

Unlock Grammar Mastery: Conditional Sentence Learning through Linked Cards

Kuasai Tata Bahasa: Pembelajaran Kalimat Kondisional Melalui Kartu Bersambung

Kayla Fadhila Perdana^{*,1)}, Fika Megawati^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: fikamegawati@umsida.ac.id

Abstrak *Learning English grammar is often considered difficult and boring by students, especially when it comes to conditional sentences, which have a fairly complex sentence structure. Therefore, teaching methods and learning materials are needed that can increase student engagement and motivation. This article aims to introduce a game-based learning tool in the form of a card game called Conditional Sentence Linked Cards to help students understand Type 1, Type 2, and Type 3 conditional sentences. This medium is designed as colorful cards containing an if clause and a result clause that students must arrange into sentences that are correct in both structure and meaning. The game has two modes, namely groups race and group members' race, which allow students to learn through cooperation or competition. The design of this medium demonstrates that the use of learning cards can create a more interactive, enjoyable, and contextual learning atmosphere, thereby helping students understand the structure of conditional sentences more effectively.*

Keywords – *Conditional sentences, game-based learning, learning media, grammar.*

Abstrak Pembelajaran grammar dalam Bahasa Inggris sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama pada materi kalimat kondisional yang memiliki struktur kalimat yang cukup kompleks. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Artikel ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis permainan berupa kartu permainan yang dinamakan *Conditional Sentence Linked Cards* untuk membantu siswa memahami kalimat kondisional tipe 1, tipe 2, dan tipe 3. Media ini dirancang dalam bentuk kartu berwarna yang berisikan klausa *if* dan klausa hasil yang harus disusun oleh siswa menjadi kalimat yang tepat secara strukturnya dan makna. Permainan ini memiliki dua mode, yaitu kecepatan kelompok dan kecepatan anggota kelompok, yang memungkinkan siswa belajar melalui kerja sama maupun kompetisi. Perancangan media ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan kontekstual sehingga membantu siswa memahami struktur kalimat kondisional dengan lebih efektif.

Keywords – *Kalimat kondisional, pembelajaran berbasis permainan, media pembelajaran, tata bahasa.*

I. Pendahuluan

Di era yang semakin berkembang ini, kemampuan berbahasa semakin berkembang dengan adanya perkembangan teknologi terutama gawai yang semakin canggih, sehingga Bahasa Inggris saat ini menjadi salah satu bahasa yang digunakan untuk komunikasi global dan pendidikan di masa sekarang. Dalam dunia pendidikan di Indonesia, Bahasa Inggris juga semakin diperdalam dengan menjadikannya pelajaran wajib sejak sekolah dasar hingga menengah sebagai bahasa asing yang harus dikuasai oleh siswa [1] sehingga Bahasa Inggris menjadi penting bagi siswa agar bisa bersaing secara global [2].

Bahasa Inggris sendiri mempunyai beberapa kompetensi yang harus dipelajari yang mencakup *listening* (mendengarkan), *reading* (membaca), *speaking* (berbicara) dan juga *writing* (menulis) [3]. Pada pendidikan, kompetensi tersebut juga harus diselingi dengan tatanan bahasa, yang menjadi salah satu komponen penting dalam pengukuran kemampuan berbahasa Inggris siswa [4]. Untuk menguasai kompetensi bahasa Inggris, siswa diharuskan untuk memahami ketepatan unsur bahasa [5]. Grammar menjadi unsur penting dalam membantu siswa untuk menyusun tulisan atau ungkapan [5]. Maka dari itu, siswa juga perlu untuk belajar memahami *grammar* atau tatanan

bahasa dalam Bahasa Inggris supaya bisa mengetahui fungsi, makna dan struktur dalam mempelajari empat kompetensi berbahasa Inggris.

