**ABSTRACT**

***Burawi. 2018****. The effectiveness build a* sentence *cubes game of simple past tense to improve student’s grammar mastery at the Eight grade students of SMP Ad-Damanhuri.* Thesis. English Education Department, Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan PGRI Bangkalan. Advisor I: Mohammad Arief Wahyudi, M.Pd and Advisor II: Mohammad Kurdi Wijaya, M.Pd.

**Key words** *:* **Build-A-Sentence Cubes, Simple Past Tense, Grammar**.

Grammar is one of the most important aspect in learning English. Students of the eighth grade of SMP AD-Damanhuri feel confuse when the teacher teaching them using English. They do not understand what the teacher writing and the meaning of the text. They need enjoyed in learning english especially grammar. In addition, they feel bored with the media that teacher usually give for them. They need new media to make them interest in learning English. Therefore, the researcher wants to teach them use a new media through game which is fun, interactive and easy to understand the lesson of English.

This research is quantitative of quasi expremental research with two groups pretest postest design. There are two variables in this research, there are independent and dependent variables. The independent variable is “**Build-A-Sentence Cubes game**’’ while the dependent variable is students’ grammar mastery. The objective of this research is to know the effectiveness build a sentence cubes game of simple past tense to improve student’s grammar mastery at the Eight grade students of smp ad-damanhuri. The number of population is 81 students which divided into nine classes. The researcher uses test as an instrument in getting the data. To analyze the data, the researcher uses SPSS 23 IBM version. The result shows that p- value is 0.000 < 0.05 (α), if P-value < a. It means that alternative hypothesis (Hα) is accepted and null hypothesis (H0) is rejected. It can be an answer from research question that Students taught by “build a sentence cubes game” get achievement than the students do not teach by “build a sentence cubes game” in enchancing students’ grammar.

In conclusion, It could be an answer from research question that the students taught by using build a sentence cubes game.can be effective as media teaching to grammar at the eighth grade students of SMP AD-Damanhuri in academic year 2018-2019.

**ABSTRAK**

**Burawi, 2018*.*** *Efektivitas Membangun Permainan Kalimat Kubus dari Bentuk Masa lalu Sederhana untuk Meningkatkan Penguasaan Tata Bahasa Siswa pada Siswa kelas Delapan SMP Ad-damanhuri*.Tesis. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan PGRI Bangkalan. Pembimbing I: Mohammad Arief Wahyudi, M.Pd dan Pembimbing II: Mohammad Kurdi Wijaya, M.Pd.

**Kata Kunci:** Kubus Build-A-Sentence, Simple Past Tense, Grammar.

Grammar adalah salah satu aspek terpenting dalam belajar bahasa Inggris. Siswa kelas delapan SMP AD-Damanhuri merasa bingung ketika guru mengajar mereka menggunakan bahasa Inggris. Mereka tidak mengerti apa yang ditulis oleh guru dan arti dari teks tersebut. Mereka perlu dinikmati dalam belajar bahasa Inggris terutama tata bahasa. Selain itu, mereka merasa bosan dengan media yang biasanya diberikan guru untuk mereka. Mereka membutuhkan media baru untuk membuat mereka tertarik dalam belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti ingin mengajari mereka menggunakan media baru melalui permainan yang menyenangkan, interaktif dan mudah dimengerti pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif quasi expremental dengan dua kelompok desain pretest postest. Ada dua variabel dalam penelitian ini, ada variabel independen dan dependen. Variabel independennya adalah "Game Build-A-Sentence Cubes", sedangkan variabel dependennya adalah penguasaan tata bahasa siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas membangun permainan kalimat kubus sederhana masa lalu untuk meningkatkan penguasaan tata bahasa siswa pada siswa kelas Delapan smp ad-damanhuri. Jumlah populasi adalah 81 siswa yang terbagi menjadi sembilan kelas. Peneliti menggunakan tes sebagai alat untuk mendapatkan data. Untuk menganalisa data, peneliti menggunakan SPSS 23 versi IBM. Hasilnya menunjukkan bahwa p-value adalah 0,000 <0,05 (α), jika P-value <a. Ini berarti bahwa hipotesis alternatif (Hα) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Ini bisa menjadi jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajarkan oleh siswa dengan “membangun permainan kalimat kubus” mendapatkan pencapaian daripada siswa tidak mengajar dengan “membuat permainan kalimat kubus” dalam meningkatkan tata bahasa siswa.

Kesimpulannya, dapat menjadi jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajarkan siswa dengan menggunakan permainan membangun kubus kalimat. Dapat efektif sebagai media pengajaran untuk tata bahasa pada siswa kelas delapan SMP AD-Damanhuri pada tahun akademik 2018-2019.