

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar

a. Definisi Minat

Sirait (2016:37) memberikan definisi bahwa minat merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu hal yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, dan adanya motif atau dorongan untuk mencapai suatu tujuan. Setiawati (2018:38) juga memberikan pendapat bahwa minat merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu hal. Syardiansah (2016:441) berpendapat bahwa minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya dorongan.

Rohman (2017:161) juga menyatakan bahwa minat merupakan gambaran sifat atau sikap seseorang ketika menginginkan sesuatu. Pada dasarnya seorang guru harus dapat menimbulkan minat pada siswa. Dengan menimbulkan minat pada diri siswa, maka akan membuat siswa mengetahui dan memahami akan pentingnya pengetahuan serta pendidikan dalam mencapai tujuan dimasa yang akan datang. Apabila siswa menyadari bahwa kegiatan belajar merupakan suatu sarana untuk mencapai beberapa tujuan dan akan membawa kemajuan dalam dirinya, maka minat belajar siswa akan terbentuk

Siswa akan lebih baik dan fokus dalam menerima atau memahami materi pembelajaran apabila minat belajar siswa sudah terbentuk. Secara tidak langsung hasil belajar yang diperoleh siswa juga akan lebih baik. Siswa yang berminat dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Sebaliknya siswa yang kurang berminat dalam belajar juga akan memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Berdasarkan pendapat di atas minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu hal sehingga mendorong untuk memberikan perhatian yang lebih tanpa adanya paksaan.

b. Fungsi Minat

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Sardiman dalam Achru (2019:212) berpendapat bahwa terdapat tiga fungsi minat, diantaranya ialah: 1) mendorong seseorang untuk berbuat; 2) menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai; dan 3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan apa yang sesuai dalam mencapai tujuan. Gie dalam Achru (2019:212) juga berpendapat bahwa terdapat lima fungsi minat yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, diantaranya ialah: 1) minat melahirkan sebuah perhatian; 2) minat memudahkan tercapainya konsentrasi; 3) minat mencegah gangguan perhatian dari luar; 4) minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan; dan 5) minat memperkecil kebosanan ketika belajar yang berasal dari dalam diri.

Sesuai dengan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa minat mempunyai peran penting terhadap seseorang. Khususnya bagi siswa, minat dapat melahirkan sebuah perhatian, memudahkan dalam berkonsentrasi, mencegah gangguan yang berasal dari luar diri sendiri atau luar pembelajaran, memperkuat ingatan, serta meminimalisir kebosanan. Apabila siswa berminat dalam belajar, maka siswa akan lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Ciri-Ciri Minat

Hurlock dalam Syardiansah (2016:444) berpendapat bahwa terdapat 7 ciri-ciri minat, diantaranya ialah; 1) minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental; 2) minat timbul sesuai pada kegiatan belajar; 3) perkembangan minat terbatas; 4) minat tergantung pada kesempatan belajar; 5) minat dipengaruhi oleh budaya; 6) minat berbobot emosional, dengan arti minat berhubungan dengan perasaan yang mengandung makna bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang berharga maka akan timbul perasaan senang yang pada akhirnya dapat diminatinya; dan 7) minat berbobot egoisentris, yang memiliki arti apabila seseorang merasa senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Sesuai dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat diantaranya ialah 1) minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental seseorang; 2) minat timbul bergantung

pada kegiatan dan kesempatan belajar; 3) minat dipengaruhi oleh budaya; dan 4) minat berbobot emosional dan ergonomi.

d. Macam-Macam Minat

Suryabrata dalam Mustofa dan Roniwijaya (2014:210-211) berpendapat bahwa terdapat empat macam minat, diantaranya ialah:

- 1) Minat primitif, merupakan jenis minat yang tidak disadari atau asli dan secara alamiah belum terpengaruh oleh alam atau kebudayaan sekitar.
- 2) Minat kultural, merupakan jenis minat yang terjadi serta terbentuk karena dihasilkan atau terpengaruh oleh kebudayaan atau kultural.
- 3) Minat subyektif, merupakan perasaan yang menyatakan bahwa pengalaman-pengalaman yang dapat dihitung dan bersifat menyenangkan.
- 4) Minat obyektif, merupakan tindakan yang bersifat menerima reaksi positif terhadap obyek atau kegiatan dalam lingkungannya.

Susanto dalam Prayuga dan Abadi (2019:1054) juga menyebutkan sepuluh macam minat, diantaranya ialah: 1) minat terhadap alam sekitar, yaitu minat yang berhubungan dengan alam, hewan, dan tumbuhan; 2) minat mekanis, yaitu minat yang berhubungan dengan mesin-mesin atau alat mekanik; 3) minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap suatu aktivitas yang membutuhkan perhitungan; 4) minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta baru dan pemecahan masalah; 5) minat persuasif, yaitu minat yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain; 6) minat seni, yaitu minat yang berhubungan

dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan; 7) minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan; 8) minat musik, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah musik; 9) minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain; dan 10) minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administrasi.

Ketut dalam Mustofa dan Roniwijaya (2014:211) juga berpendapat bahwa terdapat tiga macam minat, diantaranya ialah:

- 1) *Expressed Interest* atau minat yang diekspresikan, yaitu minat yang dapat diungkapkan dengan kata-kata tertentu atau diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan seseorang lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lain.
- 2) *Manifest Interest* atau minat yang diwujudkan, yaitu minat yang dapat diwujudkan melalui tindakan, perbuatan, dan ikut serta berperan aktif dalam aktivitas tertentu.
- 3) *Inventoried Interest* atau minat yang diinventarisasikan, yaitu minat yang dapat diukur dan dinilai melalui kegiatan menjawab sejumlah pernyataan tertentu.

Sesuai dengan penjelasan macam minat di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa macam minat. Setiap ahli memiliki pendapat yang berbeda perihal minat. Dengan simpulan bahwa minat merupakan sebuah ungkapan suka atau tindakan terhadap sesuatu objek. Misalnya ialah minat terhadap aktivitas membaca atau menulis, minat terhadap

seni, minat terhadap tumbuhan, minat terhadap hewan, dan lain sebagainya. Seseorang dapat mengekspresikan atau menunjukkan kepada orang lain bahwa orang tersebut minat akan sesuatu objek.

e. Definisi Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar atau sengaja. Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk, misalnya berubah sikap atau tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, kecakapan, keterampilan, dan kemampuan serta perubahan dari berbagai aspek lain yang terdapat pada diri seseorang. Pane dan Dasopang (2017:334) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Dalam hal ini lingkungan yang dituju ialah objek-objek lain yang memungkinkan seseorang memperoleh pengalaman atau pengetahuan, baik pengetahuan baru atau sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi orang tersebut. Suardi dan Syofrianisda (2018:11) memberikan definisi bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup. Suardi dan Syofrianisda (2018:11) menambahkan bahwa perubahan tingkah laku tersebut didorong oleh berbagai aspek, misalnya motivasi, emosional, sikap, dan lainnya yang pada akhirnya dapat menghasilkan tingkah laku sesuai dengan harapan.

Setiawati (2018:32) juga berpendapat bahwa belajar merupakan proses mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam.

Melalui kegiatan belajar akan membawa suatu perubahan pada diri seseorang. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, minat, watak, dan penyesuaian diri. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, menyelesaikan tugas, tetapi juga terdapat perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan belajar. Dimana dalam proses kegiatan belajar terdapat interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan yang terjadi bersifat permanen.

f. Ciri-Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar berdasar pendapat Suardi dan Syofrianisda (2018:8-10) ialah sebagai berikut: 1) belajar merupakan perbuatan yang sewaktu-waktu menjadi prioritasnya, maksudnya ialah seseorang tidak akan mengulangi kesalahan yang sama apabila ia melakukan kegiatan belajar; 2) belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual; 3) perubahan yang terjadi dari kegiatan belajar bersifat menyeluruh dan terintegrasi; 4) belajar merupakan proses interaksi; dan 5) perubahan dari kegiatan belajar berlangsung dari yang sederhana ke arah yang lebih kompleks.

Setiawati (2018:33) juga berpendapat bahwa ciri-ciri kegiatan belajar ialah: 1) adanya kemampuan baru atau perubahan; 2) perubahan

yang terjadi tidak berlangsung sesaat, melainkan menetap atau berlangsung lama; 3) perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan yang terjadi melalui usaha; dan 4) perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit, atau pengaruh dari obat-obatan.

