

## ABSTRACT

Oktavia, Dian Rosana. Student Registered Number. 17203153040. 2019. The Effectiveness of Using Snake and Ladder Game Toward Students' Mastery on Simple Past Tense at The Second Grade of SMP Negeri 1 Sumbergempol. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I., M.Pd.

**Keywords:** effectiveness, snake and ladder game, students' mastery on simple past tense

The existence of grammatical rules is very important in spoken and written language. Consequently, students should be able to understand the theories of English grammar, as well as in practice, they also have to understand how to apply them either in oral or in written form properly. There are many aspects discussed in English grammar. One of them is simple past tense that used to indicate an activity or situation began and ended at particular time in the past. Therefore, teacher as facilitators should able to manage and use method or media which is appropriate in teaching simple past tense. In this research, the researcher used snake and ladder game as medium in teaching simple past tense. Snake and Ladder game can be a good option to teach simple past tense more interesting and fun. This game has a role that can lead students and order to cooperate with other students while playing game. Hence, this research aim at knowing the effectiveness of using Snake and Ladder game toward students' mastery on simple past tense at the second grade of SMP Negeri 1 Sumbergempol on academic year 2018/2019.

The formulation of the research problem was: 1) Is there any significant difference toward students' mastery on simple past tense who were taught by using snake and ladder game and those taught without using snake and ladder game?". The purpose of this research was : 1) To know any significant difference toward students' mastery on simple past tense who were taught by using snake and ladder game and those taught without using snake and ladder game.

Research method applied in this research included: 1) the research design of this study was quasi-experimental design with quantitative approach, 2) the population of this research was all of the second grade students at SMP Negeri 1 Sumbergempol which consist of 12 classes and the total of the students were 367, 3) the sample were VIII H as experimental group which consist of 32 students and VIII K as control group which consist of 35 students, 4) the variable were independent and dependent variable. Independent variable was snake and ladder game and dependent variable was students' mastery on simple past tense, 5) the

research instrument was test, 6) the data analysis was using Independent Sample T-test with SPSS 16.0.

The finding showed that there is a significant difference between the result of experimental group and control group. The students' mean score in experimental group that taught by using snake and ladder game was 73.75. While, in control group that taught without using snake and ladder game was 67.23. So, the improvement in experimental group was higher than control group.

In addition, the result of the statistical computation used Independent Sample T-test with SPSS 16.0, showed that the significance value was 0.004. It means that the significance value was smaller than the significance level ( $0.004 < 0.05$ ). This mean that  $H_a$  stated that there is significant difference score in teaching simple past tense by using snake and ladder game and without using snake and ladder game at the second grade of SMP Negeri 1 Sumbergempol was accepted. Whereas,  $H_0$  which stated that there is no significant difference score in teaching simple past tense by using snake and ladder game and without using snake and ladder game at the second grade of SMP Negeri 1 Sumbergempol was rejected. In other word, snake and ladder game was effective in teaching simple past tense at junior high school level.

## ABSTRAK

Oktavia, Dian Rosana. Nomor Induk Mahasiswa. 17203153040. 2019. The Effectiveness of Using Snake and Ladder Game Toward Students' Mastery on Simple Past Tense at The Second Grade of SMP Negeri 1 Sumbergempol. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I., M.Pd.

**Kata Kunci:** keefektifan, permainan ular tangga, penguasaan siswa terhadap simple past tense

Keberadaan grammar sangatlah penting dalam berbicara dan menulis bahasa. Sebagai konsekuensinya, murid diharuskan untuk memahami teori-teori dalam grammar, baik itu dalam praktek, mereka juga harus memahami bagaimana cara mengaplikasikannya dengan tepat baik dalam berbicara atau dalam tulisan. Ada banyak aspek yang dibahas di dalam grammar. Salah satunya adalah simple past tense yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah kejadian atau situasi yang dimulai dan berakhir pada suatu waktu di masa lampau. Dengan begitu, guru sebagai pemberi fasilitas harus pada dalam mengatur dan menggunakan metode atau media yang sesuai dalam pembelajaran simple past tense. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran simple past tense. Permainan ular tangga bisa menjadi pilihan yang baik untuk mengajar simple past tense lebih menarik dan asik. Permainan ini mempunyai peran yang bisa mempengaruhi siswa untuk bekerja sama dengan para siswa lainnya sambil bermain. Oleh karena itu, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui keefektifan permainan ular tangga terhadap penguasaan siswa pada simple past tense pada kelas 8 di SMP Negeri 1 Sumbergempol.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Adakah berbagai perbedaan terhadap penguasaan siswa pada simple past tense yang diajar menggunakan permainan ular tangga dan yang diajar tanpa menggunakan permainan ular tangga? Tujuan dari penelitian ini diantaranya: 1) Untuk mengetahui berbagai perbedaan terhadap penguasaan siswa pada simple past tense yang diajar menggunakan permainan ular tangga dan yang diajar tanpa menggunakan permainan ular tangga.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini diantaranya: 1) desain penelitian pada penelitian ini adalah quosai-experimental dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, 2) populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 di SMP Negeri 1 Sumbergempol yang terdiri dari 12 kelas dengan total 367 siswa, 3) Sampel dari penelitian ini adalah kelas VIII H sebagai grup eksperimen yang terdiri dari 32 siswa dan kelas VIII K sebagai grup control yang terdiri dari 35 siswa, 4) variabelnya adalah yang mempengaruhi dan

yang dipengaruhi. Variabel yang mempengaruhi adalah permainan ular tangga sedangkan variabel yang dipengaruhi adalah pemahaman siswa terhadap simple past tense, 5) instrumen yang digunakan adalah tes, 6) untuk menganalisa data menggunakan Independent Sample T-test with SPSS 16.0.

Hasil menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan diantara hasil grup eksperimental dan grup kontrol. Skor rata-rata siswa di grup eksperimental yang diajar menggunakan permainan ular tangga adalah 73.75. Sedangkan, skor rata-rata di grup kontrol yang diajar tanpa menggunakan permainan ular tangga adalah 67.23. Jadi, perubahan di grup eksperimental lebih tinggi daripada di grup kontrol.

Selain itu, hasil penghitungan menggunakan Independent Sample T-test with SPSS 16.0, menunjukkan nilai signifikan adalah 0.004. Itu berarti bahwa nilai signifikan lebih kecil dibanding level signifikan ( $0.004 < 0.05$ ). Ini berarti bahwa  $H_a$  yang menjelaskan bahwa adanya perbedaan signifikan dalam pembelajaran simple past tense menggunakan permainan ular tangga dan yang diajar tanpa menggunakan permainan ular tangga di kelas 2 SMP Negeri 1 Sumbergempol diterima. Sedangkan,  $H_0$  yang menjelaskan bahwa tidak adanya perbedaan signifikan dalam pembelajaran simple past tense menggunakan permainan ular tangga dan yang diajar tanpa menggunakan permainan ular tangga di kelas 2 SMP Negeri 1 Sumbergempol ditolak. Jadi bisa disimpulkan, permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran simple past tense pada tingkat SMP.