

ABSTRACT

Nurfadilah. The Effect of Using Roblox-Based Spelling Bee Game on Students' Writing Achievement at SMP N 1. Thesis. Tanjungpinang: English Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Raja Ali Haji Maritime University, Tanjungpinang. Advisor I: Assist. Prof. Rahma Nuzulia, S.Pd., M.Li. Supervisor II: Assoc. Prof. Satria Agust, S.S., M.Pd., CIAR., MCE., MCF.

Keywords: Roblox, spelling bee game, writing achievement, game-based learning, vocabulary, EFL students.

This research investigated whether a Roblox-based Spelling Bee game could influence the writing performance of students at SMPN 1 Tanjungpinang. The study employed a quantitative, pre-experimental design using a single-group pre-test/post-test format. A total of 43 ninth-grade students from the school took part. Writing samples were collected before and after the intervention and assessed with an analytical rubric adapted from the IELTS Writing Band Descriptors. Because the data were not normally distributed (or per your chosen rationale), the Wilcoxon Signed-Rank Test was used for analysis in SPSS. Results showed a clear gain in average scores, rising from 43.72 before the intervention to 72.56 afterward, a difference that was statistically significant ($p < 0.001$). Notably, every participant showed higher scores on the post-test than on the pre-test. These results suggest that incorporating the Roblox-based Spelling Bee game had a meaningful positive impact on students' writing ability, supporting its potential as a useful tool for improving writing achievement.

ABSTRAK

Nurfadilah. Pengaruh Penggunaan Permainan Spelling Bee Berbasis Roblox terhadap Prestasi Menulis Siswa di SMP N 1. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang. Pembimbing I: Asisten Prof. Rahma Nuzulia, S.Pd., M.Li. Pembimbing II: Prof. Satria Agust, S.S., M.Pd., CIAR.,MCE.,MCF

Kata kunci: Roblox, permainan lomba mengeja, prestasi menulis, pembelajaran berbasis permainan, kosakata, siswa EFL.

Penelitian ini menyelidiki apakah permainan Spelling Bee berbasis Roblox dapat memengaruhi kinerja menulis siswa di SMPN 1 Tanjungpinang. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif pra-eksperimental dengan format pra-tes/pasca-tes kelompok tunggal. Sebanyak 43 siswa kelas sembilan dari sekolah tersebut turut serta dalam penelitian ini. Contoh tulisan dikumpulkan sebelum dan sesudah intervensi, kemudian dinilai menggunakan rubrik analitis yang diadaptasi dari Deskriptor Band Menulis IELTS. Karena data tidak berdistribusi normal (atau sesuai dengan alasan yang Anda pilih), Uji Wilcoxon Signed-Rank digunakan untuk analisis di SPSS. Hasil menunjukkan peningkatan yang jelas pada skor rata-rata, naik dari 43,72 sebelum intervensi menjadi 72,56 setelahnya, sebuah perbedaan yang secara statistik signifikan ($p < 0,001$). Yang patut dicatat, setiap peserta menunjukkan skor yang lebih tinggi pada tes pasca-intervensi dibandingkan dengan tes pra-intervensi. Hasil ini menunjukkan bahwa pengintegrasian permainan Spelling Bee berbasis Roblox memiliki dampak positif

yang berarti terhadap kemampuan menulis siswa, sehingga mendukung potensinya sebagai alat yang berguna untuk meningkatkan pengajaran menulis.

