

APPROVAL SHEET

Name : Uci heldiya Fatmala Dj. Akili

Student's ID : 321412050

Department : English

Faculty : Letters and Culture

**Title : Improving students' ability in using simple present tense
through matching cards game in Smpn 3 pulubala**

Advisor 1



**Sri Rumiyaningsih Luwiti, S.Pd. M.Pd
NIP. 197810112003122003**

Advisor 2



**Rahmawaty Mamu, S.Pd. M.Pd
NIP. 197711162001122001**

Head of English Department



**Novi Rusnarty Usu, S.Pd. MA
NIP. 19800111 200501 2 003**

LEGALIZATION SHEET

Date : 26 February 2018


Time :

Examinee : Uci Heldiya Fatmala Dj. Akili

Student's ID : 321412050

Title : Improving students' ability in using simple present tense through
matching cards game in SMP N 3 Pulubala

NO	Examiners	Signature
1	Dra. Elsje L. Sambouw, M. Hum	
2	Helena Badu S.Pd., M.Pd	
3	Sri Rumiyaningsih Luwiti S.Pd., M.A	
4	Rahmawati Mamu S.Pd., M.Pd	


Dean of Letters and Culture Faculty
Dr. Harto Malik M.Hum
NIP.19661004 199303 1 010

ABSTRACT

Uci Heldiya Fatmala Akili. NIM: 321 412 050. (2018). Improving Students' ability in using simple present tense through matching card game" (A research conducted at first grade of SMPN 3 Pulubala class VIIB for academic year 2016/2017). English Department, Letters and Culture Faculty, Universitas Negeri Gorontalo. Advisors: (1) Rumiyaningsih Luwiti S.Pd., M.A Advisor :(2) Rahmawati Mamu, S.Pd, M.Pd.

The aim of this research is to find out whether or not "matching card game" method can improve students' ability in using simple present tense. In this case, the sample of this research is taken by using purposive sampling. The sample of this research was 20 students of the tenth of SMP N 3 Pulubala. The method of this research is pre-experimental method with concern pre-test, treatment and post-test. The instrument used in collecting the data is the multiple choices test to measure their comprehension in using simple present tense. Based on the result of the data analysis of students' comprehension in using simple present tense, the researcher found that the students' learning outcomes increased. The hypothesis is tested by using t-test formula. The hypothesis of this research is accepted, it because t_{count} is bigger than t_{list} (**9.65**>**2.04**) with the level significance = 0.05 and $df = (n-1) = 29$. Thus, by using the matching card game method can improve students' comprehension in using simple present tense.

Key words: simple present tense, matching card game.

ABSTRAK

Uci Heldiya Fatmala Akili. NIM: 321 412 50. (2018). "Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menggunakan *Simple Present Tense* melalui Permainan Mencocokkan Kartu" (Penelitian yang dilakukan di kelas satu SMPN 3 Pulubala, kelas VIIIB tahun akademik 2016/2017). Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing: (1) Rumiyaningsih Luwiti S.Pd., M.A. Pembimbing: (2) Rahmawaty Mamu, S.Pd, M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode "permainan mencocokkan kartu" dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan *simple present tense*. Pada kasus ini, sampel dari penelitian ini ditentukan dengan menggunakan penyampelan bertujuan. Sampel dari penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas satu SMPN 3 Pulubala. Metode penelitian ini adalah metode praeksperimental yang mengutamakan pra uji, pemberian perlakuan dan pasca uji. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah uji pilihan ganda untuk mengukur pemahaman para siswa dalam menggunakan *simple present tense*. Berdasarkan hasil dari analisis data atas pemahaman siswa dalam menggunakan *simple present tense*, peneliti menemukan bahwa nilai hasil belajar siswa meningkat. Hipotesis diuji dengan menggunakan rumus t-uji. Hipotesis penelitian ini diterima karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($9.65 > 2.04$) dengan level signifikansi $\alpha = 0.05$ dan $df = (n-1) = 29$. Oleh karena itu, penggunaan metode permainan mencocokkan kartu dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menggunakan *simple present tense*.

Kata Kunci: *simple present tense*, permainan mencocokkan kartu



