

## REFERENCES

- Albaniyah.N. 2016. *The Use of Snake and Ladder Game to Develop Students Understanding of Direct-Indirect speech*. Walisongo State Islamic University. Semarang. Retrieved July Wednesday, 2019, from <http://eprints.walisongo.ac.id>
- Andriansyah. 2017. The Correlation between Teacher's Strategies and Students' Writing Ability. *Ar-Raniry, International Journal of Islamic Studies*, 4(1), 87-100, June 2017. Retrieved August 31, 2019, from <http://journalarraniry.com>
- Aprina, H. 2017. *The Influence of Using Snake and Ladder Game Toward Students' Writing Ability in Recount Text at the First Semester of the Tenth Grade of SMAN 1 Ngambur Pesisir Barat in 2017/2018 Academic Year*. Lampung. Retrieved August 14, 2019, from <http://repository.radenintan.ac.id>
- Astuti, E. P., Zainil, et. al. 2014. Improving Students Writing Skill of Recount Texts by Using Think-Talk-Write Strategy at Grade VII-B of Mts Smq Bangko. *Journal English Language Teaching (ELT)*. Volume 2 Nomor 1, November 2014. Retrieved January 10, 2020, from <http://journal.unp.ac.id>
- Bakhsh, S. A. 2016. Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*. Vol 9. No 7. 2016. ISSN: 1916-4742. Retrieved January 14, 2020, from <http://eric.files.ed.gov>
- Campbell. 2013. *The Maths of Snake and Ladder*. Retrieved from [http://vknight.org/Computing for matematics/Assessment/.pdf](http://vknight.org/Computing%20for%20matematics/Assessment/.pdf)
- Hermawati. L., and Yandri. 2013. *Teaching Writing by Using Pictures in Junior High School*. Bung Hatta University. Padang. Retrieved August 20, 2019, from <http://ejurnal.bunghatta.ac.id/>
- Huy, Nguyen Thanh. 2015. Problems Affecting Learning Writing Skill of Grade 11 at Thong Linh High School. *Asian Journal of Educational Research* Vol. 3. No. 2, pp. 53-69

- Ikaningrum, R. E. 2015. Teaching Writing through Cooperative Learning. *Transformatika*, 11(1), 56-67. Retrieved July Wednesday, 2019, from <http://jurnal.untidar.ac.id>
- Marza, L., Hafizh, M., 2013. Teaching Writing Recount Text to Junior High-School Student by Using Facebook Peer Comment. *Journal of Language Teaching*, Vol 1. No 2, Maret 2013 Series H
- Permatasari, A. N. 2014. The Effectiveness of Using Snakes and Ladder Games to Improve Students' Speaking Ability for Seven Graders in MTS N Mojosari. *Retain*, 1(1), 0-6. Retrieved August 14, 2019, from <http://Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>
- Sianna, S. 2017. The Implementation of Poew in Teaching Writing. *International Journal of Language Education*, 1(1), 51-61, March 2017, from <http://Ojs.unm.ac.id/>
- Siburian, T. A. 2013. Improving Students' Achievement on Writing Descriptive Text through Think Pair Share. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World (IJLLAL W)*. ISSN: 2289-3245. Volume 3(3).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprayitna, H. 2014. *The Effectiveness of Guessing Game Technique in Teaching Vocabulary at Mts. Darussalam*. Thesis. State Islamic University (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta. Retrieved August 14, 2019, from <http://repository.uinjkt.ac.id/>
- Susanto, D. A., and Yosephine. M. 2017. Teachers' Perceptions Towards Teaching Writing Using Word Games; The Case Study of Junior High Schools in Semarang, Central Java, Indonesia. *Media Penelitian Pendidikan*, Vol. 11. No.2. Desember 2017. Retrieved October Tuesday, 2019, from <http://journal.upgris.ac.id>
- Wulan, M. R. 2010. *Using Grammatical Snakes and Ladders Game in Teaching Simple Past Tense*. Thesis. State Islamic

University (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta. Retrieved October 03, 2019, from <http://pdfs.semanticscholar.org>