Saat mempelajari Bahasa Inggris, *grammar* masih dianggap sulit untuk dipelajari, mengingat Bahasa Inggris merupakan bahasa penutur asing yang ada di ajarkan pada murid-murid di Indonesia. Siswa masih ragu dan bingung dalam membuat kalimat Bahasa Inggris, padahal dengan mempelajari dan menguasai *grammar*, siswa dapat mudah untuk berkomunikasi, memberikan ide dan informasi [6]. Pembelajaran *grammar* yang tidak menarik juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa secara keseluruhan [7]. Agar siswa tidak bosan atau jenuh, metode pembelajaran *grammar* harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar mereka [7]. Maka dari itu, *grammar* seharusnya diajarkan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan tetapi tetap kontekstual [8].

Salah satu materi *grammar* yang cukup menarik adalah *conditional sentences*. *Conditional sentences* sendiri merupakan salah satu *grammar* yang diajarkan pada siswa SMP dan SMA berdasarkan silabus K13 [9]. *Conditional sentences* sendiri merupakan sebuah kalimat pengandaian yang mempunyai tiga tipe, yaitu tipe 1, tipe 2 dan tipe 3. Untuk mempelajari *conditional sentences*, dibutuhkan pemahaman *grammar* yang sesuai, dikarenakan setiap tipe *conditional sentences* mempunyai fungsi yang berbeda-beda, namun *conditional sentences* tipe 3 dianggap sulit karena kalimatnya yang kompleks [9].

Umumnya, di sekolah biasanya mempelajari *conditional sentences* dengan cara membuat kalimat sesuai dengan tipenya, namun hal tersebut justru akan membosankan karena tidak ada aktivitas lain yang dapat dilakukan oleh siswa. Untuk mengatasi pembelajaran *grammar conditional sentences* yang biasanya hanya latihan menulis dan berpikir, terdapat inovasi untuk mempelajari *grammar conditional sentence* ini dengan metode *game based-learning*. *Game based-learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong kegiatan belajar siswa melalui pendekatan menyenangkan melalui aktivitas bermain [10]. Selain itu, metode ini juga dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar dan antusiasme siswa karena adanya keterlibatan mereka dalam proses belajar [11].

Untuk melakukan pembelajaran dengan metode *game based-learning* ini dibutuhkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran dapat menarik dan merangsang minat siswa agar bisa lebih aktif untuk mengembangkan ilmu pengetahuan saat belajar [12]. Salah satunya media pembelajaran yang bisa digunakan adalah kartu pembelajaran. Elemen pada kartu dapat digunakan sebagai pelengkap metode pembelajaran *game based-learning* [13]. Penggunaan media kartu ini dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran [14]. Dengan topik pembelajaran dan media yang dimiliki, permainan kartu dapat diimplementasikan untuk mempelajari *conditional sentence* agar lebih menarik dan interaktif.

II. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan kartu permainan *conditional sentences* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Fokus utama dari pembuatan media ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama siswa SMA kelas 11 [15], untuk memahami jenis-jenis *conditional sentences* dan juga fungsi penggunaannya. Maka dari itu, tujuan proyek ini adalah untuk membantu siswa untuk lebih memahami, melatih, dan menerapkan *conditional sentences* (kalimat bersyarat tipe pertama, kedua, dan ketiga) sesuai tatanan bahasa dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dalam memahami hal tersebut, pastinya dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih terlibat, yaitu dengan menggunakan media kartu. Jenis media kartu yang digunakan adalah *linked cards* atau *chained cards*. Karena permainan kartu ini akan melibatkan siswa untuk menghubungkan kalimat *if clause* yang benar dan sesuai. *Chained cards* dapat membantu siswa untuk membuat kalimat dengan cepat [16]. Kartu pembelajaran ini dinamakan *Conditional Sentence Linked Cards*. Berikut adalah elemen kartu yang ada pada *Conditional Sentences Linked Cards*!

