

## **ABSTRAK**

*Nurul Fitri Ramadhani. 2022. Increasing the students' simple past tenses mastery through grammar racing game at SMP Negeri 1 Kota Ternate. Thesis of English Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Khairun University. (First supervisor) Asrul. Syawal, S.Pd., M.Pd (second supervisor). Dr. Samsudin Hi Adam, M.Pd.,M.Hum*

*This study aims to increase students' understanding of the simple past, make students more active, and also so that students do not feel bored when learning takes place. This research is quantitative research with a pre-experimental design. Researchers involved 23 students. Pretest and posttest instruments. The results of the study increased students' understanding of students through the grammar racing game significantly increase With 39.22 pretest and 84.43 posttest data. Ipost-testven that the post-test results are higher than the pre-test. The significance level of 0.05 with 22 degree students that the t-test of 9.2 is higher than the t-table of 1.717. This shows that the alternative hypothesis ( $H_o$ ) which states that the use of grammar racing games can improve students' simple past comprehension skills and the null hypothesis ( $H_i$ ) which states that the use of grammar racing games does not improve students' simple past comprehension skills. This means that the use of grammar racing games can improve students' understanding of the simple past.*

*Kata kunci : Simple Past, Strategi grammar racing game*

## ABSTRAK

**Nurul Fitri Ramadhani. 2022.** Meningkatkan penguasaan *simple past tenses* siswa melalui permainan grammar racing di SMP Negeri 1 Kota Ternate. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun. (Pengawas pertama) Asrul. Syawal, S.Pd., M.Pd (pembimbing kedua). Samsudin Hi Adam, M.Pd.,M.Hum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang *simple past*, membuat siswa lebih aktif, dan juga agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental design*. Peneliti melibatkan 23 siswa. Instrumen *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian peningkatan pemahaman siswa melalui *grammar game racing* meningkat signifikan dengan data *pretest* 39,22 dan *posttest* 84,43. Hasil *post-test* lebih tinggi dari pada *pre-test*. Tingkat signifikansi 0,05 dengan 22 derajat siswa bahwa *t-test* sebesar 9,2 lebih tinggi dari *t-tabel* sebesar 1,717. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa penggunaan *grammar game racing* dapat meningkatkan keterampilan pemahaman masa lalu sederhana siswa dan hipotesis ( $H_1$ ) yang menyatakan bahwa penggunaan *grammar game racing* tidak meningkatkan pemahaman *simple past* siswa keterampilan. Artinya penggunaan *grammar game racing* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang *simple past*.

Katakunci: SimplePast, Strategigrammargameracing