Melalui pengalaman dan latihan, belajar akan membawa perubahan bagi individu yang mau belajar. Perubahan dalam kegiatan belajar tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga dengan keterampilan, kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, dan penyesuaian diri. Oleh karena itu, seseorang yang belajar tidak sama lagi apabila dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini dikarenakan orang tersebut lebih sanggup dalam menghadapi kesulitan, memecahkan masalah, atau menyesuaikan diri dengan lingkungan.

g. Prinsip-Prinsip Belajar

Munirah (2018:118-124) menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip dasar dalam belajar, diantaranya ialah: 1) prinsip perhatian dan motivasi; 2) prinsip keaktifan; 3) prinsip keterlibatan langsung; 4) prinsip pengulangan; 5) prinsip tantangan; dan 6) prinsip perbedaan individu atau keterlibatan orang lain. Senada dengan pendapat Munirah, Muis (2013:30-34) juga berpendapat bahwa terdapat beberapa prinsip belajar, yaitu: 1) prinsip kesiapan (*readiness*); 2) prinsip motivasi (*motivation*); 3) prinsip persepsi dan keaktifan; 4) prinsip tujuan dan keterlibatan langsung; 5) prinsip perbedaan individual; 6) prinsip transfer, retensi, dan tantangan; 7)

prinsip belajar kognitif; 8) prinsip belajar afektif; 9) prinsip belajar psikomotor; dan 10) prinsip pengulangan, balikan, penguatan, serta evaluasi. Melalui pendapat tersebut dapat diketahui bahwa prinsip belajar berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan atau keterlibatan langsung, tantangan, pengulangan, dan keterlibatan orang lain.

h. Definisi Minat Belajar

Syardiansah (2016:441) memberikan pendapat bahwa minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk memiliki perasaan senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan tingkah laku. Pengertian minat belajar sesuai dengan pendapat Andriani dan Rasto dalam Reski (2021:2486) ialah sikap ketaatan seseorang dalam mengikuti proses belajar, baik bersangkutan dengan perencanaan jadwal belajar maupun keinginan dari dalam diri untuk melakukan usaha secara bersungguh-sungguh dalam belajar. Minat belajar juga berkaitan dengan adanya perasaan tertarik atau berminat dan juga senang untuk melakukan kegiatan belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan memiliki daya konsentrasi yang baik, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, serta adanya rasa nyaman pada saat belajar (Yunitasari dan Hanifah dalam Reski, 2021:2486).

Sesuai dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan, perasaan

senang terhadap kegiatan belajar tanpa adanya dorongan. Dalam hal ini minat belajar akan menetap dan berkembang pada diri seseorang untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuat dirinya tertarik dan senang yang berakibat pada perubahan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan tingkah laku.

i. Ciri-Ciri Minat Belajar

Slameto dalam Syardiansah (2016:444), berpendapat bahwa ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar ialah: 1) memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau mengenang apa yang telah dipelajari dan berjalan secara terus menerus; 2) terdapat perasaan suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati; 3) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati; 4) lebih menyukai hal yang telah menjadi minatnya; dan 5) dimanifestasikan melalui partisipasi pada suatu kegiatan.

Sesuai dengan pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar ialah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, dan berpartisipasi atau aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa berminat untuk belajar, maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik. Sedangkan seseorang yang

berminat untuk belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) adanya kemauan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran; 2) terdapat perasaan suka dan senang; dan 3) memperoleh suatu kebanggaan atau kepuasan pada sesuatu hal.

j. Cara Memelihara Minat Belajar

Trismayanti (2019:145-152) berpendapat bahwa upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk memelihara atau membuat siswa menjadi lebih berminat dalam belajar ialah melalui metode berikut: 1) memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengambil keputusan; 2) melalui pemberian instruksi yang jelas dalam kegiatan pembelajaran; 3) menciptakan lingkungan kelas yang bebas dari ancaman; 4) mengubah suasana belajar, misalnya dengan melakukan penelitian ke suatu tempat; 5) menggunakan model dan metode pembelajaran yang beranekaragam; 6) menciptakan kompetisi yang positif; 7) memberikan hadiah; 8) memberikan tanggung jawab terhadap siswa; 9) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok; 10) mendorong siswa untuk merefleksikan diri; 11) semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran; 12) mengenal siswa dengan baik; 13) mengetahui minat siswa; 14) membantu siswa untuk menemukan motivasi dari dalam dirinya; 15) mengelola dengan baik kecemasan siswa terhadap sesuatu hal; 16) membuat tujuan yang tinggi tetapi masih dapat dicapai oleh siswa; 17) membantu siswa dalam menyelesaikan sebuah permasalahan melalui pemberian solusi atau saran; 18) memiliki target sesuai dengan tujuan

pembelajaran; 19) menjadikan kelas yang menyenangkan; dan 20) memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif atau melakukan kegiatan yang positif dalam pembelajaran.

Apabila berbagai usaha di atas memperoleh hasil kurang maksimal, maka guru dapat memakai alternatif lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk memelihara atau membuat siswa lebih berminat dalam belajar ialah dengan mengembangkan minat yang telah ada dalam diri seseorang. Sebagai contoh siswa yang suka bercerita atau menuliskan sebuah cerita dengan menggunakan Bahasa Indonesia, maka juga akan suka terhadap mata pelajaran yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia. Melalui hal tersebut, maka minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu untuk dimaksimalkan.

k. Indikator Minat Belajar

Djamarah dalam Syardiansah (2016:444) berpendapat bahwa terdapat indikator minat belajar siswa, yaitu perasaan suka atau senang, ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa diminta, berpartisipasi atau aktif dalam kegiatan belajar, dan memberikan perhatian ketika proses pembelajaran. Berkaitan dengan perasaan senang dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa tidak akan merasa terpaksa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Tidak berbeda dengan perasaan senang, minat siswa terhadap suatu mata pelajaran akan membuat siswa merasa senang dalam melakukan atau mengerjakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut.

Ketika siswa berminat terhadap suatu mata pelajaran maka siswa akan dengan mudah menerima materi pembelajaran. Selain itu siswa juga akan aktif di dalam proses pembelajaran, baik aktif untuk bertanya, menjawab, atau memberikan pendapat. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diketahui bahwa minat dan perhatian siswa terhadap suatu mata pelajaran merupakan dua hal yang berbeda tetapi dianggap sama. Hal ini dikarenakan apabila siswa memiliki minat pada suatu mata pelajaran, maka siswa akan memperhatikan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Menulis Huruf Tegak Bersambung

a. Definisi Menulis

Tulisan ialah sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakai. Menulis merupakan kegiatan yang berhubungan dengan coretan alat tulis yang dapat dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Simanungkalit (2019:70) yang menyatakan bahwa menulis ialah suatu kegiatan membuat huruf, angka, simbol, atau lainnya dengan menggunakan pena, pensil, cat, dan lain sebagainya. Simanungkalit (2019:70) juga menyatakan bahwa melalui kegiatan menulis akan melahirkan sebuah pikiran atau perasaan seseorang seperti mengarang, membuat surat, dan lain sebagainya melalui sebuah tulisan.

Dalman (2020:4) memberikan pendapat bahwa menulis merupakan proses penyampaian pikiran, angan-angan, dan perasaan dalam bentuk lambang, tanda, atau tulisan yang memiliki makna tertentu. Menulis juga

didefinisikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan seseorang yang dituangkan dalam bentuk tulisan (Septiaji (2019:126)). Setyaningsih (2013:13) berpendapat bahwa menulis merupakan suatu kegiatan berkomunikasi atau menyampaikan gagasan, pikiran, dan ide-ide ke dalam bentuk tulisan. Dengan kata lain menulis merupakan suatu kegiatan merangkai atau menyusun kata melalui simbol-simbol huruf, angka, dan lain sebagainya yang berfungsi untuk menyampaikan gagasan atau pikiran penulis.

b. Tujuan Menulis

Setyaningsih (2013:15-16) berpendapat bahwa seseorang menulis memiliki berbagai macam tujuan, diantaranya ialah sebagai berikut:

- 1) Menginformasikan, artinya seseorang melakukan aktivitas menulis dengan tujuan agar tulisannya dapat diketahui dan dibaca oleh orang lain.
- 2) Menghibur, artinya seseorang melakukan aktivitas menulis dengan tujuan untuk menghibur pembaca melalui tulisannya.
- 3) Menyelesaikan tugas, artinya seseorang melakukan aktivitas menulis dengan tujuan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh orang lain.
- 4) Menambah kreativitas, artinya seseorang menulis bertujuan untuk mencapai nilai-nilai kesenian.