1. Kartu

Media kartu pembelajaran dibuat dengan penggunaan warna sebagai visual yang dapat menarik siswa untuk bermain sambil belajar. Media *linked cards* ini mempunyai 3 tipe yang berbeda, menyesuaikan dengan tipe *conditional sentences*. Warna yang digunakan untuk *conditional sentences type 1* adalah warna hijau. Warna hijau dipilih untuk tipe 1 dikarenakan tipe tersebut masih mudah untuk dipahami struktur kalimatnya. Nama permainan ini adalah *Conditional Sentence Linked*. Secara keseluruhan, media ini terdiri atas 120 kartu yang terbagi ke dalam tiga set berdasarkan tipe *conditional sentences*. Setiap set terdiri atas 40 kartu, yaitu 20 *if cards* dan 20 *result cards* yang membentuk 20 pasang kalimat.

Komponen permainan:

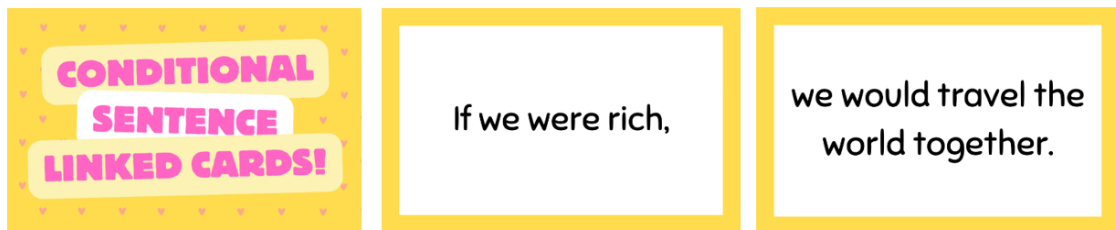
■ Kartu hijau untuk *conditional sentence type 1*



Gambar 1. *Conditional sentence Linked Cards type 1*

Gambar di atas merupakan contoh kartu *conditional sentences type 1*. Kartu tersebut mengandung kalimat pengandaian yang sesuai dengan struktur tipe 1 yaitu **If + Subject + Verb 1, Subject + will + Verb 1** dengan adanya tambahan complements atau kata keterangan.

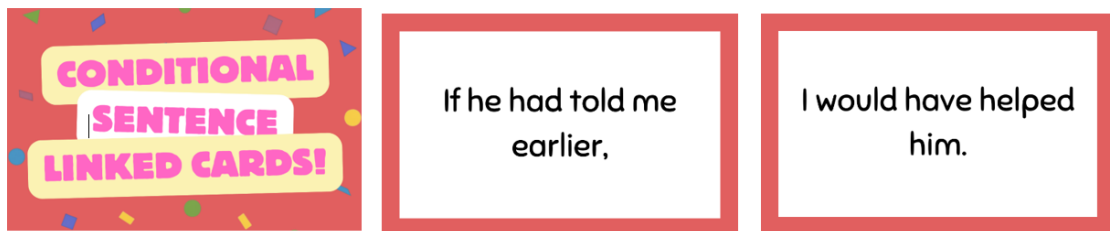
■ Kartu kuning untuk *conditional sentence type 2*



Gambar 2. *Conditional sentence Linked Cards type 2*

Gambar di atas merupakan contoh kartu *conditional sentences type 2*. Kartu tersebut mengandung kalimat pengandaian yang sesuai dengan struktur tipe 2 yaitu **If + Subject + Verb 2, Subject + Would + Verb 1** dengan adanya tambahan complements atau kata keterangan.

■ Kartu merah untuk *conditional sentence type 3*



Gambar 3. *Conditional Sentence Linked Cards type 3*

Gambar di atas merupakan contoh kartu *conditional sentences type 3*. Kartu tersebut mengandung kalimat pengandaian yang sesuai dengan struktur tipe 3 yaitu **If + Subject + Had + Verb 3, Subject + Would Have + Verb 3** dengan adanya tambahan complements atau kata keterangan.