Wulandari. A. D. 2014. *Improving the Speaking Ability of Grade VIII Students of SMPN 1 Wonosari through the Snake and Ladders Board Game in the Academic Year of 2013/2014*. State University of Yogyakarta. Retrieved August 14, 2019, from <http://eprints.uny.ac.id>

Wright. A. Betteridge, D. & Buckby, M. 2006. *Games for Language Learning*. United Kingdom: Cambridge University Press

Yolageldedi. G., and Arikan. A. 2011. Effectiveness Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Onlien*, 10(1), 219-229. June 2011. Retrieved August 31, 2018, from <http://ardaarikan.weebly.com>



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031)5053127, 504097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234.  
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.  
<http://kip.unipgri.ac.id>

**RECORDS OF THESIS SUPERVISION SESSIONS**

Student's name : Alfianah  
Student's Reg. Number : 165300090  
(NIM)  
Department : English Education  
Proposal title : Using Snake and Ladder Games on Teaching  
Writing on Eighth Grade at SMPN 1  
Sukodono

No	Dates	Materials	Advisor
1	23-12-2019	Chapter 4 Revisi	
2	30-12-2019	Chapter 4 Revisi	
3	02-01-2020	Chapter 4 Acc, Chapter 5 Revisi	
4	10-01-2020	Chapter 5 Acc	
5	13-01-2020	RPP Revisi	
6	14-01-2020	RPP & Referensi Acc	
7	15-01-2020	Chapter 1 & 3 Revisi	
8	20-01-2020	Chapter 1 & 2 Revisi	
9	21-01-2020	Chapter 1 & 2 Acc	
10	22-01-2020	Chapter 3 Acc & Abstract Revisi	
11	24-01-2020	Abstract Acc	

The thesis supervisions have been completed on 24 January 2020

Acknowledged by:  
Dean of FKIP,

Advisors,

**Dr. Suhani, S.H., M.Si**  
NIP. 196801031992031003

**Dr. Endang Mastuti Rahayu., M.Pd**  
NIDN. 0715016301



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 8953127, 5041097 Fax. (031) 5662884 Surabaya 60234.  
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.  
<http://blp.unpasby.ac.id/>

THESIS REVISION FORM

Student's name : Alfianah  
Student's Reg. Number : 165300090  
(NIM)  
Department : English Education  
Thesis Examination : 30 January 2020  
Date  
Thesis title : Using Snake and Ladder Games in Teaching  
Writing to Eighth Grade Students at SMPN 1  
Sukodono  
Examiner 1 : Dra. Wahyu Bandjarjani, M.Pd  
Examiner 2 : Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd

No	Materials	Examiner 1	Examiner 2
1	Title	<i>ms</i>	<i>f</i>
2	Chapter 2: Teaching writing using snake and ladder	<i>ms</i>	<i>f</i>
3	Chapter 2: Example of snake and ladder game in teaching writing	<i>ms</i>	<i>f</i>
4	Chapter 3: Procedures of using snake and ladder game	<i>ms</i>	<i>f</i>
5	Appendix: snake and ladder game	<i>ms</i>	<i>f</i>

The deadline for the corrected or revised thesis: two weeks after the thesis examination.

Examiner 1

Dra. Wahyu Bandjarjani, M.Pd  
NIP. 196801031992031003

Examiner 2

Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd  
NIDN. 0715016301



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDOARJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 1 SUKODONO**

**NSS: 201050215122 NIS: 201220 NPSN: 20501771**  
Alamat : Jl. Putra Bangsa no. 15 Anggaswangi – Sukodono Telp 031-8830579  
Fax 0318830579 E-Mail : [spenido1985@gmail.com](mailto:spenido1985@gmail.com)

Sukodono , 5 November 2019

Nomor : 422/ 1002/ 438.5.1.1.41/ 2019

Lampiran : -  
Hal : **Ijin Penelitian Skripsi**

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas keguruan dan  
Ilmu Pendidikan Universitas PGRI  
Surabaya  
Di

