

ABSTRAKSI

Dalam kehidupan masyarakat global, Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang dipakai secara luas, baik itu di kehidupan bermasyarakat, atau di forum atau lembaga resmi baik nasional atau internasional. Bahasa Inggris menjadi bahasa yang sangat sering digunakan sehingga seringkali diasimilasikan ke dalam bahasa ibu, Hal ini mengakibatkan penggunaan grammar Bahasa Inggris yang salah dikarenakan kurangnya pendidikan dan latihan yang memadai sehingga terdapat kesalahan arti atau makna kata atau kalimat. Dari permasalahan itu, penulis melakukan penelitian mengenai pembelajaran *grammar* Bahasa Inggris menggunakan media alternatif berupa *tabletop card game*. Studi menggunakan kajian pustaka dan kajian keadaan nyata. Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *tabletop card game* dapat berfungsi sebagai alternatif yang baik untuk mendorong masyarakat menggunakan dan berlatih grammar Bahasa Inggris yang baik dan benar. Media *tabletop card game* dapat mendorong penggunanya berlatih secara langsung dengan sesamanya dalam lingkungan yang mendukung untuk berlatih secara nyata.

Kata kunci: pembelajaran, grammar, Bahasa Inggris, *tabletop card game*

ABSTRACT

In a global society, English language has been a widely-used international language, whether in a day-to-day life or in an official forums or official organizations in both domestic and international occasions. English is becoming so widely used that it's being assimilated into various local languages, thus making proper use of English grammar increasingly vague due to the lack of education or practice on said aspect; making words or even sentences lose their meaning or misunderstood. This paper studies the implications of using tabletop card game as an alternative media for learning and practicing English grammar. Studies conducted using literature reviews and real-world surveys shows that using human interactions and recreational aspects of a tabletop card game shows an increase in language skills of the users, proving that tabletop card game can be used as a viable alternative in learning or practicing English grammars.

Keywords: learning, English grammar, tabletop, card game