2. Petunjuk penggunaan permainan.

a. Cara bermain

Kartu pembelajaran ini mempunyai 2 mode permainan yang dapat diterapkan.

Mode 1: *Groups race*

Mode ini dapat digunakan untuk pembelajaran secara berkelompok, dimana anggota kelompok bekerja sama dalam menyusun *conditional sentences*.

Tujuan: Membuat sebanyak mungkin kalimat *conditional* yang benar dalam waktu terbatas.

1. Guru berperan sebagai juri dan menentukan jenis kartu *conditional sentences* yang akan digunakan (type 1-type 3)
2. Buat grup berisikan 5-8 siswa (menyesuaikan jumlah siswa dalam satu kelas)
3. Tentukan kartu *conditional clause* yang akan digunakan.
4. Letakkan semua kartu yang telah ditentukan dalam posisi terbuka secara acak.
5. Atur timer selama **60-90 detik**.
6. Saat waktu dimulai, semua pemain menyusun *conditional sentences* sebanyak mungkin dari kartu yang sudah diacak.
 - o *if clause + result card*
7. Setelah waktu habis, guru / penilai memeriksa mana kalimat yang benar secara grammar dan logika.
8. Grup dengan jumlah kalimat benar terbanyak menang.

Mode 2: Group members' race

Mode ini dapat digunakan untuk belajar sambil bermain. Mode ini merupakan mode dimana satu kelompok akan menjadi rival satu sama lain. Alur permainan kurang lebih sama dengan mode group vs group.

Tujuan: Membuat sebanyak mungkin kalimat *conditional* yang benar dalam waktu terbatas.

1. Guru berperan sebagai juri dan menentukan jenis kartu *conditional sentences* yang akan digunakan (type 1-type 3)
2. Buat grup berisikan 3-5 siswa (menyesuaikan jumlah siswa dalam satu kelas)
3. Tentukan kartu *conditional clause* yang akan digunakan.
4. Letakkan semua kartu yang telah ditentukan dalam posisi terbuka secara acak.
5. Atur timer selama **60 detik**.
6. Saat waktu dimulai, semua pemain menyusun *conditional sentences* sebanyak mungkin dari kartu yang sudah diacak.
 - o *if clause + result card*
7. Setelah waktu habis, guru / penilai memeriksa mana kalimat yang benar secara grammar dan logika.
8. Pemain dengan jumlah kalimat benar terbanyak **menang**.