**SURABAYA**

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat tanggal 4 Oktober 2019 nomor: 490/ Ak.2/ FKIP/ X/ 2019 yang berisi tentang permohonan penelitian Skripsi dengan :

N a m a : Alfianah  
NIM : 165300090  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris  
Judul : Using Snakes And Ladders Game on Teaching Writing  
on 8th Grade at SMP Negeri 1 Sukodono, Sidoarjo.  
Waktu Penelitian : 25 Oktober s/d 24 Desember 2019  
Pendamping : Hasan Tamami, S.Pd

Telah kami terima. Selaku Kepala SMPN 1 Sukodono memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian Skripsi yang dibutuhkan.

Demikian ijin yang kami berikan dan menjadikan maklum.



**Kepala Sekolah**  
Dra. SRIMARHAENI, M.Pd  
Pembina Utama Muda  
NIP.19630904 198803 2 006

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:SMPN 1 Sukodono
Mata Pelajaran	:Bahasa Inggris
Kelas/Semester	:VIII/Satu
Materi Pokok	:I'm so happy for you (Greeting Card)
Alokasi Waktu	:2 x 40 menit

### A. KOMPETENSI INTI

- KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama dan yang dianutnya
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
----	------------------	---------------------------------

3.5	Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk greeting card, dengan memberi dan meminta informasi terkait dengan hari-hari spesial, sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.5.1 Mengidentifikasi fungsi sosial dan unsur kebahasaan dari teks ungkapan greeting card 3.5.2 Menyebutkan teks ungkapan greeting card terkait dengan hari-hari spesial
4.5	Menyusun teks khusus dalam bentuk greeting card, sangat pendek dan sederhana, terkait hari-hari spesial dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.	4.5.1 Menyusun teks ungkapan greeting card dengan benar 4.5.2 Membuat teks tulis ungkapan greeting card dengan struktur teks yang runtut dengan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari tentang Greeting Card peserta didik dapat:

1. Menyusun teks ungkapan greeting card dengan benar
2. Membuat teks tulis ungkapan greeting card dengan struktur teks yang runtut dengan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

### D. Materi Pembelajaran

Teks tulis ucapan selamat (greeting card) sangat pendek dan sederhana



Contoh:



- Fungsi sosial  
Menjaga hubungan interpersonal dengan guru dan teman.
- Struktur Teks  
Greeting card dapat mencakup
  1. Identifikasi (nama peristiwa, hari istimewa) bersifat khusus
  2. Ungkapan khusus yang relevan
  3. Gambar, hiasan, komposisi warna
- Unsur Kebahasaan
  1. Ungkapan a.l. congratulation, well done. Good job, dll.
  2. Ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan.
- Topik  
Peristiwa, peringatan ulang tahun, naik kelas, kejuaraan dsb.  
Yang dapat menumbuhkan perilaku yang termuat di KI.

Greeting cards:

- Purpose : To congratulate someone on special event, to show sympathy
- Structure: Sender, receiver, wishes/hopes, quote
- Usually contain message of good wishes or hopes
- Usually decorated with pictures, borders, etc.
- Kind of special events: wedding day, birthday, anniversary, graduation day, mother's day, father's day, etc.

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Metode : Diskusi Kelompok

### F. Media/Alat bahan, dan sumber belajar

1. Media : Gambar greeting card, kertas, dan ular tangga
2. Sumber belajar : Buku bahasa inggris, *When English Rings the Bell*, SMP/MTS Kelas VIII

### G. Kegiatan Pembelajaran

1.	Kegiatan Pendahuluan ( 10 menit )
Guru :	
Orientasi	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li><li>- Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li><li>- Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/ kegiatan sebelumnya</li></ul>
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengaitkan kembali materi prasyarat dengan bertanya</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Memberi gambaran tentang manfaat</li></ul>

