

## ABSTRAK

### **Susan Susanti. 2014. Implementasi Media *Ludo Word Game* bagi Peningkatan Keterampilan Siswa Menuliskan Kata di Kelas III SD Negeri 3 Karangpawitan**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media *Ludo Word Game* dalam pembelajaran menuliskan kata berpeluang diimplementasikan dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris di SD. Media *Ludo Word Game* memiliki kelebihan bagi peningkatan keterampilan menuliskan kata. Hal tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran bahasa Inggris di kelas III yang belum optimal sehingga media *Ludo Word Game* berpeluang diimplementasikan. Melalui penelitian pre-eksperimen yang dilaksanakan di SDN 3 Karangpawitan diharapkan diperoleh bukti empiris.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan implementasi media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis. Sedangkan tujuan penelitiannya untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis.

Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif, sedangkan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah menggunakan teknik tes. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis sebanyak 22 orang siswa.

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis menunjukkan  $N$ -gain 0,5, hal tersebut ditegaskan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* dengan nilai *asym sig.* sebesar 0,00. Karena nilai *asym sig.* sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata melalui implementasi media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media *Ludo Word Game*, Keterampilan menuliskan kata

## Abstract

The background of the present research is the possibility to implement Ludo Word Game in writing words in English for Elementary School students. As a teaching media, Ludo Word Game has strenght to improve students skill in writing words. Moreover, the lack in English learning and teaching process in grade 3 encourages the implementation of Ludo Word Game as teaching media. The present research is expected to give an emprical evidence. The problem formulation of the present research is how Ludo Word Game as teaching media improves students' skill in writing words in English in grade 3 SDN Karangpawitan Disctrict Kawali Ciamis Regency. The objective of the research is to gain an overview of how Ludo Word Game improve students' skill in writing words in English. The present research is a quantitative research and uses test technique to collect the data. The main data source of the present research is students grade 3 of SDN Karangpawitan Disctrict Kawali Ciamis Regency (22 people).The hypothesis assessment show 0,5 n-gain. And than, the result of wilcoxon test with assymp sig is 0,00. Because asymp sig  $0,00 < 0,05$ . So,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.Thus, there is improvement of students' skill in writing word in English. The testing result also shows that the implementation of Ludo Word Game media as teaching media improves students' skill in writing words in English.

Keywords: Ludo word game media, Skill in writing words.