Simanungkalit (2019:72) memberikan pernyataan perihal tujuan dari aktivitas menulis ialah agar pembaca dapat mengetahui, mengerti, dan

memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam sebuah tulisan. Simanungkalit (2019:72) menambahkan bahwa apabila pembaca sudah mengetahui, mengerti, dan memahami nilai-nilai yang terkandung, maka pembaca dapat memberikan pendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan. Sesuai dengan pendapat di atas, tujuan dari kegiatan menulis dalam penelitian ini ialah sebagai sarana dalam memberikan informasi dan menyelesaikan tugas.

c. Manfaat Menulis

Aktivitas menulis yang dilakukan seseorang memiliki berbagai manfaat. Melalui aktivitas menulis, permasalahan yang rumit dapat dipaparkan secara jelas dan sistematis. Tulisan yang memiliki sifat permanen, dapat disimpan dan lebih mudah untuk diteliti. Hal ini dikarenakan tulisan dapat diamati secara perlahan dan berulang-ulang. Sardila (2015:114) berpendapat bahwa terdapat empat macam manfaat menulis, diantaranya ialah: 1) untuk menghilangkan stres; 2) sebagai media untuk menyimpan memori; 3) dapat membantu dalam memecahkan masalah; dan 4) membantu seseorang untuk berfikir tertib dan teratur.

Akhadiah dalam Rohilah dan Hardiyana (2018:55) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa manfaat dari aktivitas menulis, diantaranya adalah: 1) menulis membuat seseorang lebih mampu dalam mengenali kemampuan dan potensi diri; 2) melalui aktivitas menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan; 3) memaksa seseorang lebih banyak untuk menyerap, mencari, serta menguasai informasi yang berhubungan

dengan topik yang ditulis; 4) menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat; 5) melalui tulisan seseorang dapat meninjau dan menilai gagasan sendiri secara lebih obyektif; 6) melalui aktivitas menulis, seseorang akan lebih mudah dalam memecahkan permasalahan; 7) dapat mendorong seseorang untuk belajar secara aktif; dan 8) melalui aktivitas menulis yang terencana dapat membiasakan seseorang untuk berpikir serta berbahasa secara tertib.

Graves dalam Sardila (2015:114-115) juga memberikan pendapat perihal manfaat menulis, diantaranya adalah: 1) menulis dapat mengasah kecerdasan; 2) menulis dapat mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas; 3) menulis dapat menumbuhkan keberanian; dan 4) menulis dapat mendorong kemauan dan kemampuan dalam mengumpulkan informasi. Senada dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki berbagai macam manfaat. Aktivitas menulis dapat bermanfaat untuk menghilangkan stres, untuk menyimpan memori, membantu dalam memecahkan masalah, menumbuhkan keberanian, mengasah kecerdasan, mengembangkan inisiatif dan kreativitas, serta dapat mendorong seseorang untuk belajar aktif, dan lain sebagainya.

d. Definisi Menulis Huruf Tegak Bersambung

Menulis huruf tegak bersambung merupakan bagian dari kemampuan menulis tangan (*hand writing*). Setyaningsih (2013:18) berpendapat bahwa menulis tegak bersambung merupakan kegiatan merangkaikan huruf demi huruf dengan memperhatikan bentuk huruf

tegak bersambung. Kegiatan menulis huruf tegak bersambung dilakukan tanpa mengangkat alat tulis, agar hasil tulisannya tidak terputus-putus. Sesuai dengan pendapat Setiyaningsih, Mulyana dalam Delmawati (2015:19) juga menyatakan bahwa menulis huruf tegak bersambung atau menulis halus merupakan kegiatan menghasilkan huruf yang saling bersambung dengan dilakukan tanpa mengangkat alat tulis.

Senada dengan pendapat Mulyana, Tompkins dalam Yuniarti (2020:3) berpendapat bahwa "*cursive handwriting are joined together the letters to form a word with continuous movement*" yang artinya menulis huruf tegak bersambung akan menggabungkan huruf membentuk kata dengan gerakan berkelanjutan. Elis dalam Yuniarti (2020:2) juga menyatakan bahwa menulis huruf tegak bersambung merupakan salah satu bentuk keterampilan menulis dengan memperhatikan aturan dan nilai estetika yang menggabungkan huruf dengan bentuk yang membulat.

Hasil dari tulisan dengan menggunakan huruf tegak bersambung, hendaknya rapi, dapat terbaca, dan saling bersambung setiap hurufnya. Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa menulis menggunakan huruf tegak bersambung merupakan salah satu keterampilan menulis. Kegiatan menulis huruf tegak bersambung dilakukan dengan cara merangkaikan atau menggabungkan beberapa huruf hingga saling bersambung dalam sebuah kalimat tanpa mengangkat alat tulis dan dengan memperhatikan bentuk huruf serta aturan yang berlaku.

e. Manfaat Menulis Huruf Tegak Bersambung

Kegiatan menulis huruf tegak bersambung merupakan suatu kegiatan yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Melalui aktivitas menulis menggunakan huruf tegak bersambung dapat bermanfaat bagi perkembangan otak siswa, khususnya siswa usia SD kelas awal. Manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan menulis menggunakan huruf tegak bersambung berdasar pendapat Setiyaningsih (2013:19-20) adalah: 1) mengasah kemampuan otak, khususnya dalam hal seni dan kreativitas siswa; 2) merangsang perkembangan otak; 3) menulis menjadi lebih cepat, indah dan rapi. Dwi dalam Fathimah (2020:369) berpendapat bahwa menulis huruf tegak bersambung bermanfaat untuk merangsang perkembangan motorik siswa, menulis lebih cepat, serta menghasilkan tulisan yang lebih indah dan rapi.

Maulana (2019:47) menyatakan bahwa manfaat dari menulis menggunakan huruf tegak bersambung ialah untuk melatih keterampilan motorik halus siswa dan memacu kerja otak, terutama otak kanan yang merupakan tempat mengatur berbagai macam seni dan estetika. Menulis menggunakan huruf tegak bersambung juga dapat melatih kesabaran dan ketekunan pada diri siswa. Dengan demikian, dengan menulis menggunakan huruf tegak bersambung dapat membuat seseorang dalam menulis lebih cepat dan rapi, dapat merangsang kerja otak dalam berkreaitivitas, dapat mengembangkan motorik halus siswa, dan memacu kerja otak.

f. Tahapan Menulis Huruf Tegak Bersambung

Mengajarkan menulis menggunakan huruf tegak bersambung memang tidak mudah, diperlukan kesabaran dan ketelatenan dalam melatih siswa. Tompkins dalam Widyaningrum (2019: 38) menyebutkan bahwa terdapat tiga tahap dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung, diantaranya ialah:

1) Menulis tangan sebelum kelas awal (*handwriting before first grade*)

Tulisan siswa berkembang dimulai dari kegiatan menggambar yang dilakukan. Kemampuan motorik halus siswa dilatih melalui kegiatan menggambar di atas pasir, *finger painting* atau melukis dengan jari atau membentuk pola huruf dengan menggunakan plastisin.

2) Menulis tangan di kelas awal (*handwriting in the primary grade*)

Pembelajaran menulis di kelas awal dimulai dari siswa mempelajari bagaimana menulis huruf lepas atau huruf balok. Yang kemudian siswa belajar menulis kata dengan menggunakan huruf lepas atau huruf balok.

3) Menulis tangan di kelas lanjut (*handwriting in the middle and upper grades*)

Pada kelas lanjut, siswa mulai dikenalkan dengan bentuk huruf tegak bersambung. Siswa belajar untuk meningkatkan penulisan tegak bersambung yang dimulai dari huruf menjadi kata sampai dengan kalimat.

Tahap menulis menggunakan huruf tegak bersambung dimulai dari siswa diajarkan bagaimana cara menulis bentuk huruf tegak bersambung.

