

ABSTRACT

Wicaksono, Bima Ariep. (2020). *Improving Students' Grammar Learning Process by Applying Snake and Ladder Game for Junior High School Students.* Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This research investigated how snake and ladder game as a teaching assistance tool can help teachers reach the goal of teaching grammar of simple present tenses material. Using a teaching method that is unattractive should be reconsidered by the English teachers. Without attracting students' attention, the goal of learning process cannot be reached. A teacher should find a way in order to improve the quality of learning and teaching process.

The subject of this research was the students of VII B class of *SMP N 2 Depok Sleman*. There were 36 students in total. The researcher conducted a Classroom action research (CAR) in doing the research. There were four instruments of this this research, namely Interview, questionnaires, observation sheet, and grammar test.

The research was conducted to answer two formulated research questions namely, to what extent snake and ladder game improves students' grammar learning process and what the advantages of using snake and ladder game for seventh student at SMP N 2 Depok Sleman.

The result of this research showed that snake and ladder game improved the students' grammar learning process because the learning process by using game was interesting and engaging for the students. Besides, the comparison of the means of test 1 and test 2 scores showed improvement. Moreover, the researcher also found four advantages of applying snake and ladder game inside the classroom. They are snake and ladder game is an interesting and effective medium for learning English, snake and ladder game makes every student is active, snake and ladder game builds a cooperative learning, and snake amd ladder game helps teacher supervise the students' level of understanding

Keywords: Games, Snake and ladder game, Gamification, Grammar, Classroom Action Research, and Learning process

ABSTRAK

Wicaksono, Bima Ariep. (2020). *Improving Students' Grammar Learning Process by Applying Snake and Ladder Game for Junior High School Students.* Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Penelitian ini meneliti bagaimana permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat membantu para guru untuk mengajar tata bahasa dalam bahasa Inggris tentang simple present tense. Metode pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik perlu diperhatikan oleh guru Bahasa Inggris. Tujuan dari proses belajar tidak akan pernah tercapai apabila guru tidak dapat menarik perhatian siswa. Guru harus menemukan metode baru untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa siswi kelas 7B SMP N 2 Depok Sleman yang berjumlah 36 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Ada 4 instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, wawancara, test tata bahasa dan questionnaire.

Penelitian ini dilakukan untuk mencari jawaban dari dua rumusan masalah yaitu, bagaimana penggunaan game ular tangga dapat meningkatkan proses pembelajaran tata bahasa para siswa dan apa saja keuntungan dari penggunaan permainan ular tangga.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga meningkatkan proses pembelajaran tata bahasa dari para siswa. Hal ini dapat dilihat dari proses belajar dan mengajar dimana penggunaan permainan ular tangga dapat membuat siswa tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, rata rata hasil Test 1 dan Test 2 menunjukkan adanya peningkatan nilai. Peneliti juga menemukan 4 keuntungan dari penggunaan ular tangga. Keempat keuntungan tersebut yaitu permainan ular tangga adalah media yang menarik dan efektif untuk mempelajari bahasa Inggris, permainan ular tangga membuat semua siswa menjadi aktif, permainan ular tangga membangun terciptanya sistem belajar kelompok bagi para siswa dan permainan ular tangga membantu guru untuk mengetahui tingkat pemahaman para siswa.

Kata kunci: Games, snake and ladder game, Gamification, Grammar, Classroom Action Research, and Learning process