

ABSTRACT

Nurul Qisthi N, 2025. The Role of Game-Based Learning Activities in Improving English Understanding and Retention at SMK Muhammadiyah 2 Bontoala. A thesis of English Education Department the Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Makassar. Supervisor by Ariana and Achmad Basir.

This study aims to investigate the role of game-based learning activities in improving students' understanding and retention in English language learning, particularly in the skill of writing recount texts. This study was conducted at SMK Muhammadiyah 2 Bontoala using a pre-experimental design (one group pre-test and post-test design) with a population of 84 people and a sample involving 12 students from class XI AP. The treatment administered was the application of the Collaborative Writing Games using Story Cubes as a medium. The findings indicate an improvement in students' understanding after the treatment. The mean score of organization increased from 42.5 in the pre-test to 49.1 in the post-test, showing an improvement of 6.6 points. Similarly, the mean score of mechanics rose from 43 to 47.08, with an improvement of 4.08 points. In terms of retention, the mean score slightly increased from 41.66 in the pre-test to 43.33 in the post-test, with an improvement of 1.67 points. These results suggest that Collaborative Writing Games using Story Cubes positively impact students' ability to organize and construct recount texts with better mechanics, while also providing a moderate contribution to students' retention. This indicates that the use of Collaborative Writing Games with Story Cubes media still has potential as a fun and motivating learning strategy, although its impact on improving written test scores requires further research with a larger sample size and longer treatment duration.

Keywords: Game-based Learning, Collaborative Writing Games, Story Cubes, understanding, retention, recount text.

ABSTRAK

Nurul Qisthi N, 2025. Peran Kegiatan Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 2 Bontoala. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Ariana dan Achmad Basir.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki peran kegiatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman dan retensi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan menulis teks recount. Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Bontoala dengan menggunakan desain pra-eksperimen (desain satu kelompok pra-tes dan pasca-tes) dengan jumlah populasi 84 orang dengan sample yang melibatkan 12 siswa dari kelas XI AP. Perlakuan yang diberikan adalah penerapan *Collaborative Writing Games* dengan menggunakan *Story Cubes* sebagai media. Temuan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan. Skor rata-rata organisasi meningkat dari 42,5 pada pra-tes menjadi 49,1 pada pasca-tes, menunjukkan peningkatan sebesar 6,6 poin. Demikian pula, skor rata-rata mekanika naik dari 43 menjadi 47,08, dengan peningkatan sebesar 4,08 poin. Dalam hal retensi, skor rata-rata sedikit meningkat dari 41,66 pada pra-tes menjadi 43,33 pada pasca-tes, dengan peningkatan sebesar 1,67 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa Permainan Menulis Kolaboratif menggunakan *Story Cubes* memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengorganisasi dan menyusun teks recount dengan mekanisme yang lebih baik, sekaligus memberikan kontribusi yang cukup terhadap retensi siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Collaborative Writing Games* dengan media *Story Cubes* tetap memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi, meskipun dampaknya terhadap peningkatan skor tes tertulis memerlukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih besar dan durasi perlakuan yang lebih panjang.

Kata kunci: *Collaborative Writing Games*, *Story Cubes*, pemahaman, retensi, *recount text*.