Selanjutnya siswa diajarkan cara menulis kata dengan dilanjutkan menulis kalimat menggunakan huruf tegak bersambung. Jadi, tahap menulis menggunakan huruf tegak bersambung dimulai dari sebelum kelas awal dan berlanjut sampai kelas I, II, dan III di SD. Setiap tahapan memiliki kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini diawali dengan memperkenalkan kepada siswa huruf lepas atau huruf balok, yang kemudian dilanjutkan dengan memperkenalkan dan memberikan pembelajaran mengenai huruf tegak bersambung.

g. Langkah-Langkah Menulis Huruf Tegak Bersambung

Pembelajaran menulis menggunakan huruf tegak bersambung tidak dapat dilakukan secara langsung. Samsiyah (2018:96) menjabarkan langkah-langkah dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung di buku tulis halus, diantaranya ialah:

- 1) Guru memulai menulis dari huruf kecil dengan mengenalkan kepada siswa bentuk baris yang terdapat di buku tulis halus yang dimulai dari tepi bawah baris ketiga.
- 2) Guru mengenalkan kepada siswa huruf mana yang tinggi, huruf yang menggantung, dan huruf yang memiliki ekor.
- 3) Siswa mengulangi kegiatan menulis tegak bersambung hingga hafal dan menghasilkan tulisan yang rapi.
- 4) Apabila siswa sudah mahir dalam menulis huruf, maka dapat dilanjutkan dengan menulis kata serta kalimat.

Langkah-langkah pembelajaran menulis huruf tegak bersambung yang dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan pendapat Soulisa (2018:6-7) ialah:

- 1) Memastikan siswa sudah menguasai huruf balok atau huruf lepas.
- 2) Mengenalkan huruf tegak bersambung dengan cara merangkai titik-titik yang nantinya apabila disambung akan membentuk abjad huruf tegak bersambung.
- 3) Siswa dapat diminta untuk menjiplak huruf tegak bersambung.
- 4) Pembelajaran menulis menggunakan media buku tulis halus untuk memberi pemahaman kepada siswa ketentuan dan perbandingan tinggi dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung. Langkah-langkah dalam menulis huruf tegak bersambung di buku tulis halus antara lain sebagai berikut:
 - a) Menulis dengan huruf kecil terlebih dahulu.
 - b) Mengenalkan baris-baris dalam buku tulis halus serta cara menulis yang dapat dimulai dari tepi bawah baris ketiga.
 - c) Memberi pemahaman kepada siswa huruf yang memiliki jambul, huruf yang memiliki ekor, huruf yang tidak memiliki jambul dan ekor, serta huruf yang memiliki jambul dan ekor. Huruf berjambul dan berekor masing-masing memiliki dua kategori yaitu jambul atau ekor penuh dan jambul atau ekor setengah. Untuk huruf berjambul penuh adalah b, h, k, dan l, dan huruf berjambul setengah adalah d dan t. Sedangkan huruf dengan ekor penuh adalah g, j, dan

y serta huruf dengan ekor setengah adalah p dan q. Huruf yang tidak memiliki jambul dan ekor adalah a, c, e, i, m, n, o, r, s, u, v, w, x, dan z. Untuk huruf f termasuk ke dalam kategori huruf yang memiliki jambul dan ekor.

d) Apabila siswa sudah paham, dilanjutkan dengan pembelajaran menulis huruf tegak bersambung dengan menggunakan huruf kapital. Langkah-langkah dalam menulis huruf tegak bersambung dengan menggunakan huruf kapital ialah:

(1) Menulis huruf kapital dimulai dari tepi bawah baris ketiga.

(2) Dalam huruf kapital terdapat dua tipe yaitu huruf kapital dengan tinggi 3 baris dan huruf kapital dengan tinggi 5 baris. Kecuali huruf G dan J, semua huruf kapital memiliki tinggi 3 baris. Memiliki tinggi tiga baris maksudnya ialah area dalam menulis yaitu baris kesatu sampai baris ketiga. Untuk huruf G dan J memiliki tinggi 5 baris, yang berarti area dalam menulis yaitu baris kesatu sampai dengan baris kelima.

e) Ketika siswa sudah mahir menulis secara per huruf, maka dilanjutkan dengan menulis kata dan kemudian kalimat sederhana.

5) Membiasakan siswa menulis menggunakan huruf tegak bersambung untuk menambah keterampilan yang dimiliki.

6) Apabila siswa sudah lancar dalam menulis menggunakan buku tulis halus, siswa dapat menulisnya di buku bergaris pada umumnya.

Senada dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung pada siswa SD kelas awal, diantaranya ialah:

- 1) Siswa hendaknya menguasai huruf lepas atau huruf balok terlebih dahulu.
- 2) Siswa merangkai titik-titik yang disambung dan akan membentuk huruf tegak bersambung.
- 3) Siswa menulis huruf tegak bersambung dengan cara menjiplak setiap huruf, baik huruf kapital atau huruf kecil.
- 4) Siswa menulis huruf tegak bersambung dengan memperhatikan ketentuan perbandingan tinggi huruf melalui media buku tulis halus. Dalam hal ini siswa terlebih dahulu diperkenalkan dengan bentuk baris serta cara menulis yang dimulai dari tepi bawah baris ketiga.
- 5) Siswa melakukan aktivitas menulis huruf menggunakan huruf tegak bersambung.
- 6) Siswa melakukan aktivitas menulis kata menggunakan huruf tegak bersambung.
- 7) Siswa melakukan aktivitas menulis kalimat menggunakan huruf tegak bersambung.

Pembelajaran menulis menggunakan huruf tegak bersambung hendaknya berproses dari yang paling sederhana hingga ke yang lebih kompleks. Siswa dilatih untuk menulis huruf tegak bersambung dengan memperhatikan aturan penulisan pada setiap baris. Selanjutnya siswa

menulis kata dasar yang diketahui siswa dengan merangkai setiap huruf atau kata yang dilanjutkan dengan menulis kalimat dengan menggunakan huruf tegak bersambung.

h. Pembelajaran Menulis Huruf Tegak Bersambung di Kelas II Sekolah Dasar

Pembelajaran menulis huruf tegak bersambung termasuk pembelajaran menulis permulaan yang diajarkan pada siswa SD di kelas awal. Pada kelas II siswa mulai mengenal dan belajar dalam menulis huruf tegak bersambung. Pembelajaran menulis huruf tegak bersambung terdapat pada buku tematik terpadu kelas II semester genap. Tepatnya pembelajaran menulis huruf tegak bersambung terdapat dalam buku tema 6, sub tema 1, dan pembelajaran 2. Pada pembelajaran menulis huruf tegak bersambung, siswa diharapkan dapat mencermati tulisan tegak bersambung yang terdapat dalam sebuah cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (pada awal kalimat, nama bulan dan nama hari, serta pada nama orang).

Tujuan dari pembelajaran menulis huruf tegak bersambung di kelas II SD ialah: 1) siswa mengenal huruf tegak bersambung serta mampu membaca teks yang ditulis dengan huruf tegak bersambung dengan lafal dan intonasi yang tepat; 2) siswa mampu menulis menggunakan huruf tegak bersambung sesuai dengan aturan penulisan yang tepat; dan 3) siswa mampu menggunakan huruf kapital dengan tepat. Melalui pembelajaran, diharapkan siswa mampu membaca atau menulis kalimat dengan

menggunakan huruf tegak bersambung yang sesuai dengan aturan atau tata cara penulisan. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menggunakan huruf kapital atau tanda baca dalam sebuah kalimat dengan tepat.

3. Media Permainan Ular Tangga

a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam pembelajaran media merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Arsyad dalam Safitri dan Koeswanti (2021:991) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang membantu dalam penyampaian materi pembelajaran dan dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas yang berisi suatu materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa.

Wahid (2018:3) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi dari materi pelajaran, meningkatkan kemampuan atau keterampilan siswa. Wahid (2018:3) juga menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima

pesan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman penerima pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media diartikan sebagai sarana yang berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki beberapa manfaat apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Ekayani dalam Rahma (2019:91) berpendapat bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran diantaranya ialah:

- 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang masih bersifat konkret dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media dalam pembelajaran.
- 2) Menampilkan objek yang terlalu besar dan terlalu kecil. Misalnya menampilkan gambar pesawat, kapal laut, semut, bakteri, dan lain sebagainya.
- 3) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat.

Kemp dan Daylon dalam Falahudin (2014:114-116) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran diantaranya ialah: 1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan penyampaian materi juga semakin jelas serta mudah untuk dipahami; 2) penyampaian materi dapat diseragamkan; 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) meningkatkan hasil belajar siswa; 5) melalui penggunaan media dapat memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; 6) efisiensi dalam waktu dan tenaga; 7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; 8) mengubah peran guru ke arah yang positif dan produktif; 9) membuat

materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit; 10) dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu; serta 11) dapat mengatasi keterbatasan indera manusia.

