

ABSTRACT

Sholihah, Mar'atus. 2019. *The Influence of Using Langpoly Game to The Student's Grammar Achievement at Eighth Grade of SMPN 1 Taman Sidoarjo in The 2018-2019 School Year*. Undergraduate Thesis, English Language Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor: Ferra Dian Andanty, S.S., M.Pd. and Salim Nabhan, S.Pd., M.A.

Keywords: *Grammar Achievement, Langpoly Game*

This study was intended to answer the research question whether there is any influence of using Langpoly game to the student's grammar achievement at eighth grade of SMPN 1 Taman Sidoarjo in the 2018-2019 school year or not. So, it is intended to obtain reliable information whether or not there was any influence to the students grammar achievement between experimental and control class.

In this research, the researcher used a quantitative research. The researcher used pre-test and post-test control group design to collect data. The population of the research were taken from the students grade eighth on SMPN 1 Taman Sidoarjo. Cluster random sampling was used to determine the experimental and the control class. The researcher defined VIII B was the experimental class using langpoly game while VIII C was the control class using conventional manner. The data collection that used in this research was completion test and the data analysis technique was t-test.

The data was taken from pre-test and post-test used t-test to analyze the data. The reseracher used objective test. The result of the study found that t-test value was 3.887 with $df= 62$ and t-table was 1.669 suitable with significant standard 5%. T-observed was higher than t-table ($3.887 > 1.669$). So, the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It can be conclude that use of langpoly game influenced to the student's grammar achievement at eighth grade of SMPN 1

Taman Sidoarjo in the 2018-2019 school year. It meant that langpoly game could made the students interested and motivated in studying grammar.

ABSTRAK

Sholihah, Mar'atus. 2019. *The Influence of Using Langpoly Game to The Student's Grammar Achievement at Eighth Grade of SMPN 1 Taman Sidoarjo in The 2018-2019 School Year*. Skripsi, Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adibuana Surabaya. Pembimbing: Ferra Dian Andanty, S.S., M.Pd. dan Salim Nabhan, S.Pd., M.A.

Kata Kunci: *prestasi tata bahasa, permainan langpoly*

Penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian apakah ada pengaruh menggunakan permainan langpoly terhadap prestasi tata bahasa siswa di kelas delapan SMPN 1 Taman Sidoarjo pada tahun ajaran 2018-2019 atau tidak. Jadi, ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang dapat dipercaya apakah ada atau tidak ada pengaruh terhadap prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Peneliti menggunakan desain kelompok kontrol pre-test dan post-test untuk mengumpulkan data. Populasi penelitian ini diambil dari siswa kelas delapan di SMPN 1 Taman Sidoarjo. Cluster random sampling digunakan untuk menentukan eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti mendefinisikan VIII B adalah kelas eksperimen menggunakan permainan langpoly sementara VIII C adalah kelas kontrol menggunakan cara lama. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes melengkapi dan teknik analisis data adalah uji-t.

Data diambil dari pre-test dan post-test menggunakan t-test untuk menganalisis data. Peneliti menggunakan tes objektif. Hasil penelitian menemukan bahwa nilai t-test adalah 3.887 dengan $df = 62$ dan t-tabel adalah 1.669 sesuai dengan standar signifikan 5%. T-pengamatan lebih besar dari t-tabel ($3.887 > 1.669$). Jadi, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan langpoly memengaruhi prestasi tata bahasa siswa di kelas delapan SMPN 1 Taman Sidoarjo pada tahun ajaran 2018-2019. Ini

berarti bahwa permainan langpoly dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar tata bahasa.