

THE USE OF DUOLINGO GAMES AS A MEDIA IN LEARNING FOR STUDENTS' WRITING PERFORMANCE AT SMP ANGKASA KOTA KUPANG

Artha Wacana Christian University Kupang

Asti Rambu Kaita

Astirambu383@gmail.com

ABSTRACT

The title of this research is "THE USE OF DUOLINGO GAMES AS A MEDIA IN LEARNING FOR STUDENTS' WRITING PERFORMANCE AT SMP ANGKASA KOTA KUPANG." This research aims to analyze whether the implementation of the Duolingo games as a media can increase students' writing skills. The research method employed was quantitative research. The research design utilized a pre-experimental design with two-groups pre-test and post-test design. The sample for this study consisted of two classes at SMP Angkasa Kota Kupang, specifically Class 8, comprising a total of 30 students, 15 students for the experimental class and 15 students for the control class. To collect data, the researcher administered a writing test involving telling about everyday life of the students, which was conducted in two stages, namely the pre-test and post-test. The test scores assessed seven aspects: Authenticity of writing, Conformity of content with title, The coherence of text, Vocabulary choice, Grammar Choice, Vocabulary Writing, Neatness of Writing. Based on the research data analysis, the researcher concludes that the implementation of the Duolingo game as a media to enrich vocabulary can increase the students' writing skills in Class 8 at SMP Angkasa Kota Kupang. This is evident from the improvement in the main scores of students in the experimental class, rising from 50.5 in the pre-test to 82 in the post-test, indicating a 61% increase in their writing skills. In comparison, the control class obtained a score of 48 in the post-test, showing an increase of 70% from the control class to the experimental class, where there were significant results between the pre-test and post-test based on the results of the experimental t-test values and control class ($2.366 \geq 0.279$) with $df-N-1$. This means that the hypothesis (H_0) is rejected and hypothesis (H_1) is accepted. It can be concluded that this method improves students' writing skills in the learning process. However, this study has limitations, and researchers hope that future research can achieve more optimal results.

Keywords: *Duolingo Game as a Learning Media, Improvement Media, Writing Skills.*

**PENGGUNAAN PERMAINAN DUOLINGO SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN UNTUK KINERJA MENULIS SISWA DI SMP
ANGKASA KOTA KUPANG**

Artha Wacana Christian University Kupang

Asti Rambu Kaita

Astirambu383@gmail.com

ABSTRAK

Judul dari penelitian ini adalah "PENGGUNAAN PERMAINAN DUOLINGO SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN UNTUK KINERJA MENULIS SISWA DI SMP ANGKASA KOTA KUPANG." Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah implementasi permainan Duolingo sebagai media dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain pra-eksperimental dengan desain pre-test dan post-test dua kelompok. Sampel untuk penelitian ini terdiri dari dua kelas di SMP Angkasa Kota Kupang, khususnya Kelas 8, yang terdiri dari total 30 siswa, 15 siswa untuk kelas eksperimen dan 15 siswa untuk kelas kontrol. Untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan uji tulis yang melibatkan menceritakan tentang kehidupan sehari-hari siswa, yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu pre-test dan post-test. Skor uji menilai tujuh aspek: Autentisitas menulis, Kesesuaian isi dengan judul, Kohesivitas teks, Pilihan kosakata, Pilihan tata bahasa, Penulisan kosakata, Kerapihan penulisan. Berdasarkan analisis data penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi permainan Duolingo sebagai media untuk memperkaya kosakata dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa di Kelas 8 SMP Angkasa Kota Kupang. Hal ini terlihat dari peningkatan skor utama siswa di kelas eksperimen, naik dari 50,5 dalam pre-test menjadi 82 dalam post-test, menunjukkan peningkatan 61% dalam keterampilan menulis mereka. Dalam perbandingan, kelas kontrol memperoleh skor 48 dalam post-test, menunjukkan peningkatan 70% dari kelas kontrol ke kelas eksperimen. sedangkan pada sampel uji berpasangan, terdapat hasil yang signifikan antara pre-test dan post-test berdasarkan hasil nilai, nilai t-test eksperimen dan control kelas ($2.366 \geq 0.279$) dengan $df=N-1$ dan $df=N-2$ hal ini berarti, hipoteses(H_0) ditolak dan hipotesis (H_1) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode ini meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, dan peneliti berharap bahwa penelitian masa depan dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

Key words: *Duolingo Game as a Learning Media, Improvement Media, Writing Skills.*