa secara bertahap mengembangkan sistem komunikasi yang dipengaruhi oleh bahasa ibu mereka (dalam hal ini, bahasa Indonesia, yang tidak memiliki sistem kala yang jelas) menurut perspektif interbahasa Selinker (1972). Perspektif ini dapat menjelaskan fenomena ini. Rahmawati (2022) mendukung ini dengan mengatakan bahwa "masalah ketegangan struktural sering terjadi karena siswa kurang memiliki keterampilan manajemen waktu dalam bahasa ibu mereka."

Pengaruh Strategi Interaktif

Untuk meningkatkan pemahaman siswa, guru menggunakan berbagai strategi pembelajaran kontekstual dan visual, seperti kartu soal, video, dan simulasi aktivitas. Strategi ini efektif dalam mengurangi kekeliruan siswa, terutama ketika pengulangan dan penerapan diselesaikan dalam konteks nyata. Menurut Hidayati (2023), strategi pendidikan berbasis permainan dan alat bantu visual meningkatkan kesadaran siswa terhadap konsep matematika yang abstrak. Hal ini didukung oleh hasil penelitian, di mana instruktur menyatakan bahwa "penggunaan *to be* dan *verb* menurun setelah kegiatan pembelajaran yang meliputi bermain peran, deskripsi gambar, dan penggunaan musik atau video.

Korelasi dengan Kepercayaan Diri

Penelitian ini juga menegaskan bahwa peningkatan pemahaman siswa terhadap bahasa Inggris berkorelasi positif dengan peningkatan rasa percaya diri mereka saat jiberbicara bahasa Inggris secara aktif. Menurut Arifin (2022), rasa percaya diri merupakan variabel efektif yang penting dalam keterampilan komunikasi siswa. Bukti empiris dari wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam menulis dan berbicara ketika mereka memahami perlunya menggunakan aspek *present* dan *progressive* dalam kalimat.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Li et al. (2020) yang menyatakan bahwa visualisasi materi tata bahasa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa. Penelitian Zhang dan Wang (2019) juga menunjukkan bahwa pelatihan *contextualized grammar instruction* berdasarkan aktivitas tertentu lebih efektif daripada metode ceramah tradisional.

Diskusi Kurikulum

Kurikulum saat ini memberikan dasar bagi pendidikan tenses, meskipun guru menekankan bahwa fleksibilitas dan kualitas materi sangat bergantung pada pendekatan masing-masing guru. Hal ini terkait dengan Mulyani (2021) yang menyatakan bahwa pengajaran grammar harus bersifat kontekstual dan tidak hanya berfokus pada *formulaic pattern*.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V Universitas Eria memiliki pemahaman yang terbatas tentang bentuk, fungsi, dan waktu tense simple present dan tense continuous. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan untuk memahami perbedaan tense simple dan tense continuous present. Semua hal tersebut mendukung tujuan utama penelitian, yaitu mengidentifikasi durasi kegiatan dan struktur kalimat yang tepat. Permasalahan tersebut ditandai dengan hasil tes serta permasalahan yang muncul berupa pernyataan positif, negatif, dan tanya.

Penelitian ini menawarkan wawasan bahwa meskipun dua tenses diajarkan dalam suasana formal, mempraktikkannya dalam konteks komunikasi masih menjadi tantangan bagi siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, metode pengajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik diperlukan agar siswa dapat memahami penggunaan kedua tenses secara lebih mendalam. Sebagai kesimpulan, penelitian yang akan datang harus mencoba menggunakan media pembelajaran digital atau permainan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan *Simple present tense* dan *Present Continuous Tense* secara tepat.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2022). Analisis kesulitan siswa SD dalam menggunakan tenses bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–56.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Cruz, J., Hamari, J., & Kapp, K. M. (2023). Effects of gamification on EFL learning: A quasi-experimental study. *Frontiers in Psychology*, 13, 1448916.
- Handayani, R., & Mulyadi, D. (2023). Penggunaan media visual interaktif untuk meningkatkan pemahaman tenses siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 7(2), 87–96.
- Hidayati, N. (2023). Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap pemahaman tenses pada siswa kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak*, 10(2), 123–134.
- Li, M., Yao, H., & Chen, X. (2020). The Effect of Digital Media in Teaching English Grammar in Primary Schools. *International Journal of English Language Studies*, 2(3), 85–92.
- Li, X., Zhou, Y., & Wijaya, T. T. (2022). Determinants of behavioral intention and use of interactive whiteboard by K-12 teachers in remote and rural areas. *Frontiers in Psychology*, 13, 934423.
- Ling, N. S., & Abdul Aziz, A. (2022). The effectiveness of game-based learning strategies on primary ESL learners' vocabulary learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 845–860.
- Lubis, H., & Siregar, M. (2022). Strategi guru dalam mengatasi kesulitan grammar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(1), 45–54.
- Mulyani, S. (2021). Pembelajaran tenses melalui media interaktif untuk siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 200–210.
- Nugroho, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Guru Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, A. R., & Wijaya, T. T. (2022). Leveraging gamification into EFL grammar class to boost student engagement. *Teaching English with Technology*, 22(2), 90–114.
- Rahman, M., & Hasan, M. (2021). Student's views on learning English on TikTok application. *Journal of English Teaching and Research*, 8(2), 145–160.
- Rahmawati, I. (2022). Kesulitan belajar bahasa Inggris: Fokus pada penggunaan Simple Present dan Present Continuous Tense. *Jurnal Linguistik Pendidikan*, 9(2), 98–107.
- Wibowo, R. A., & Fatimah, A. N. (2020). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis aktivitas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 5(3), 120–129.
- Zhang, L., & Wang, C.-C. (2019). Impacts of concept map-based collaborative mobile gaming on English grammar learning performance and behaviors. *Educational Technology Research and Development*, 67(4), 789–808.

Zhang, L., & Wang, X. (2019). *Improving Grammar Comprehension Using Contextual Visual Media*. *Journal of Language Teaching Research*, 5(4), 233–242.