Secara umum manfaat media pembelajaran ialah untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu dalam proses penyampaian materi serta dalam proses memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa juga akan lebih baik. Berdasarkan pendapat tersebut, juga dapat diketahui bahwa manfaat media pembelajaran ialah untuk memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Siswa juga akan lebih banyak melakukan kegiatan dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan hasil belajar yang maksimal.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda. Secara umum media bercirikan pada tiga unsur yaitu audio, visual, dan gerak. Jenis media pembelajaran menurut Rahma (2019:89-90) ialah: 1) media visual diam, misalnya ialah gambar atau foto, diagram, bagan, poster, media cetak atau buku; 2) media display, misalnya ialah papan tulis, papan flanel, dan peta atau *flip chart*; dan 3) gambar mati yang diproyeksikan. Bretas dalam Rahma (2019:89) menyatakan bahwa terdapat tujuh klasifikasi media, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti film suara, pita video, dan film di televisi

- 2) Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, dan halaman suara.
- 3) Audio semi gerak, seperti tulisan yang bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti foto dan *slide* bisu.
- 6) Media audio, seperti radio, telepon dan pita video.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, dan bahan ajar mandiri.

d. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media berdasar pendapat Rahma (2019:93-94) diantaranya ialah: 1) media yang dipilih tepat dengan tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan kompetensi dasar yang akan di capai pada materi tersebut; 2) media tepat pada sasaran pengguna media, sehingga pengguna dapat mengambil manfaat dari penggunaan media tersebut; 3) karakteristik media juga harus sesuai dengan sasaran pengguna media; 4) waktu penggunaan media harus sesuai dengan waktu pembelajaran; 5) biaya yang dikeluarkan untuk membuat media tidak terlalu banyak atau sesuai dengan kebutuhan; dan 6) media mudah diperoleh atau dibuat.

Dengan kriteria pemilihan media tersebut, guru akan lebih mudah menggunakan media yang tepat untuk membantu dan mempermudah dalam menyelesaikan tugas-tugasnya sebagai guru. Bagi siswa penggunaan media dalam proses pembelajaran juga akan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan sudah disesuaikan dengan taraf berpikir dan karakteristik siswa.

e. Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran yang digunakan secara efektif, efisien, dan mudah digunakan oleh siswa usia SD serta dapat merangsang dan mendorong dalam belajar secara cepat ialah media berbasis permainan Djo (2021:35). Permainan ular tangga masuk ke dalam kategori “*board game*” atau permainan papan yang sejenis dengan permainan monopoli, halma, dan ludo. Pada umumnya permainan ular tangga, terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1 sampai 100 serta terdapat beberapa gambar ular dan tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang memungkinkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan dapat memotivasi siswa untuk berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Media ular tangga yang mengandung aspek permainan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran bagi anak usia SD kelas awal. Afandi (2015:80) berpendapat bahwa media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan ular tangga serta disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Insani (2020:11) berpendapat bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Dalam permainan siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih menyenangkan karena melakukan aktivitas menghitung kotak-kotak pada papan ular tangga dan aktivitas melempar

dadu. Penyesuaian dengan karakteristik siswa mempunyai maksud untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Dewi (2017:2094), media permainan ular tangga merupakan media berbasis permainan yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat. Melalui pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam media permainan ular tangga mengandung aspek permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa usia SD kelas awal yang senang bermain.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan menambah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini dikarenakan media permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan.

Berdasar pendapat Afandi (2015:80) kelebihan dari penggunaan media permainan ular tangga diantaranya ialah:

- 1) Siswa dapat belajar sambil bermain.
- 2) Siswa melakukan kegiatan belajar dengan berkelompok.
- 3) Memudahkan siswa dalam belajar karena dibantu dengan gambar-gambar menarik yang terdapat dalam permainan ular tangga.

4) Tidak memerlukan biaya yang mahal dalam membuat media pembelajaran.

Melsi dalam Setiawati (2019:89) juga menyampaikan beberapa kelebihan dari penggunaan media permainan ular tangga, diantaranya ialah:

- 1) Permainan ular tangga melatih sikap siswa untuk bersabar dalam bermain, karena permainan dilakukan secara bergantian.
- 2) Melalui permainan ular tangga dapat melatih kognitif siswa dalam menjumlahkan mata ular berdasarkan nomor yang keluar dari dadu.
- 3) Permainan ular tangga dapat melatih kerjasama antar siswa.
- 4) Memotivasi siswa untuk terus belajar.
- 5) Media ular tangga sangat efektif untuk mengulang materi pelajaran yang telah diberikan.
- 6) Termasuk ke dalam kategori yang sangat praktis dan ekonomis serta mudah untuk dimainkan.
- 7) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media ular tangga.
- 8) Siswa akan menjawab atau menyelesaikan soal dengan bersungguh-sungguh ketika berhenti pada kotak pertanyaan.
- 9) Terdapat gambar yang menarik dan penuh warna sehingga banyak siswa yang menyukai media ular tangga.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Guru dapat membuat sendiri

media permainan ular tangga yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Siswa juga akan merasa senang karena dalam kegiatan belajar siswa juga melakukan aktivitas bermain. Selain mudah untuk didapatkan atau dibuat, permainan ular tangga juga sangat mudah untuk dimainkan. Di balik kelebihan dari penggunaan media permainan ular tangga, juga terdapat beberapa kekurangan dari penggunaan media permainan ular tangga, diantaranya ialah:

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu.
- 2) Tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan media permainan ular tangga.
- 3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap tata cara dan aturan dalam permainan dapat menimbulkan keributan.

Melsi dalam Setiawati (2019:90) juga menyampaikan beberapa kekurangan dari media permainan ular tangga, diantaranya ialah:

- 1) Dalam menggunakan media permainan ular tangga membutuhkan persiapan yang matang agar dapat menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- 2) Apabila terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka siswa tersebut dapat kehilangan minat untuk bermain.
- 3) Diperlukannya banyak waktu untuk menjelaskan aturan dan tata cara dalam penggunaan media ular tangga.
- 4) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.

5) Kurangnya pemahaman siswa perihal aturan dan tata cara dalam bermain dapat menimbulkan kericuhan.

Semua media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Akan tetapi, media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran serta karakteristik atau kebutuhan siswa. Dalam hal ini, media permainan ular tangga telah sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas awal yang senang bermain.

g. Sejarah Permainan Ular Tangga

Ratnaningsih (2014:58-59) menyatakan bahwa permainan ular tangga diciptakan pada abad ke-2 sebelum Masehi dengan nama “*Paramapada Sopanam*” atau *Ladder to Salvation*”. Pada awalnya permainan ular tangga ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu yang dikenal dengan nama *Moksha Patamu* di India. Apabila dikaitkan dengan filsafat tradisional agama Hindu, *Moksha Patamu* memiliki arti “Karma dan Kama” yang berarti takdir dan keinginan dari kehidupan manusia di dunia.

Pada zaman dahulu, permainan ular tangga di India memiliki nama *Laela* yang memiliki arti bahwa permainan ular tangga mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan sejarah permainan ular tangga dibuat, dibawa, dan diperkenalkan ke Victoria dan Inggris oleh John Jacques pada tahun 1892. Di Amerika

permainan ular tangga diberi nama “*Snakes and Ladders*” yang dikenalkan oleh pembuat mainan bernama Milton Bradley pada tahun 1943.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional di Indonesia, meskipun tidak ada data yang lengkap perihal masuknya permainan ular tangga ke Indonesia. Pada zaman dahulu banyak anak Indonesia yang bermain ular tangga, dan lambat laun membuat permainan ular tangga menjadi permainan populer di masyarakat Indonesia. Sesuai dengan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa permainan ular tangga berasal dari India dan diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu. Permainan ular tangga memiliki maksud untuk mengajarkan seseorang dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan dalam kehidupan.

h. Karakteristik Permainan Ular Tangga

Medan dalam permainan ular tangga ialah sebuah papan bergambar kotak-kotak yang berukuran 10x10 petak. Setiap kotak pada permainan ular tangga diberi nomor urut 1 sampai dengan nomor 10 dari sudut kiri ke sudut kanan baris paling bawah, yang kemudian nomor urut 11 sampai dengan nomor 20 dari kanan ke kiri pada baris kedua, dan seterusnya sampai nomor 100 pada sudut kiri bagian paling atas. Dalam kotak ular tangga berisi beberapa gambar ular dan tangga yang mengandung pesan baik dan pesan buruk. Pesan baik memperoleh ganjaran dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi melalui tangga. Sedangkan pesan buruk memperoleh ganjaran dengan cara turun ke kotak yang lebih bawah melalui ular.

