

ABSTRAK

Rustiya Pangestuti. *Minat Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Donorojo Dalam Menulis Huruf Tegak Bersambung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung pada siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo, 2) mengetahui minat belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo dalam menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Donorojo pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 15 siswa. Metode pengumpulan data yang diperoleh menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik, yang kemudian dilanjutkan dengan analisis data.

Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pembelajaran menulis huruf tegak bersambung yang dilakukan oleh guru kelas pada siswa kelas II belum bervariasi, 2) Siswa kurang berminat dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran menulis huruf tegak bersambung, 3) Melalui penggunaan media permainan ular tangga, siswa menjadi berminat atau bersemangat dalam belajar dan mengikuti pembelajaran menulis huruf tegak bersambung. 4) Siswa yang awalnya kurang aktif dan kurang antusias, menjadi lebih aktif dan lebih antusias pada saat pembelajaran menulis huruf tegak bersambung setelah digunakan media permainan ular tangga.

Kata Kunci: Minat Belajar, Huruf Tegak Bersambung, Permainan Ular Tangga

ABSTRACT

Rustiya Pangestuti. *Learning Interest of Grade II Students of SD Negeri 2 Donorojo in Writing Concatenated Upright Letters Through the Use of Snakes and Ladders Game Media.* Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

This study aims to 1) determine the use of snakes and ladders game media in learning to write cursive letters in second grade students of SD Negeri 2 Donorojo, 2) find out the learning interests of second grade students of SD Negeri 2 Donorojo in writing cursive letters through the use of snakes and ladders game media. This type of research is descriptive qualitative research. The research was carried out at SD Negeri 2 Donorojo in the even semester of the 2021/2022 academic year. The research subjects were all second grade students, totaling 15 students. Methods of collecting data obtained using observation, interviews, tests, and documentation. Test the validity of the data using triangulation techniques, which is then followed by data analysis.

The data analysis technique uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that: 1) The process of learning to write cursive letters carried out by class teachers for second grade students had not varied, 2) Students were less interested and less enthusiastic in participating in learning to write cursive letters, 3) Through the use of snakes and ladders game media, students become interested or excited in learning and take part in learning to write cursive letters. 4) Students who were initially less active and less enthusiastic, became more active and more enthusiastic when learning to write cursive letters after using the snake and ladder game media.

Keywords: *Interest in Learning, Concatenated Upright Letters, Snakes and Ladders Game*