

**ABSTRACT**

Fransiska Deni Purnamasari Nugroho. 2015. *The Use of Quiz Game to Help Junior High School Students of SMP N 2 Mlati in Enhancing Students' Comprehension of Short Functional Texts*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

Understanding short functional texts is a complex condition for the seventh grade students of *SMP N 2 Mlati* since short functional texts consist of comprehension and definitions of texts. The understanding is getting harder when a teacher does not provide an interesting activity in the class for example by using games. Teacher can use games as an interesting media to help students. Games become an alternative media to solve students' problem. Then, one of the alternative games is "Quiz Game".

The purposes of this research are to know students' responses to quiz game in learning short functional text, and to see the effectiveness of quiz game in delivering short functional text topic. In order to prove this effectiveness, the researcher used quasi-experimental design with 2 samples as experimental group and control group.

In this research, the researcher tried to find the effectiveness of quiz game by using T-Test. These findings passed several steps in order to complete data. These steps include doing observation, field note, questionnaire, tests, and interview. Then, those data were calculated statistically. The result was 2.4238327 with the t-table value 2.03951 in degree of freedom 31 and significant level 0.05. It means that quiz game is effective in enhancing students' comprehension of short functional texts.

Based on the findings, the researcher concludes that game still becomes an interesting media for students, and quiz game can be one of the alternative games in English teaching-learning process. Moreover, this game is applicable to be applied in short functional texts or other topics which consist of comprehension since students' responses to quiz game were positive.

Keywords: *Game, enhancing students' comprehension, short functional texts*

## ABSTRAK

Fransiska Deni Purnamasari Nugroho. 2015. *The Use of Quiz Game to Help Junior High School Students of SMP N 2 Mlati in Enhancing Students' Comprehension of Short Functional Texts*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

*Memahami teks fungsional pendek adalah sesuatu yang rumit bagi siswa kelas tujuh SMP N 2 Mlati karena teks fungsional pendek mengandung pemahaman dan pengertian teks, Pemahaman menjadi lebih sulit ketika seorang guru tidak memberikan kegiatan yang menarik di kelas. Guru bisa menggunakan permainan sebagai sebuah media yang menarik untuk membantu siswa. Permainan menjadi media alternatif untuk menyelesaikan masalah siswa. Kemudian, salah satu alternatif permainan yang dapat digunakan adalah Quiz Game*

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon para peserta didik pada permainan yang di terapkan pada teks fungsional pendek ini dan untuk melihat keefektifan penggunaan "Quiz Game" dalam menyampaikan materi pada topik teks fungsional pendek. Dalam pembuktian keefektifannya, peneliti menggunakan quasi-eksperimen desain dengan 2 sampel sebagai grup eksperimen dan grup kontrol.*

*Dalam penelitian tersebut, peneliti juga mencoba mencari keefektivannya dengan nilai T. Pencarian tersebut melalui beberapa tahapan guna melengkapi data data peneliti. Tahapan tersebut meliputi observasi, melengkapi pencatatan, kuesioner, test, dan wawancara. Kemudian, data yang diperoleh dikalkulasi dengan perhitungan secara statistik. Hasilnya didapat 2,4238327 dengan nilai dari t-table 2,03951 pada derajat kebebasan 31 dan significant level 0,05. Hal ini berarti bahwa peran Quiz Game untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap teks fungsional pendek.*

*Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa, permainan masih menjadi sarana yang menarik bagi siswa dalam mempelajari sesuatu dan permainan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative permainan yang dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Terlebih, permainan ini sangat cocok untuk dapat diterapkan dalam pengajaran teks fungsional pendek atau materi yang mengandung banyak pemahaman dan karena respon para siswa yang positif.*

*Kata kunci : permainan, meningkatkan pengetahuan, teks fungsional pendek*