# ABSTRACT

Wijaya, Roni .2018. *The Effect of Draw The Bank Robbers Game in Teaching Writing Descriptive Text at Eighth Grade of SMPN 1 Arosbaya*. Thesis, English Department, Undergraduate Program, STKIP PGRI Bangkalan. Advisor:(I) Moh. Hafidz, M.Pd and (II) Siti Maria Ulfa, M.Pd.

**Keywords**: *Writing skill, Draw The Bank Robbers game, Descriptive text.*

As an English skill, writing is very important. So, it is needed for teachers to teach writing which motivating to help students have a better ability on the writing skill. One of the method used in teaching writing is using of games. *Draw The Bank Robbers Game* is one kind of game that using picture and draw skill. The research design in this study is pre-experimental research that uses one group pre-test and post-test design with quantitative approach.

The result of data analysis showed that it showed the mean is 11.621, the standard deviation is 5.653, and the standard error Mean is 1.050. In this research, the researcher took 95% of confidence level. It means that the researcher applied 5% of the standard error of this research (0.05) which 5% is standard numeral of error for the statistic of education. In this case, the score of lower stage is 13.771 while the score of upper stage is 9.470. The score of t-value is 11.070 and the degree of freedom is 28. The P-value was 0.000. It means that Ha was accepted and H0 was rejected.

It can be concluded that the students taught by *Draw The Bank Robbers Game* have better score on writing skill descriptive text at eighth grade of SMPN 1 Arosbaya. Therefore, it showed that there was an effect of *Draw The Bank Robbers Game* in teaching writing descriptive text at eighth grade of SMPN 1 Arosbaya.

# ABSTRAK

Wijaya, Roni .2018. Pengaruh *Draw The Bank Robbers game* dalam Pengajaran Menulis Teks Deskriptif di Kelas VIII SMPN 1 Arosbaya. Skripsi, Jurusan Bahasa Inggris, Program sarjana, STKIP PGRI Bangkalan. Penasihat: (I) Moh. Hafidz, M.Pd dan (II) Siti Maria Ulfa, M.Pd.

Kata Kunci: *Keterampilan Menulis, Permainan Draw The Bank Robbers, Teks*

*Deskriptif.*

 Sebagai keterampilan bahasa Inggris, menulis sangat penting. Jadi, perlu bagi guru untuk mengajar menulis yang memotivasi untuk membantu siswa memiliki kemampuan yang lebih baik pada keterampilan menulis. Salah satu metode yang digunakan dalam mengajar menulis adalah menggunakan permainan. *Draw The Bank Robbers Game* adalah salah satu jenis game yang menggunakan gambar dan keterampilan menggambar. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen yang menggunakan satu kelompok pre-test dan post-test design dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa mean adalah 11,621, standar deviasi 5,653, dan kesalahan standar Mean adalah 1,050. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 95% tingkat kepercayaan. Ini berarti bahwa peneliti menerapkan 5% dari standar kesalahan penelitian ini (0,05) yang 5% adalah standar angka kesalahan untuk statistik pendidikan. Dalam hal ini, skor tahap bawah adalah 13.771 sedangkan skor atas panggung adalah 9,470. Nilai t-value adalah 11.070 dan tingkat kebebasan adalah 28. P-value nya 0,000. Itu berarti Ha diterima dan H0 ditolak.

Dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar oleh permainan *Draw The Bank Robbers* memiliki skor yang lebih baik dalam keterampilan menulis teks deskriptif di kelas delapan SMPN 1 Arosbaya. Oleh karena itu, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan *Draw The Bank Robbers* dalam mengajar menulis teks deskriptif di kelas delapan SMPN 1 Arosbaya.