

ABSTRACT

Utami, Sisca Ayu. (2020). Using Snake and Ladder Game in Teaching Writing to Improve Students' Writing Skills in SMA N 2 Wonosari. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Writing is one of four language skills in English for communication. The students consider writing is difficult. They cannot develop their ideas in writing. They think writing activity is boring. The teacher has a role to increase students' motivation in learning English.

This research aims to find out whether or not there is the influence of Snake and Ladder game using cause and effect material to improve students' writing skills. Students need an appropriate medium to improve their motivation in writing. This game improved the students' enthusiasm in learning writing because they not only played but also learned.

The formulated question of this research namely, how has Snake and Ladder game been used to improve students' writing skills? The researcher conducted a Classroom Action Research methodology to answer the question. The participants of the research were 32 students of XI Bhs in SMA N 2 Wonosari. The researcher got the data from the observation field notes, questionnaires, and interviews to support the results.

There were two cycles of CAR, namely, cycle one and cycle two. Each cycle consists of four stages, namely, planning, action, observation, and reflection (Kemmis and Mc Taggart, 1988). The result of this research shows that the Snake and Ladder game improved students' writing skills. First, Snake and Ladder game is interesting for learning. The students enjoyed playing the game. The game motivated the students in writing. Second, Snake and Ladder game implemented the student-centered learning approach and the game was to support the learning activity to improve students' writing skills. Third, the vocabulary and signal words challenged them to think critically. They could organize the content of writing carefully. From the data analysis, it is found that the results of the test from pre-test 68, 00 to post-test 2 73, 70 increased.

Keywords: Students' Writing Skills, Snake and Ladder game, Classroom Action Research.

ABSTRAK

Utami, Sisca Ayu. (2020). Using Snake and Ladder Game in Teaching Writing to Improve Students' Writing Skills in SMA N 2 Wonosari. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Namun demikian, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menulis. Mereka kesulitan untuk mengembangkan ide dan gagasan serta beranggapan bahwa menulis merupakan sesuatu yang membosankan. Berkaitan dengan hal tersebut, guru memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi menulis siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis. Media Ular Tangga dapat meningkatkan motivasi menulis karena siswa dapat bermain dan belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan Ular Tangga digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menjawab masalah penelitian. Subjek penelitian adalah semua siswa kelas XI Bhs di SMA N 2 Wonosari yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, catatan, kuesioner, dan wawancara.

Prosedur penelitian berbentuk siklus yang terdiri atas siklus satu dan siklus dua. Setiap siklus terdiri dari empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis and Mc Taggart, 1988).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Pertama, permainan Ular Tangga sangat menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Kedua, implementasi permainan Ular Tangga menerapkan sistem pembelajaran berpusat pada siswa, untuk mendukung kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Ketiga, kosa kata dan frase pada permainan Ular Tangga menjadi tantangan siswa untuk berpikir secara kritis dan terorganisir. Analisis data menunjukkan bahwa hasil tes dari pra siklus 68,00 meningkat menjadi 73,70 pada siklus dua. Oleh karena itu, permainan Ular Tangga dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Kata kunci : Keterampilan Menulis Siswa, permainan Ular Tangga, Penelitian Tindakan Kelas.