Mode 3: Create the missing clause

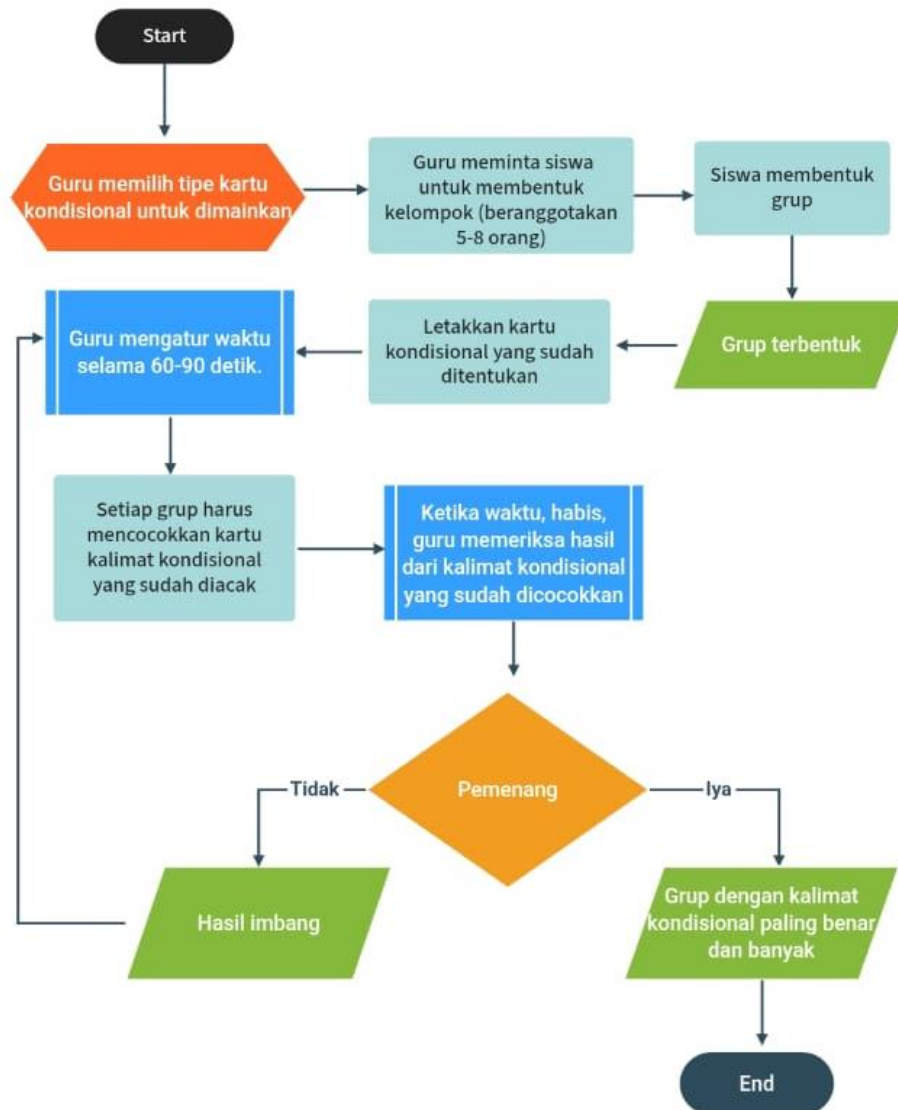
Pada mode ini, siswa berlatih untuk melengkapi kalimat kondisional sendiri sesuai dengan kartu yang diambil sesuai dengan tipe *conditional sentences* yang ditentukan oleh guru. Mode ini sangat mendukung belajar siswa dalam memahami *conditional sentences* dengan cara menyusun. Kemampuan siswa untuk menyusun kalimatnya sendiri dapat merefleksikan kompetensi struktur tata bahasa, kosa kata dan pengaitan yang logis untuk membuktikan kemampuan komunikasi dan mengekspresikan diri secara efektif, tidak hanya menunjukkan pemahaman berbahasa [17].

Tujuan: Membuat klausa yang hilang sesuai dengan tipe *conditional sentence* yang ditentukan.

1. Guru berperan sebagai juri dan menentukan jenis *conditional sentence* yang akan digunakan (*Type 1, Type 2, atau Type 3*).
2. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5–8 orang.
3. Kocok kartu dan letakkan dalam posisi tertutup.
4. Secara bergiliran, setiap kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk maju ke depan kelas.
5. Perwakilan kelompok mengambil satu kartu secara acak dan membacakan isi kartu dengan suara keras.
6. Pemain harus melengkapi klausa yang hilang sesuai dengan tipe *conditional sentence* yang sedang dimainkan.
 - o Jika kartu berisi **if clause**, pemain membuat **result clause**.
 - o Jika kartu berisi **result clause**, pemain membuat **if clause**.
7. Kelompok lain memperhatikan jawaban yang diberikan karena setelah satu kelompok selesai, giliran akan berpindah ke kelompok berikutnya.
8. Guru memeriksa jawaban berdasarkan ketepatan grammar, kesesuaian tipe *conditional*, dan kelogisan makna.
9. Setiap jawaban yang benar memperoleh **2 poin** untuk kelompok.

