

ABSTRACT

Pavita, Maria Dimitrij Angie (2017). *Procedure of Designing a set of English Speaking Material using Snake and ladder for English Club at SMAN Sokaraja Purwokerto*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This research investigates the procedure to design a set of English speaking materials using snake and ladder for English Club program at SMAN Sokaraja. This is the research question of the study. In this study, the writer used R&D method cycle by Borg and Gall. This research employed qualitative research. The writer use Snake and ladder is a board game which to help students enhance their English vocabulary mastery in a fun way because students do not only play the game but also improve their speaking skills by answering the questions from the cue card.

The result of this study indicated that the writer shows how to design a set of English speaking materials using snake and ladder in order to help the other researchers to create the learning media in a fun way. There are several suggestions for the teacher and the other researchers to the implementation of snake and ladder board game.

Keywords: Procedure, Snake and Ladder, Speaking.

ABSTRAK

Pavita, Maria Dimitrij Angie (2017). *Procedure of Designing a set of English Speaking Material using Snake and ladder for English Club at SMAN Sokaraja Purwokerto*. Yogyakarta: Sanata Dharma University

Penelitian ini membuat sebuah prosedur untuk merancang seperangkat bahan berbahasa Inggris dengan menggunakan ular dan tangga untuk kelompok Bahasa Inggris di SMAN Sokaraja. Inilah pertanyaan penelitian dari penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode R&D cycle oleh Borg dan Gall. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu studi kasus sebagai desain penelitian. Ular dan tangga adalah permainan papan yang membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka dengan cara yang menyenangkan karena siswa tidak hanya bermain game tetapi juga meningkatkan kemampuan berbicara mereka dengan menjawab pertanyaan dari kartu isyarat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana cara untuk merancang bahan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan ular dan tangga untuk membantu peneliti yang lainya membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Ada beberapa saran untuk guru, siswa, dan para peneliti masa depan untuk menerapkan permainan papan ular dan tangga.

Kata kunci: *Procedure, Snake and Ladder, Speaking.*