

## ABSTRACT

**RiniKurniati.** 2017. The Effectiveness of Using Snake and Ladder Game as Pictorial Media in English Class Thesis, English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teachers Training. Advisors: (I)DrRidhaFadillah,M.Ed. (II) NaniHizriani, M.A.

**Keywords:** English Class, Snake and Ladder Game.

This research is entitled “The Effectiveness of Using Snake and Ladder Game as Pictorial Media in English Class”. The objective of this research is to find out the result of teaching-learning process on students’ vocabulary achievement in English Class by using or not snake and ladder game as pictorial media of SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin.

This research is an Experiment research which the data is analyzed quantitatively. The population of this research is 56 students of the fifth grade students of SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin. Then, 56 students become the sample. The instrument of collecting data is objective test, fill in the blank and matching to measure the students achievement in their vocabulary. Furthermore, T formula is used in order to find the effectiveness between using snake and ladder game as pictorial media and vocabulary achievement.

The results of this research showed that (1) students’ vocabulary achievement on experiment class is not significant. The result of the pre-test in experiment class is 1680 and post-test is 2390 with significant value is lower than significant level. (2) students’ vocabulary achievement on control class is not significant. The result of the pre-test is 1460 and post-test is 2290 with significant value lower than significant level. Using snake and ladder game as pictorial media in English class of SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin is not effective because both of the class increase in the mean score, which is mean of experiment class is 85,36 and mean score of control class is 81,79.

## ABSTRAK

**RiniKurniati.** 2017. *Keefektifan Penggunaan Permainan Ular Tangga sebagai Media Bergambar pada Kelas Bahasa Inggris. Skripsi .Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) DR. Ridha Fadillah, M.Ed (II) Nani Hizriani, M.A.*

**Kata Kunci:** *Kelas Bahasa Inggris, ,Permainan Ular Tangga*

*Skripsi ini berjudul “Keefektifan Penggunaan Permainan Ular Tangga sebagai Media Bergambar Pada Kelas Bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan hasil belajar siswa yang menggunakan atau tanpa ular tangga sebagai media bergambar pada kelas Bahasa Inggris di SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin.*

*Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang mana datanya dianalisis secara kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini ada 56 siswa tingkat lima di SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin. Kemudian, 56 siswa tersebut dijadikan sampel. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes objektif ,mengisi bagian yang kosong dan memasangkan untuk mengukur pencapaian kosa kata siswa. Selanjutnya, rumus T digunakan untuk menemukan keefektifan penggunaan antara permainan ular tangga dan pencapaian kosakata.*

*Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) pencapaian kosakata siswa di kelas eksperimen adalah tidak signifikan. Hasil dari pre tes pada kelas eksperimen adalah 1680 dan post tes adalah 2390 dengan nilai signifikan lebih kecil daripada level signifikan. (2) pencapaian kosakata siswa pada kelas control adalah tidak signifikan. Hasil dari pre tes adalah 1460 dan pos tes adalah 2290 dengan nilai signifikan lebih kecil dari pada level signifikan. Penggunaan permainanular tangga sebagai media bergambar pada kelas 5 di SDN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin tidak efektif karena kedua kelas mengalami kenaikan pada skor rata-rata, dengan skor rata-rata dari kelas ekperimen adalah 85,36 dan skor rata-rata dari kelas control adalah 81,79.*