

## ABSTRACT

NOR HASANAH, 2023, *Cozy Grammar Game: An Innovative Approach To Teaching Of Eight Tenses-A Qualitative Study At MA Baiturrahman Pamekasan*, Thesis, English Teaching Learning Program, Tarbiyah Faculty, State Islamic Institute (IAIN) Madura, Advisor Eva Nikmatul Rabbianti, M.pd

Keywords: Cozy Grammar Game, an innovative approach for Eight Tenses.

This research consists of problems, research objectives, methods, research findings and conclusions. This research focuses on the use of game methods for learning English in tense material and the use of this game for tenses material is included in the type of method that is easy to apply but students still find difficulties in learning and understanding. This thesis is the background for the researcher to conduct this research to find out the extent of the learning abilities of eleventh grade students in learning tenses using a game method called the cozy grammar game. This research was conducted at MA Baiturrahman Pamekasan in class IX. This research is also to find out the extent of the use of this game method. in measuring students' abilities in learning tenses using the game method because basically learning tenses is not a difficult thing although it cannot be said to be easy and to make it easier for students to learn thesis the first step must first understand the meaning of tenses as it is known that tenses are the basis for forming sentences in English which pays attention to events and the time something happens which has the keywords event and time event and time it happens.

This research consists of two research objectives, namely, 1. What is the process of using comfortable grammar games in teaching tense for students at MA Baiturrahman. 2. What are the factors that support the use of comfortable grammar games in student learning at MA Baiturrahman.

This research is a qualitative descriptive research. The instruments used are interview observations and information documentation. The English teacher and eleventh grade students checked the validity of the data using extended participation and time triangulation because it requires researchers to check data from the same source with different techniques and at different times. planned to use the same methods to understand data and information.

Based on the results of this research, it can be said that the use of a game method called the cozy grammar game in class IX of the MA Baiturrahman Pamekasan school was successful and able to make students learn better and more enthusiastically, while the factors that support the use of this cozy grammar game in teaching tense are as follows. following: a). There is thorough teacher preparation in learning as explained by him, namely the media. b). There is support and attention from teachers and friends who always invite and motivate and always support students and encourage them to learn enthusiastically. c). A collaborative relationship between teachers and students who play an active role in implementing learning. Learning will run smoothly if there is a cooperative relationship between the teacher and students so that a good and comfortable learning atmosphere is created.

## ABSTRAK

NOR HASANAH, 2023, *Cozy Grammar Game: Pendekatan Inovatif Dalam Pengajaran Delapan Tenses-Studi Kualitatif Di MA Baiturrahman Pamekasan*, Tesis, Program Pembelajaran Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, Pembimbing Eva Nikmatul Rabbianti, M. Pd

Kata Kunci: Cozy Grammar Game, pendekatan inovatif Eight Tenses.

Penelitian ini terdiri dari masalah, tujuan penelitian, metode, temuan penelitian, dan kesimpulan. Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode game untuk pembelajaran bahasa Inggris pada materi tenses dan penggunaan game ini untuk materi tensis termasuk ke dalam jenis metode yang mudah diterapkan namun masih ditemukan kesulitan siswa dalam belajar dan memahami tenses inilah yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana kemampuan belajar siswa kelas sebelas dalam pembelajaran tenses menggunakan metode game yang disebut dengan cozy grammar game penelitian ini dilakukan di MA Baiturrahman Pamekasan di kelas IX penelitian ini juga untuk mengetahui sejauh mana penggunaan metode game ini dalam mengukur kemampuan siswa dalam belajar tenses dengan menggunakan metode game karena pada dasarnya belajar tenses ini bukanlah hal yang sulit meski tidak bisa dibayangkan gampang dan untuk memudahkan siswa dalam belajar tenses langkah pertama harus memahami terlebih dahulu pengertian tenses seperti yang diketahui tenses adalah dasar pembentukan kalimat dalam bahasa Inggris yang memperhatikan kejadian dan waktu terjadinya sesuatu yang memiliki kata kunci event dan time kejadian dan waktu terjadinya.

Penelitian ini terdiri dari dua tujuan penelitian yaitu, 1. Bagaimana proses penggunaan permainan tata bahasa yang nyaman dalam pembelajaran tenses bagi siswa di MA Baiturrahman. 2. Apa saja faktor yang mendukung penggunaan permainan tata bahasa yang nyaman dalam pembelajaran siswa di MA Baiturrahman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif instrumen yang digunakan berupa observasi wawancara dan dokumentasi informasinya adalah guru bahasa Inggris dan siswa kelas sebelas pengecekan keabsahan data dilalui dengan perpanjangan keikutsertaan dan triangulasi waktu karena mengharuskan peneliti untuk mengecek data dari sumber yang sama dengan teknik yang berbeda dan waktu yang direncanakan menggunakan metode yang sama untuk memahami data dan informasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan metode game yang disebut cozy grammar game ini di kelas IX sekolah MA Baiturrahman Pamekasan adalah berhasil dan mampu membuat siswa belajar lebih baik dan semangat sedangkan faktor-faktor yang mendukung penggunaan cozy grammar game ini pada pembelajaran tenses adalah sebagaimana berikut: a) Adanya persiapan guru yang matang dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan olehnya yaitu media. b) Adanya dukungan dan perhatian dari guru serta teman-temannya yang selalu mengajak dan memberi motivasi dan selalu mendukung siswa dan agar semangat belajar. c) Hubungan kerjasama antara guru dan siswa yang berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan lancar apabila terjalin hubungan kerjasama antara guru dan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang baik dan nyaman.