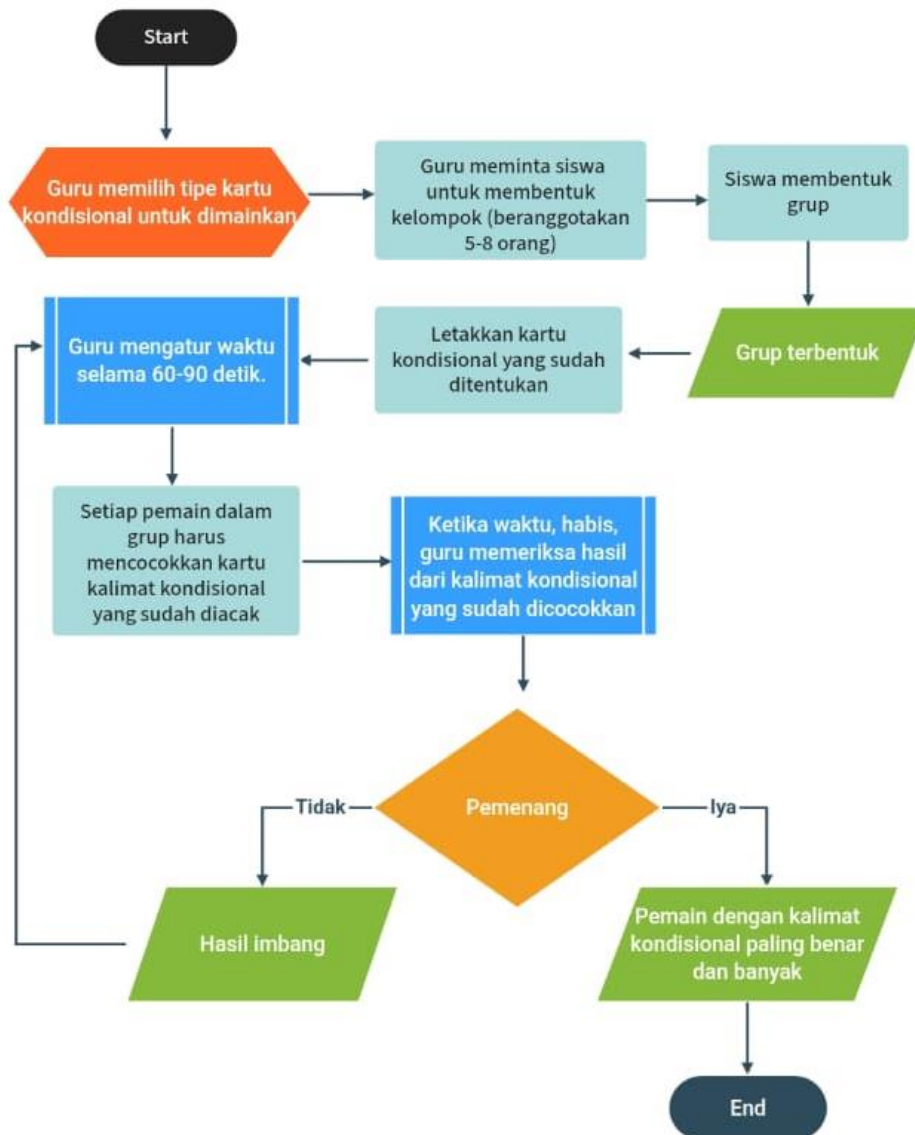
10. Jika jawaban sangat kreatif atau unik, guru dapat memberikan **1 poin bonus**.
11. Permainan berlanjut hingga seluruh anggota kelompok mendapatkan giliran atau jumlah putaran yang ditentukan telah selesai.
12. Kelompok dengan total poin tertinggi menjadi pemenang.

b. Flowchart permainan
Mode 1:



