

ABSTRACT

Nurfitrah Arwandi, 2025, Improving Students' Writing Ability Through Jeopardy Games at The Second Grade Students of SMPN 2 Padang, Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

The problems of this research were the students could not write in a good form, students often copied their friends' work or just jumbled sentences from the textbook and the internet, and they struggled to develop content and mechanics. This research aimed to determine the impact of using Jeopardy games on improving students' writing ability at SMPN 2 Padang. Jeopardy game is a guessing game type with a unique form. Where the clues in statements form and answers in questions form, allowing players to think critically and creatively when giving answers. This research used a quantitative method with a pre-experimental approach and data collection was carried out using pre-test and post-test to analyze the effect of using Jeopardy games on students at SMPN 2 Padang who consisted of 32 students from class VIII.V, who were selected using cluster random sampling. The research results show that Jeopardy games can improve students' writing ability. The pre-test result showed average score was 47,88 and the post-test was 70,89. After data was collected, the data was analyzed using t-test formula. The result of the analysis showed that the value of $t\text{-test} > t\text{ table}$ is $9,802 > 2,042$. The last hypothesis shows that H_0 is rejected and H_a is accepted. It means there is a significant influence on improving students' writing ability using Jeopardy games.

Keywords: Jeopardy Games, Writing Ability, Game, Improve

ABSTRAK

Nurfitrah Arwandi, 2025, Improving Students' Writing Ability through Jeopardy Games at the Second Grade Students of SMPN 2 Padang, Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa tidak dapat menulis dengan baik, sering mencontek hasil dari teman atau hanya mengacak contekan dari buku dan internet, dan kesulitan untuk mengembangkan konten dan mekanik dalam bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan permainan Jeopardy terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa di SMPN 2 Padang. Permainan Jeopardy merupakan jenis permainan menebak yang unik. Permainan ini menggunakan petunjuk dalam bentuk pernyataan dan jawaban dalam bentuk pertanyaan. Memungkinkan pemain untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memberikan jawaban. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimental dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pretest dan post test untuk menganalisis pengaruh penggunaan Permainan Jeopardy terhadap siswa di SMPN 2 Padang yang terdiri dari 32 siswa dari kelas VIII.V yang dipilih menggunakan cluster random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Jeopardy dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata 47,88 dan post test 70,89. Setelah data terkumpul, data dianalisis menggunakan rumus uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t\text{-test} > t\text{ tabel}$ yaitu $9,802 > 2,042$. Hipotesis terakhir menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa menggunakan permainan Jeopardy.

Kata Kunci: Jeopardy Game, Keterampilan Menulis, Game, Peningkatan