<p>Pemberi Acuan</p>	<p>mempelajari pelajaran yang akan di pelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>- Mengajukan pertanyaan</li> <li>- Memberitahukan materi pelajaran yang akan di bahas pada pertemuan saat itu</li> <li>- Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>- Pembagian kelompok belajar</li> <li>- Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah</li> </ul>
<p>Kegiatan Inti ( 60 menit )</p>	
<p>Mengamati</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mempelajari contoh kartu ucapan selamat ulang tahun</li> <li>- Peserta didik menyalin salah satu contoh kartu ucapan selamat ulang tahun</li> <li>- Peserta didik mengamati gambar berupa ucapan selamat (greeting card)</li> </ul>
<p>Menanya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menanyakan tentang kartu ucapan yang ada dalam permainan snake and ladder</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan petunjuk dan peraturan dalam permainan snake and ladder</li> <li>- Peserta didik membentuk kelompok terdiri dari 4-5 orang</li> </ul>

Mengasosiasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap kelompok peserta didik bergantian untuk memainkan permainan snake and ladder untuk:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun teks ungkapan greeting card dengan benar yang ada dalam permainan snake and ladder</li> <li>2. Membuat teks tulis ungkapan greeting card dengan struktur teks runtut dengan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks yang terdapat dalam permainan snake and ladder.</li> </ol> </li> </ul>
Mengkomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup ( 10 menit )</b>	
Peserta didik : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan</li> <li>- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> </ul> Guru : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung di periksa</li> <li>- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	

## H. Assessment

Membuat kartu ucapan selamat (greeting card)

## I. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
  - a. Sikap ( melalui rubric pengamatan sikap selama pembelajaran)

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Percaya Diri	Sangat sering menunjukkan sikap percaya diri	5
		Sering menunjukkan sikap percaya diri	4
		Beberapa kali menunjukkan sikap percaya diri	3
		Jarang menunjukkan sikap percaya diri	2
		Tidak pernah menunjukkan sikap percaya diri	1
2	Bertanggung jawab	Sangat sering menunjukkan sikap bertanggung jawab	5
		Sering menunjukkan sikap bertanggung jawab	4
		Beberapa kali menunjukkan sikap bertanggung jawab	3
		Jarang menunjukkan sikap bertanggung jawab	2
		Tidak pernah menunjukkan sikap percaya diri	1
3	Kerja sama	Sangat sering menunjukkan sikap kerja sama	5
		Sering menunjukkan sikap kerja sama	4
		Beberapa kali menunjukkan sikap bertanggung jawab	3
		Jarang menunjukkan sikap kerja sama	2
		Tidak pernah menunjukkan sikap kerja sama	1

- b. Pengetahuan : Tes tulis
- c. Keterampilan : Writing, keterampilan menulis dalam membuat kartu ucapan selamat (greeting card)
- d. Instrument : Make an greeting card based on the theme

Rubric untuk penilaian aspek keterampilan menulis

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Content (isi)				
2.	Text organization ( tata tulis)				
3.	Vocabulary (kosakata)				
4.	Grammar (tata bahasa)				
5.	Appropriate of language conventions (punctuation, spelling & mechanics)				
Jumlah skor					

Kriteria Penilaian:

Jumlah skor yang di peroleh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan skor:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang baik

Sidoarjo, 22 November 2019

Guru Pamong

Mahasiswa

Dra. Nunuk Sriasih  
NIP. 195605231988032008

Alfianah  
NIM. 165300090

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Dra. Sri Marhaeni, M.Pd.  
NIP. 196309041988032006

No	List of Questionnaire	Respond	
		YES	NO
1.	Do you like writing?		
2.	Do you think that snake and ladder game help you learn writing?		
3.	Are you interested in this game?		
4.	Does the activity in using snake and ladder game add your motivation in learning English?		
5.	Does using snake and ladder game improve your English especially in writing?		
6.	Does the activities in using snake and ladder game make you enjoy in learning English especially in writing?		
7.	Does using snake and ladder game make you easy in learning English especially writing?		
8.	Does using snake and ladder game suitable for learning writing about greeting card?		
9.	Do you like the game given?		
10.	Does using snake and ladder game make you understand in learning English especially writing about greeting card?		





## The Picture of Snake and Ladder Game