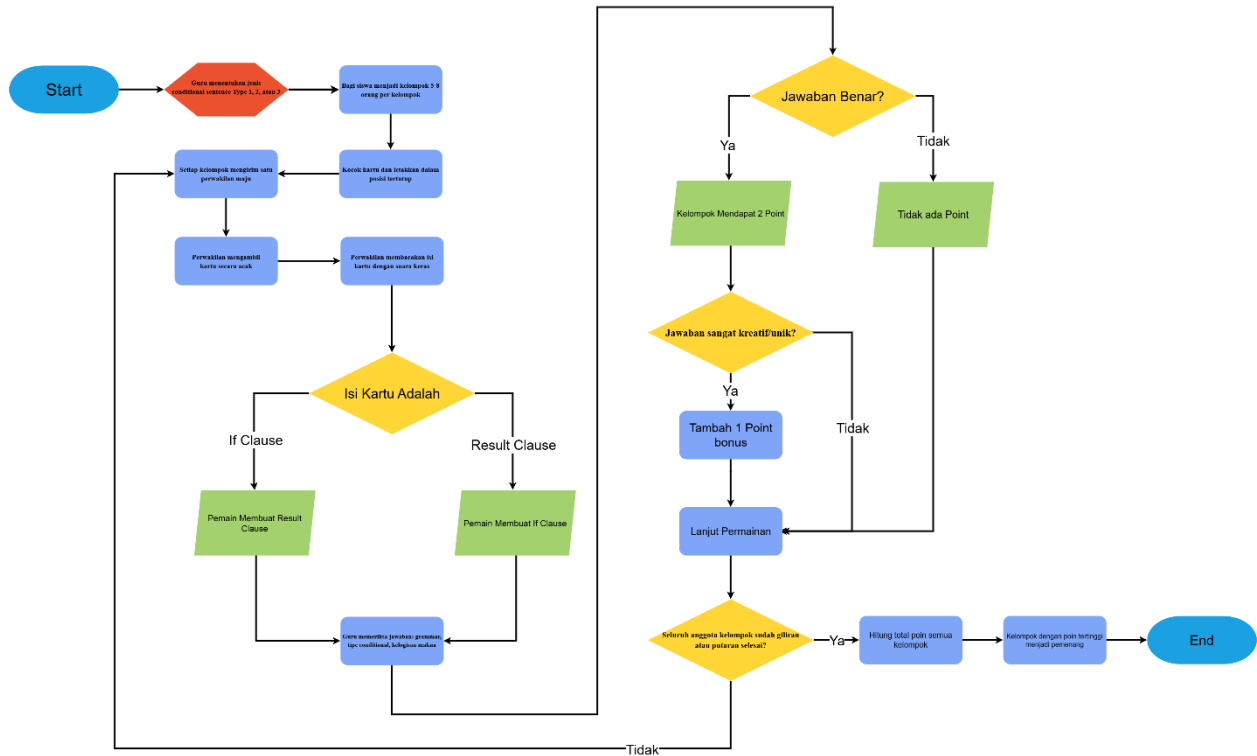
Gambar 4. Flowchart Mode Permainan 1

Mode 2:



Gambar 5. Flowchart Mode Permainan 2

Mode 3:



Gambar 6. Flowchart Mode Permainan 3

III. Kesimpulan

Conditional Sentence Linked Cards merupakan media pembelajaran yang berbasis *game-based learning* sebagai alternatif membantu siswa XI belajar dan memahami struktur grammar dan fungsi dari semua tipe *conditional sentences* secara efektif. Sesuai dengan namanya '*linked cards*', permainan sederhana ini dirancang sebagai media yang interaktif dan menyenangkan dengan cara menyocokkan kartu berisi kalimat pengandaian (*If clause*) yang sesuai dengan hasilnya (*result*). Dengan adanya variasi permainan yang melibatkan kerja sama dan kompetisi antar siswa, media ini dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar serta pemahaman siswa dalam penggunaan *conditional sentences* yang kontekstual. Oleh karena itu, media kartu pembelajaran ini dapat mendukung proses belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menarik bagi siswa.

