

## ABSTRAK

**Nia Kurniawaty, 2014. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bagi Keterampilan Siswa Menuliskan Kata. (Penelitian Pre-Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III SD Negeri 1 Sukaharja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis).**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran menuliskan kata berpeluang diimplementasikan dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris di SD. Media Permainan Ular Tangga memiliki kelebihan bagi peningkatan keterampilan menuliskan kata. Hal tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran bahasa Inggris di kelas III yang belum optimal, sehingga media Permainan Ular Tangga berpeluang digunakan. Melalui penelitian *Pre-Eksperimen* yang di laksanakan di SD Negeri 1 Sukaharja diharapkan diperoleh bukti empiris.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja. Sedangkan tujuan penelitiannya untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD Negeri 1 Sukaharja.

Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik tes. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Sukaharaj Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis sebanyak 24 siswa.

Berdasarkan pada hasil uji hipotesis menunjukkan, *n-gain* 0,56, kemudian 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 dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media, Permainan Ular Tangga, Keterampilan Menuliskan Kata

## Abstrak

**Nia Kurniawaty, 2014. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bagi Keterampilan Siswa Menuliskan Kata. (Penelitian Pre-Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III SD Negeri 1 Sukaharja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis).**

This research is motivated by the possibility of implementing Snakes and Ladders game in elementary school students as English writing ability enhancement. Snakes and Ladders game (in Bahasa, it is called *Ular Tangga*) is commonly used as a media for enhancing writing ability. Snakes and Ladders game has an advantage in enhancing writing ability. On the other hand, English writing ability enhancement in elementary school, especially for third grade students is not yet optimized. Thus, Snakes and Ladders game could be a solution. Empirical evidence was generated through Pre-eksperiment research that was held in state elementary school Sukaharja 1 (*SD Negeri 1 Sukaharja*).

Problem formulation of this research is how the implementation of Snakes and Ladders game enhances English writing ability of state elementary school Sukaharja 1 third grade students. The motivation of this research is to find out the picture about the improvement of English writing ability in state elementary school Sukaharja 1 third grade students.

This research uses quantitative method, meanwhile data collection technique in this research comprises test assessment. The data of this research is 24 third grade students of state elementary school Sukaharja 1, Subdistrict: Rajadesa, District: Ciamis. The hypothesis assessment shows 0.56 n-gain. And then, the result of Wilcoxon test with assymp sig is 0,000. Because asymp sig  $0,000 < 0,05$ ,  $H_a$  is rejected and  $H_0$  is accepted. The results indicates that Snakes and Ladders game implementation improves students' English writing ability in elementary school.

Keywords: Media, Snakes and Ladders game, writing ability