Berkaitan dengan hal tersebut, Ratnaningsih (2014:61-62) berpendapat bahwa karakteristik dari permainan ular tangga ialah sebagai berikut:

- 1) Permainan ular tangga dilakukan di atas papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- 2) Papan permainan ular tangga disekat dalam kotak kecil-kecil.
- 3) Di beberapa kotak terdapat gambar tangga dan beberapa ekor ular.
- 4) Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain serta dilakukan secara bergantian.
- 5) Setiap pemain memulai permainan dari kotak pertama dengan bidaknya dan secara bergiliran dalam melemparkan dadu.
- 6) Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Pada umumnya, pemain yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi untuk melemparkan dadu. Dan apabila tidak mendapatkan angka 6, maka giliran melempar dadu jatuh ke pemain selanjutnya.
- 7) Apabila bidak pemain berada di dasar tangga, maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya apabila bidak pemain berada di ekor ular, maka harus turun sampai di kepala ular.
- 8) Pemenang dari permainan ular tangga ialah pemain yang pertama mencapai kotak *finisih* atau kotak terakhir (kotak ke-100).

Sesuai dengan karakteristik permainan ular tangga di atas, dapat diketahui bahwa permainan ular tangga termasuk media visual dengan

bentuk papan permainan. Komponen dalam permainan yang sesuai dengan permainan ular tangga pada umumnya yaitu:

- 1) Terdapat minimal dua pemain atau lebih.
- 2) Terdapat lingkungan untuk pemain berinteraksi dan melakukan permainan di atas papan yang kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya.
- 3) Terdapat aturan atau tata cara dalam permainan, yaitu permainan dilakukan dengan melemparkan dadu dan menjalankan bidaknya sesuai dengan nomor yang muncul di mata dadu. Dalam hal ini memiliki ketentuan bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga dan bidak yang berada di ekor ular langsung turun hingga di kepala ular.
- 4) Terdapat tujuan dalam permainan yaitu pemenang dalam permainan adalah pemain yang pertama mencapai kotak *finish* atau kotak terakhir (kotak ke-100).

Dalam penelitian, terdapat perbedaan dalam penggunaan media permainan ular tangga, diantaranya ialah; permainan ular tangga yang digunakan memiliki 58 kotak, yang terdiri dari 20 kotak angka, 2 kotak *start* dan *finish*, 10 kotak ular, 8 kotak tangga, dan 18 kotak lainnya berisi tantangan. Terdapat tiga macam tantangan dalam media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran menulis huruf tegak bersambung, yaitu bom, harta karun, dan bintang yang masing-masing tantangan memiliki 10 kartu ular. Apabila siswa tiba pada kotak angka atau mendapat

kartu tantangan bom, maka siswa diminta untuk belajar menulis huruf tegak bersambung sesuai dengan kalimat yang terdapat dalam kartu.

i. Cara Bermain Ular Tangga

Permainan ular tangga tergolong permainan sederhana yang dapat menghibur, mendidik, dan termasuk permainan interaktif yang terdiri dari papan ular tangga, dadu, dan bidak. Dalam bermain ular tangga, dapat dilakukan oleh beberapa pemain dengan minimal dua pemain. Cara bermainnya juga sangat mudah, dengan diawali pemain melempar dadu untuk menentukan berapa langkah ia akan bergerak dan selanjutnya menjalankan bidak. Dalam bermain ular tangga, apabila menemukan gambar dasar tangga maka bidak bisa naik mengikuti arah tangga. Dan sebaliknya, apabila menemukan gambar ekor ular, maka bidak harus turun sampai dengan gambar kepala ular tersebut.

Pada umumnya permainan ular tangga akan berakhir apabila semua pemain telah mencapai kotak dengan angka tertinggi atau sampai di kotak *finish*. Apabila terdiri dua pemain, maka permainan ular tangga juga dapat diakhiri setelah salah satu dari pemain sudah mencapai di kotak dengan angka tertinggi atau kotak *finish*. Ratnaningsih (2014:64-65) menyatakan bahwa cara bermain ular tangga pada umumnya, yaitu:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari kotak nomor 1 dan berakhir pada kotak nomor 100.
- 2) Terdapat beberapa gambar tangga dan beberapa ekor ular dalam kotak tertentu pada papan permainan.

- 3) Terdapat satu buah dadu dan beberapa bidak (sesuai jumlah pemain).
- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat menurunkan bidak beberapa kotak sebelumnya, dan tangga dapat menaikkan bidak beberapa kotak berikutnya.
- 5) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya beberapa yang panjang. Tidak terdapat ketentuan khusus dalam meletakkan ular atau tangga pada papan permainan.
- 6) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama dalam melemparkan dadu dengan cara "*hompimpa*" atau dengan pemain yang mendapatkan nomor tertinggi pada pelemparan dadu pertama.
- 7) Semua pemain memulai permainan pada kotak nomor 1.
- 8) Pada gilirannya melempar dadu, pemain dapat memindahkan bidaknya sesuai dengan nomor yang diperoleh berdasarkan pelemparan dadu.
- 9) Apabila pemain mendapatkan nomor 6, maka pemain mendapatkan kesempatan satu kali untuk melemparkan dadu.
- 10) Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu kotak.
- 11) Apabila bidak pemain berada pada dasar tangga, maka langsung naik menuju ke ujung tangga. Dan sebaliknya apabila bidak pemain berada pada ekor ular, maka langsung turun menuju ke kepala ular.
- 12) Pemenang dalam permainan ini adalah pemenang yang pertama sampai di kotak *finsih* atau kotak terakhir (kotak ke-100).

Sesuai dengan pendapat Ratnaningsih di atas, maka cara bermain permainan ular tangga sebagai sarana dalam membuat siswa menjadi lebih berminat untuk belajar menulis huruf tegak bersambung adalah:

- 1) Semua pemain memulai permainan pada kotak nomor 1 dan berakhir pada kotak *finsih* atau menyesuaikan.
- 2) Terdapat satu buah dadu dan beberapa bidak yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah pemain.
- 3) Terdapat beberapa tangga dan ular dalam papan permainan.
- 4) Terdapat tantangan yang meminta pemain untuk melakukan kegiatan belajar menulis huruf tegak bersambung.
- 5) Untuk menentukan pemain pertama dilakukan dengan "*hompimpa*".
- 6) Boleh terdapat lebih dari satu bidak dalam satu kotak.
- 7) Pada saat gilirannya, pemain melemparkan dadu dan memajukan bidaknya sesuai dengan nomor yang berada di dadu.
- 8) Apabila pemain tiba pada kotak angka atau pada kotak tantangan bom, maka pemain mengambil satu kartu ular atau kartu bom secara acak dan mengerjakan tantangan. Dalam kartu ular atau kartu bom meminta pemain untuk menulis menggunakan huruf tegak bersambung atau tantangan lainnya (misalnya bernyanyi atau kembali ke *start*).
- 9) Pemain harus menyelesaikan tantangan dalam permainan dengan cara menuliskan kalimat yang terdapat dalam kartu menggunakan huruf tegak bersambung. Apabila pemain belum selesai menyelesaikan soal atau perintah, maka permainan belum dapat dilanjutkan.

- 10) Apabila pemain tiba pada tantangan harta karun, maka pemain yang beruntung akan mendapat sebuah hadiah.
- 11) Apabila pemain tiba pada kotak bintang, maka pemain dapat menggunakan kartu tersebut apabila ingin melewati tantangan bom. Satu kartu bintang dapat digunakan satu kali untuk melewati tantangan bom. Kartu bintang tidak dapat digunakan untuk melewati kartu ular atau pada saat tiba di kotak angka.
- 12) Apabila mendapat nomor 6 dari pelemparan dadu, maka pemain mendapat kesempatan satu kali untuk kembali melemparkan dadu. Dalam hal ini pemain menyelesaikan tantangan pada kotak hasil pelemparan dadu yang kedua.
- 13) Apabila bidak pemain berada pada dasar tangga, maka langsung naik menuju ke ujung tangga. Dan sebaliknya apabila bidak pemain berada pada ekor ular, maka langsung turun menuju ke kepala ular.
- 14) Pemenang dalam permainan ialah pemain yang pertama tiba pada kotak *finsih*.

