**ABSTRACT**

**Toyyibah Wardatut**, **2018** the effect of CRISSCROSS Game(CCG) on the students’ speaking skill at the second year of SMPN 03 KAMAL.

Advisor : (1) Tera Athena, M.P.d (2) MariyatulKiptiyah, M.P.d

**Keywords: Speaking, CCG game, Recount Text**.

 Speaking is considered as an important and main factor for people in learning a language. And also speaking is a complex skill which involves an interaction between the speaker and the listener in an active process. In speaking there five components such as : pronunciation, vocabulary, fluency, comprehension, grammar. Usually, In the school the student can meet their teacher or their friends and can retell about their experience. Now the researcher makethe material recount text. Because the recount text is a text which retell about the sequence of events or past experience with the recount text can help the student to retell their experience to friend and can add their vocabulary. Usually, the student can bored when the study becausetheir not understand with the material or their not interesting with the speaking skill .Teacher apply some strategy to make students easier to understand the materials and with the strategy can make the student to more enjoy when their study English with use the strategy because the way is game very easy and make the student very funny and the student can understand with the material what the teacher give.The crisscross method is a method is very simple, purely combinatorial method, technique can used by teacher in teaching and learning process for making new innovation by creating some exercises according to the students need.

 Now,the research was conducted at SMPN 3 KAMAL which there are eight class and in VIII class there are 24 student. For this sample especially the student VIII B and VIII F. when the researchergive a material with no strategy there are many student not understand or bored with the material. When the research make the CCG technique the student become interesting and very enjoy because this technique very easy and the student can improve their speaking skill and can add their vocabulary. The student very funny and understand what the researcher give.

# ABSTRACT

**Toyyibah Wardatut**, **2018** pengaruh permainan CRISSCROSS Game(CCG) pada keterampilan berbicara siswa pada tahun kedua SMPN 03 KAMAL.

Penasihat: (1) Tera Athena, M.P.d (2) Mariyatul Kiptiyah, M.P.d

**Kata kunci: Berbicara, permainan CCG, Recount Text.**

 Berbicara dianggap sebagai faktor penting dan utama bagi orang-orang dalam mempelajari bahasa. Dan juga berbicara adalah keterampilan yang kompleks yang melibatkan interaksi antara pembicara dan pendengar dalam proses yang aktif. Dalam berbicara ada lima komponen seperti: pengucapan, kosakata, kelancaran, pemahaman, tata bahasa.

Biasanya, di sekolah siswa dapat bertemu dengan guru mereka atau teman-teman mereka dan dapat menceritakan kembali tentang pengalaman mereka. Sekarang peneliti membuat teks penghitungan material. Karena teks recount adalah teks yang menceritakan tentang urutan kejadian atau pengalaman masa lalu dengan teks recount dapat membantu siswa untuk menceritakan kembali pengalaman mereka kepada teman dan dapat menambahkan kosakata mereka. Biasanya, siswa bisa bosan ketika belajar karena tidak mengerti dengan materi atau tidak menarik dengan keterampilan berbicara. Guru menerapkan beberapa strategi untuk membuat siswa lebih mudah memahami materi dan dengan strategi dapat membuat siswa untuk lebih menikmati ketika belajar bahasa Inggris mereka dengan menggunakan strategi karena caranya adalah permainan sangat mudah dan membuat siswa sangat lucu dan siswa dapat mengerti dengan materi yang diberikan guru. Metode silang adalah metode yang sangat sederhana, metode kombinatorial murni, teknik dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk membuat inovasi baru dengan membuat beberapa latihan sesuai dengan kebutuhan siswa.

 Sekarang, penelitian dilakukan di SMPN 3 KAMAL yang ada delapan kelas dan di kelas VIII ada 24 siswa. Untuk sampel ini khususnya siswa VIII B dan VIII F. ketika peneliti memberikan materi tanpa strategi ada banyak siswa tidak mengerti atau bosan dengan materi. Ketika penelitian ini membuat teknik CCG siswa menjadi menarik dan sangat menikmati karena teknik ini sangat mudah dan siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka dan dapat menambahkan kosakata mereka. Murid itu sangat lucu dan mengerti apa yang peneliti berikan.