

ABSTRACT

Nadhifah, Zahrotun. 2019. *The Effect of Climbing Grammar Mountain (CGM) Game towards Students' Grammar Achievement for 7th Grade of SMPN 1 Driyorejo*. Undergraduate Thesis. English Education Department. Faculty of Teacher Training and Education. University of PGRI Adi Buana Surabaya. 1st Advisor: Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd and 2nd Advisor: Hertiki, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Climbing Grammar Mountain (CGM) Game, Students' Grammar Achievement*.

The purpose of this research is to find out the effect of using climbing grammar mountain (CGM) game towards students' grammar achievement for 7th grade of SMPN 1 Driyorejo. The main problem of this research is many English students get difficulties and made mistakes when they did the exercises about various grammar structures, especially singular and plural. Therefore, the researcher implements climbing grammar mountain (CGM) game to solve the students' problems.

This research was categorized as quantitative research. The research design of this research was true experimental design with pretest-posttest control group design. The population was all of the seventh grade students of SMPN 1 Driyorejo which consists of 354 students. The sampling technique was cluster random sampling. The researcher chose cluster random sampling because the teacher in the school gave the researcher two classes to conduct this research. So, the sample was VII J as experiment class and VII K as control class. The researcher used test as the instrument of data collection technique. The kind of the test was objective test. The researcher used t-test as the formula to count the data.

The result of this research was t-calculation is higher than t-table, that is $7,69 > 1,99773$. It means that null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. It can be concluded that there is significant effect of using climbing grammar mountain (CGM) game towards students' grammar achievement for seventh grade students at SMPN 1 Driyorejo.

ABSTRAK

Nadhifah, Zahrotun. 2019. *The Effect of Climbing Grammar Mountain (CGM) Game towards Students' Grammar Achievement for 7th Grade of SMPN 1 Driyorejo*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing 1: Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd dan Pembimbing 2: Hertiki, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Climbing Grammar Mountain (CGM) Game, Students' Grammar Achievement.*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan climbing grammar mountain (CGM) terhadap prestasi tata bahasa siswa kelas 7 SMPN 1 Driyorejo. Masalah utama dari penelitian ini adalah banyak siswa bahasa Inggris mendapatkan kesulitan dan membuat kesalahan ketika mereka mengerjakan latihan tentang berbagai struktur tata bahasa, khususnya singular dan plural. Oleh karena itu, peneliti mengimplementasikan permainan climbing grammar mountain untuk mengatasi masalahnya siswa.

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *true experimental design* dengan *pretest-posttest control group design*. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas tujuh SMPN 1 Driyorejo yang terdiri dari 354 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling*. Peneliti memilih *cluster random sampling* karena guru di sekolah memberi peneliti dua kelas. Jadi, sampel penelitian adalah VII-J sebagai kelas eksperimen dan VII-K sebagai kelas kontrol. Peneliti menggunakan tes sebagai instrumen teknik pengumpulan data. Jenis tes adalah tes objektif. Peneliti menggunakan uji-t sebagai rumus untuk menghitung data.

Hasil penelitian ini adalah t-hitung lebih besar dari t-tabel, yaitu $7,69 > 1,99773$. Ini berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan climbing grammar mountain (CGM) terhadap prestasi tata bahasa siswa untuk siswa kelas tujuh di SMPN 1 Driyorejo.