Dalam pembelajaran, permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan bermain ular tangga diharapkan minat, kemampuan, dan pemahaman siswa terhadap materi menulis huruf tegak bersambung akan lebih maksimal. Cara menggunakan media permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran juga sama dengan cara bermain ular tangga pada umumnya. Perbedaannya ialah pada permainan ular tangga yang dijadikan sebagai media pembelajaran,

ditambahkan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Bagi pemain yang mendapatkan tantangan maka dapat menyelesaikan tantangan dengan menulis menggunakan huruf tegak bersambung. Untuk pemain selanjutnya belum boleh melempar dadu atau melanjutkan permainan apabila pemain sebelumnya belum menyelesaikan tantangan.

j. Manfaat Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

Ismail dalam Iva Riva (2012:12) menyatakan bahwa permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya ialah:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar melalui proses pembelajaran.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa dengan tujuan untuk menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik pada siswa.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, menyenangkan, dan dapat memberikan rasa aman pada siswa.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan fisik, motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional.

Mulyati dalam Ratnaningsih (2014:68-69) juga berpendapat bahwa manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran diantaranya ialah:

- 1) Melalui permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar secara individu atau kelompok.

- 3) Dapat mengembangkan kemampuan, kreativitas, dan sikap mandiri yang dimiliki siswa.
- 4) Dapat menciptakan komunikasi timbal balik yang baik antar siswa serta dapat membina tanggung jawab dan sikap disiplin siswa.
- 5) Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar akan lebih bermakna, stabil, dan tersusun secara rinci sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

Berkaitan dengan hal tersebut, manfaat dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran ialah untuk membuat siswa agar dapat belajar dengan menyenangkan. Pada dasarnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan perkembangan fisik, motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional siswa. Berdasarkan hal tersebut, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan siswa.

k. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Menulis Huruf Tegak Bersambung

Thorndike dalam Suyatinah (2015:17) berdasar hukum *low of exercise*-nya menyatakan bahwa siswa dalam belajar memerlukan adanya latihan yang dilakukan secara berulang-ulang. Pengulangan dalam pembelajaran menulis dilakukan tidak dengan sembarang mengulang,

karena akan menentukan keberhasilan siswa. Akan tetapi pengulangan harus bersama dengan perasaan senang yang dimiliki siswa. Ketika siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran atau latihan maka hasil yang akan diperoleh juga akan maksimal. Dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung pada siswa usia SD, juga diperlukan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang atau secara terus-menerus.

Berdasarkan karakteristik siswa SD kelas awal yang masih senang bermain dan senang dengan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, maka diperlukan sebuah media untuk menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Salah satu alternatif yang menarik ialah dengan menggunakan media berbasis permainan. Media permainan ular tangga merupakan media permainan yang edukatif dan menarik, sehingga juga dapat digunakan pada pembelajaran menulis.

Putranti (2017:24) berpendapat bahwa permainan edukatif ular tangga bertujuan untuk membentuk kemandirian siswa, karena merupakan media pembelajaran yang memiliki pola *learning by doing*. Sesuai dengan pola tersebut, siswa sebagai pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Melalui permainan yang dilakukan secara berkelompok, siswa juga akan merasa senang untuk membiasakan dalam berlatih menulis.

Putranti (2017:36) juga berpendapat bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada

siswa yang diselesaikan dengan menggunakan huruf tegak bersambung. Dalam hal ini pertanyaan tersebut disajikan melalui kartu ular atau kartu tantangan. Siswa dapat menyelesaikan tantangan tersebut sesuai dengan aturan dan tata cara dalam bermain ular tangga.

Apabila siswa belum menyelesaikan tantangan, maka siswa sebagai pemain selanjutnya belum dapat melanjutkan permainan. Pada saat menunggu kesempatan untuk bermain, siswa yang telah menyelesaikan tantangan dapat melakukan evaluasi dari tulisan huruf tegak bersambung yang telah ditulisnya. Berikut merupakan gambar media permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran menulis huruf tegak bersambung:



Gambar. 2.1
Media Permainan Ular Tangga

Pertanyaan-pertanyaan atau perintah yang terdapat dalam permainan ular tangga sebagai media pembelajaran menulis tegak bersambung dapat diselesaikan siswa dengan menuliskan jawaban menggunakan huruf tegak

bersambung. Berikut merupakan contoh pertanyaan dalam media permainan ular tangga:



Gambar 2.2
Pertanyaan Dalam Media Permainan Ular Tangga

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti mendapatkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian yang relevan berguna untuk memperluas daftar peneliti dan sebagai pembanding yang dilihat berdasarkan variabel penelitian, teknik analisis data, dan hasil penelitian.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Marita Nurtama Syaputri, STKIP PGRI PACITAN pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Analisis Kesulitan Menulis Tegak Bersambung Pada Siswa Kelas II di SDN 1 Jatigunung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Tujuan dari penelitian ialah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kesulitan siswa dalam menulis huruf tegak bersambung. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan guru dalam meminimalisir kesulitan menulis huruf tegak bersambung pada siswa kelas II di SDN Jatigunung. Permasalahan yang peneliti peroleh di lapangan

yaitu terdapat siswa yang kesulitan dalam menulis huruf tegak bersambung dan masih terdapat kesalahan dalam penulisannya.

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor kesulitan menulis tegak bersambung pada siswa kelas II di SDN 1 Jatigunung ialah kurangnya penguasaan kaidah menulis tegak bersambung, kesalahan penulisan pada huruf kapital, terdapat huruf yang tertinggal pada kata, serta cara menulis yang tidak konsisten atau tidak mengikuti alur garis yang tepat. Upaya yang dilakukan guru untuk meminimalisir permasalahan siswa dalam menulis huruf tegak bersambung ialah memberikan arahan atau bimbingan secara langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan, memberikan penjelasan kembali kepada siswa yang belum memahami perihal menulis huruf tegak bersambung, serta meminta siswa yang telah memiliki kemampuan baik untuk membantu temannya yang belum mampu secara maksimal dalam menulis huruf tegak bersambung.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai kemampuan atau keterampilan menulis huruf tegak bersambung pada siswa kelas II pada SD. Untuk perbedaannya ialah dalam penelitian yang dilakukan oleh Marita Nurtama Syaputri menganalisis terkait kesulitan yang dialami siswa dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung. Sedangkan dalam penelitian ini menganalisis terkait minat belajar siswa dalam menulis huruf tegak bersambung dengan menggunakan media permainan ular tangga.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizki Ambarsari, STKIP PGRI PACITAN pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Analisis Keterampilan

Menulis Menggunakan Media Ular Tangga Bagi Siswa Tunalaras Kelas IV SD Negeri Banjarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui keterampilan menulis siswa tunalaras di SD Negeri Banjarjo dengan menggunakan media permainan ular tangga. Permasalahan yang peneliti peroleh di lapangan yaitu siswa tunalaras memiliki perilaku atau kebiasaan yang tidak umumnya. Pada proses pembelajaran siswa tunalaras masih mengalami kesulitan dalam menulis huruf menjadi sebuah kata atau kalimat, dan kurangnya minat siswa tunalaras terhadap aktivitas menulis.

Sesuai dengan hasil penelitian dapat diketahui bahwa setelah menggunakan media permainan ular tangga pada proses pembelajaran siswa tunalaras berminat untuk menulis walaupun hanya beberapa kalimat dan lebih antusias untuk menyuarakan pendapatnya. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai kemampuan atau keterampilan menulis menggunakan media permainan ular tangga. Untuk perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Rizki Ambarsari menganalisis terkait dengan keterampilan menulis huruf lepas pada siswa tunalaras, sedangkan dalam penelitian ini menganalisis terkait dengan minat belajar siswa dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung pada siswa kelas II SD.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anita Tri Yuniarti, Husnul Had, dan Mudzanatun, Universitas PGRI Semarang pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Analisis Keterampilan Menulis Huruf Tegak Bersambung Melalui Penggunaan Buku Tulis Halus Kelas II A SDN Kebonsawahan 02 Juwana”. Tujuan dari penelitian ialah untuk mendeskripsikan keterampilan

menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan buku tulis halus pada siswa kelas II A SDN Kebonsawahan 02 Juwana. Permasalahan yang peneliti peroleh di lapangan yaitu terdapat siswa yang mengalami kebingungan dan kesulitan dalam menulis huruf tegak bersambung. Selain itu juga terdapat siswa yang tidak memperhatikan ketepatan dalam menulis huruf tegak bersambung.

