

## ABSTRACT

Wahyuni, Sri. Registered Number Student: 2813123028. 2017. *Using Chain Story Game to Improve Students' Ability in Writing Recount Text at X IPS-2 Graders of MA Nurul Ulum Munjungan-Trenggalek Academic Year 2015/2016*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Arina Shofiya, M.Pd.

Keywords: Chain Story Game, Writing, Recount Text

Chain Story Game is the strategy that used some WH questions and the answers of those questions to be arranged into a text sequentially. Its function is to tell a story or event. The problem to be solved is the students' difficulties in writing recount text and the students' writing score was low. Those problems were found in the preliminary study. This research was conducted to implement Chain Story Game strategy to solve the students' problems in writing recount text. This research was intended to improve students' ability in writing recount text at X IPS-2 graders of MA Nurul Ulum Munjungan-Trenggalek academic year 2015/2016.

The formulation of research problem was: "How can Chain Story Game improve students' ability in writing recount text at X IPS-2 graders of MA Nurul Ulum Munjungan?". Whereas the purpose of this research was to investigate how Chain Story Game can improve students' ability in writing recount text at X IPS-2 graders of MA Nurul Ulum Munjungan.

Research method of this research: 1) the research design in this study was Classroom Action Research which consists of planning, implementing, observing, and reflecting; 2) the subject of this study was the students of X IPS-2 at MA Nurul Ulum Munjungan academic year 2015/2016 that consisted of 37 students (20 males and 17 females); 3) the research instruments used in this study were

test, observation sheet, and questionnaire; 4) the data were analyzed quantitatively and qualitatively.

The result of this study indicates that the use of Chain Story Game strategy can improve students' ability in writing recount text. The improvement was indicated by achievement of students' writing scores. In preliminary test, 76% of students got score  $< 75$ . It can be concluded that the test result did not reach the Minimum Mastery Criterion (KKM). In the cycle 1, there were 54% of students could got score  $\geq 75$ . It meant that the criteria of success had not been achieved yet because the criterion of success that had been determined was 75% of students got score  $\geq 75$ . In the cycle 2, the students got improvement in writing test which 84% of students got score  $\geq 75$  or fulfilled the KKM. In addition, the result of students' questionnaire showed that the students enjoyed the strategy. As a result, the students did not make a lot of noise anymore and the students' score increased. In conclusion, Chain Story Game as a strategy can improve the students' ability in writing recount text.

## ABSTRAK

Wahyuni, Sri. NIM: 2813123028. 2017. *Using Chain Story Game to Improve Students' Ability in Writing Recount Text at X IPS-2 Graders of MA Nurul Ulum Munjungan-Trenggalek Academic Year 2015/2016*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing: Dr. Arina Shofiya, M.Pd.

Kata kunci: Chain Story Game, Penulisan, Teks Recount

Chain Story Game adalah strategi yang menggunakan beberapa pertanyaan WH dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dirangkai ke dalam sebuah teks secara berurutan. Fungsinya adalah untuk menceritakan sebuah cerita atau kejadian. Masalah yang harus dipecahkan adalah kesulitan siswa dalam penulisan teks recount dan nilai siswa yang rendah. Masalah tersebut ditemukan dalam penelitian permulaan. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan strategi Chain Story Game untuk memecahkan masalah siswa dalam penulisan teks recount. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan teks recount pada siswa kelas X IPS-2 MA Nurul Ulum Munjungan-Trenggalek tahun ajaran 2015/2016.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Chain Story Game dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan teks recount pada siswa kelas X IPS-2 MA Nurul Ulum Munjungan?”. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana Chain Story Game dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan teks recount pada siswa kelas X IPS-2 MA Nurul Ulum Munjungan.

Metode penelitian dalam penelitian ini: 1) model penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, penerapan, pengamatan, dan penggambaran; 2) subjek penelitian ini

adalah siswa kelas X IPS-2 MA Nurul Ulum Munjungan tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 37 siswa (20 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan); 3) instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, lembar observasi, dan kuisioner; 4) data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Chain Story Game dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan teks recount. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan pencapaian nilai tulisan siswa. Dalam test pendahuluan, 76% siswa memperoleh nilai  $< 75$ . Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil tes tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus pertama, ada 54% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$ . Hal tersebut berarti bahwa kriteria keberhasilan belum tercapai karena kriteria keberhasilan yang telah ditentukan adalah 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$ . Pada siklus kedua, para siswa memperoleh peningkatan dalam tes tulis di mana 84% siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  atau telah memenuhi KKM. Selain itu, hasil dari kuisioner siswa menunjukkan bahwa para siswa menikmati atau nyaman dengan strategi tersebut. Hasilnya, siswa tidak membuat kegaduhan lagi dan nilai mereka meningkat. Kesimpulannya, Chain Story Game sebagai sebuah strategi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan teks recount.