IV. Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungan penuh dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris ini melalui fasilitas akademik, sarana pembelajaran, serta lingkungan pendidikan yang mendukung penulis selama pengembangan media berlangsung. Media pembelajaran Bahasa Inggris berjudul *Conditional Sentence Linked Cards!* yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

V. Referensi

- [1] T. Endar *et al.*, "Pentingnya menguasai Bahasa Inggris sebagai Bahasa internasional," *J. Pengabd. Masy. Bhineka*, vol. 4, no. 3, pp. 2882–2886, 2026.
- [2] S. Frimaulia and S. Alwina, "Peran pendidikan Bahasa Inggris dalam membentuk karakter anak di Sekolah Dasar," *J. Sintaksis Pendidik. Guru Sekol. Dasar, IPA, IPS dan Bhs. Ingg.*, vol. 5, no. 2, pp. 38–45, 2023.
- [3] F. S. Hapsari, N. Frijuniarsi, M. Farid, and M. Ahyar, "Pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman grammar Bahasa Inggris mahasiswa teknik," *J. Pembelajaran dan Ris. Pendidik.*, vol. 3, no. 3, pp. 1–7, 2023.
- [4] A. A. Niswah, "Speedy grammar : Aplikasi game untuk meningkatkan kemampuan tata Bahasa Inggris siswa," *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra. dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 1, pp. 163–174, 2022.
- [5] F. Megawati, Y. Astutik, N. A. Sinta, and S. Sulikatin, "A fun game for EFL learners," *Talent Dev. Excell.*, vol. 12, no. 3, pp. 1077–1082, 2020.
- [6] J. Imanudin and D. Q. A'yun, "The effectiveness of 'grammar Bahasa Inggris' application in improving students' grammar," *J. Fak. Kegur. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 128–134, 2021.
- [7] M. Hilmi, "Strategi efektif dalam pembelajaran grammar Bahasa Inggris yang tidak membosankan di kelas sembilan di MTS Ittihadul Bayan Telaga Lebur Sekotong Tengah," *Teach. J. Inov. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 422–430, 2025.
- [8] Sugiyono, "Transforming boring grammar teaching methods into fun ones," *J. Pendidik. dan Sastra Ingg.*, vol. 5, no. 2, pp. 387–399, 2025.
- [9] D. Kusumawardani, "Improving students' understanding of conditional sentences type 3 using vocabulary substitution drill," *Strateg. J. Inov. Strateg. dan Model Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, pp. 320–331, 2022.
- [10] A. Fiqriah, Y. Suntari, and C. B. Yudha, "Efektivitas game based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar," *Invent. J. Res. Educ. Stud.*, vol. 6, no. 1, pp. 230–238, 2025.
- [11] H. Sugianto, "Game-based learning in enhancing learning motivation research methodology," *Int. J. Instr. Technol.*, vol. 02, no. 01, pp. 22–33, 2023.
- [12] R. N. Firdaus and D. Puspasari, "Pengembangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! pada mata pelajaran korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 8, no. 3, pp. 411–420, 2020.
- [13] N. P. Agatha and A. A. Laksmi, "Penggunaan metode game based learning untuk mengasah kemampuan literasi membaca dengan card game 'SEKATA,'" *Pros. Semin. Nas. Mobilitas Akad.*, pp. 1–7, 2025.
- [14] W. I. Rahayu and U. Jamaludin, "Pengembangan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi makhluk hidup," *Metod. Didakt. J. Pendidik. Ke-SD-an*, vol. 18, no. 2, pp. 11–24, 2023.
- [15] T. Ambarwati, "Modul pembelajaran SMA Bahasa dan Sastra Inggris," *Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN*, pp. 1–25, 2020.
- [16] S. Masruhah, "The effectiveness of chain card games on students' writing skill," *J. English Educ. Technol.*, vol. 02, no. 03, pp. 493–503, 2021.
- [17] K. K. Faisal, I. Amalia, and A. Suaidi, "An analysis of students' ability in constructing conditional sentences (at the eleventh grade students of SMA Negeri 1 Waringinkurung)," *Etnolinguist.*, vol. 7, no. 2, pp. 164–181, 2023, doi: 10.20473/etno.v7i2.48733.