Sesuai dengan hasil penelitian dapat diketahui bahwa siswa sudah mampu dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung melalui penggunaan buku tulis halus. Siswa juga sudah mampu dalam penggunaan huruf kapital pada awal kalimat, awal nama orang, dan awal nama hari. Rata-rata siswa sudah benar dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca dalam sebuah kalimat. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai keterampilan menulis menggunakan huruf tegak bersambung pada siswa kelas II SD. Namun perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Anita Tri Yuniarti, Husnul Had, dan Mudzanatun, menganalisis terkait dengan keterampilan menulis menggunakan huruf tegak bersambung melalui penggunaan media buku tulis halus. Sedangkan dalam penelitian ini menganalisis perihal minat belajar siswa dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Diana Yustika, Universitas Langlangbuana Bandung pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Analisis Kemampuan Menulis Tegak Bersambung Peserta Didik Kelas II Sekolah

Dasar”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui kemampuan menulis huruf tegak bersambung pada siswa kelas SD. Permasalahan yang peneliti peroleh di lapangan ialah kemampuan siswa dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung masih tergolong rendah. 80 % siswa kelas II masih kurang dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung.

Adapun hasil dari penelitian adalah ditemukan 2 kategori dalam penulisan menggunakan huruf tegak bersambung, yaitu kategori baik dan kategori kurang. Sesuai dengan hasil penelitian dapat diketahui bahwa melalui subjek penelitian yang berjumlah lima siswa, seorang siswa masuk kedalam kategori kurang dalam menulis huruf tegak bersambung. Sedangkan keempat siswa lainnya masuk kedalam kategori baik dalam menulis huruf tegak bersambung.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama melakukan penelitian terhadap kemampuan siswa dalam menulis huruf tegak bersambung. Untuk perbedaannya ialah pada penelitian Diana Yustika berfokus pada kemampuan siswa dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung. Sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada minat siswa dalam belajar menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Pujiyanto, Universitas Doktor Nugroho Magetan pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga”. Tujuan dari penelitian ialah untuk mengetahui proses pembelajaran dan kelebihan serta kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan model STAD dan

media ular tangga. Permasalahan yang peneliti peroleh dari lapangan yaitu terdapat 5 siswa dari 9 siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang monoton, serta media atau buku panduan yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas.

Adapun hasil dari penelitian mengenai penerapan media permainan ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran STAD dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar, dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran STAD dan media permainan ular tangga pada siswa dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilan yang dimiliki siswa.

Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama memanfaatkan media permainan ular tangga dengan tujuan untuk membuat siswa menjadi lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan untuk perbedaannya ialah dalam penelitian Eko Pujiyanto menganalisis penerapan media permainan ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran STAD dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar. Untuk penelitian ini menganalisis minat belajar siswa dalam menulis menggunakan huruf tegak bersambung melalui media permainan ular tangga.

C. Kerangka Pikir

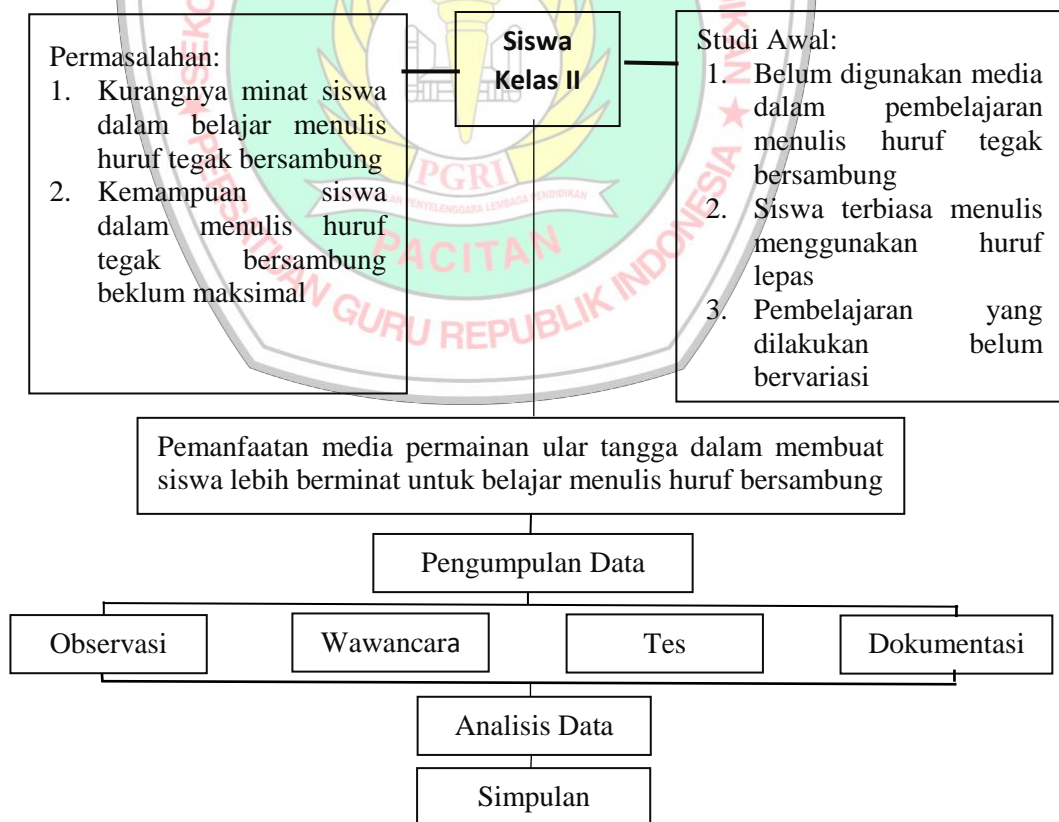
Kegiatan pembelajaran menulis huruf tegak bersambung mulai dilaksanakan di kelas awal SD. Pembelajaran menulis huruf tegak bersambung, dapat melatih kemampuan berpikir serta motorik halus siswa. Menulis huruf tegak bersambung membutuhkan ketelitian dan kesabaran yang lebih dalam merangkai setiap hurufnya demi menghasilkan tulisan yang tepat, rapi, indah dan mudah dibaca oleh orang lain. Tujuan dari kegiatan menulis huruf tegak bersambung ialah untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara tertulis.

Siswa kelas II di SD Negeri 2 Donorojo masih kesulitan dalam melakukan kegiatan menulis huruf tegak bersambung. Penyebab kesulitan siswa dalam belajar menulis ialah siswa masih belum hafal bagaimana bentuk huruf abjad yang ditulis menggunakan huruf tegak bersambung yang tepat. Siswa masih merasa bingung dan kurang paham akan tata cara dalam menulis huruf tegak bersambung. Hal ini dapat diketahui bahwa siswa merasa kesulitan dalam merangkaikan dan menggabungkan huruf tegak bersambung dalam sebuah kalimat. Siswa juga kurang memahami dalam penggunaan buku tulis halus.

Mengingat pentingnya menulis menggunakan huruf tegak bersambung, maka permasalahan tersebut harus segera diminimalisir atau mendapatkan solusi. Djo (2021:34) berpendapat bahwa salah satu pembelajaran yang menarik bagi siswa usia SD ialah pembelajaran yang berbasis permainan. Hal ini dikarenakan karakter dasar siswa SD kelas awal ialah senang bermain. Melalui permainan, minat siswa dalam belajar menulis huruf tegak bersambung

diharapkan akan lebih baik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih berminat dalam belajar menulis huruf tegak bersambung.

Dalam permainan ular tangga meminta pemain untuk menyelesaikan tantangan berdasarkan pelemparan dadu dan bidak berhenti. Sebelum pemain menyelesaikan tantangan, maka pemain selanjutnya belum bisa melanjutkan permainan. Melalui tantangan dalam permainan ular tangga, diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih berminat dalam belajar menulis menggunakan huruf tegak bersambung. Pola pemecahan masalah tersebut dapat digambarkan melalui bagan kerangka pikir di bawah ini:



Bagan 2.1
Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir, maka pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan minat belajar siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo dalam menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran menulis huruf tegak bersambung pada siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo?
2. Bagaimana minat siswa kelas II SD Negeri 2 Donorojo dalam belajar menulis huruf tegak bersambung melalui penggunaan media permainan ular tangga?

