

## ABSTRACT

**Sujud Nurul Abror. 1910510065. 2023. Jumbled Sentences of Descriptive Text in the Treasure Hunt Game Activity: A Case Study at an Islamic Junior High School in Banjarnegara. Institut Agama Islam Negeri Kudus.**

English is a very important language in this era. But in Indonesia, it's still the case that students find English to be one of the most challenging subjects. One of the factors is the implementation of monotonous teaching techniques in the classroom, which makes students feel bored easily. As a result, the researcher investigates how the English teacher at an Islamic Junior High School in Banjarnegara uses treasure hunt games in jumbled sentences of descriptive text material and the supporting factors and obstacles.

This study employs a qualitative approach in which the researcher directly observes the implementation of the treasure hunt game and conducts interviews with the Curriculum Vice-coordinator, the English teacher, and some students in the seventh grade. In addition, researchers conducted documentation to support the findings. The researcher employs data triangulation to draw study findings in this research. The participants were given the chance to read the results, which helped the researcher validate the data.

The implementation of the treasure hunt game in jumbled sentences of descriptive text at an Islamic Junior High School in Banjarnegara involves two stages: preparation and implementation. 1) The preparation stage includes creating lesson plans, choosing the location, creating media, and item placing are all carried out by the English teacher. 2) implementation has three stages: pre-game, which includes class division, theme selection, and first clue discussion. The game stage in which students search for all hidden items using the clues. And post-game is the final stage. The students' writing skills in jumbled sentences form of descriptive text start now. The items that have all been located are now translated and arranged according to the themes randomly chosen at the beginning of the game. When a piece of text does not fit the theme, students must search through all groups to combine the descriptive text fragments into one coherent text. Supporting factors relating to the implementation of the treasure hunt game to improve writing skills for descriptive texts are 1) the learning medium created by the English teacher and school infrastructure, 2) Students' basic English abilities are very helpful for the game to work smoothly, 3) How students play games, including their precision, patience, and other characteristics, and the last is 4) The teacher's efforts include setting up the game and assisting students when they encounter problems. In addition to the above supporting factors, the obstacles in the treasure hunt game are as follows: 1) The length of time needed by the English teacher to set up the game so that it can operate properly, and 2) the limited vocabulary that students have, which forces them to open the dictionary when comprehending the clue regularly.

**Keywords: Descriptive text, Jumbled Sentences, Implementation, Treasure hunt game, Writing skills**

## ABSTRAK

**Sujud Nurul Abror. 1910510065. 2023. Kalimat Acak Teks Deskriptif dalam Aktivitas Permainan Mencari Harta Karun: Studi Kasus pada Sebuah Sekolah Islam Menengah Pertama di Banjarnegara. Institut Agama Islam Negeri Kudus**

Bahasa Inggris adalah bahasa yang sangat penting di era ini. Namun di Indonesia, masih banyak siswa yang menganggap bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang paling menantang. Salah satu faktornya adalah penerapan teknik pengajaran yang monoton di dalam kelas, yang membuat siswa mudah merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti menyelidiki bagaimana guru bahasa Inggris di sebuah Sekolah Menengah Pertama Islam di Banjarnegara menggunakan permainan mencari harta karun untuk kalimat acak pada materi teks deskriptif, serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti mengamati secara langsung pelaksanaan permainan treasure hunt dan melakukan wawancara dengan Waka Kurikulum, guru bahasa Inggris, dan beberapa siswa kelas VII. Selain itu, peneliti melakukan dokumentasi untuk mendukung hasil temuan. Peneliti menggunakan triangulasi data untuk menarik kesimpulan dalam penelitian ini. Para peserta diberi kesempatan untuk membaca hasil penelitian, yang membantu peneliti memvalidasi data.

Pelaksanaan permainan mencari harta karun dalam kalimat rumpang teks deskriptif di sebuah Sekolah Menengah Pertama Islam di Banjarnegara melibatkan dua tahap: persiapan dan pelaksanaan. 1) Tahap persiapan meliputi pembuatan RPP, pemilihan lokasi, pembuatan media, dan penempatan item yang semuanya dilakukan oleh guru bahasa Inggris. 2) Pelaksanaan, yang memiliki tiga tahap: pra-permainan, yang meliputi pembagian kelas, pemilihan tema, dan diskusi petunjuk pertama, tahap permainan di mana siswa mencari semua barang yang disembunyikan dengan menggunakan petunjuk, dan pasca-permainan adalah tahap akhir. Keterampilan menulis teks deskriptif dalam bentuk jumbled sentences dimulai pada tahap ini. Barang-barang yang telah ditemukan sekarang diterjemahkan dan disusun sesuai dengan tema yang telah dipilih secara acak di awal permainan. Ketika ada bagian teks yang tidak sesuai dengan tema, siswa harus mencari di seluruh kelompok untuk menggabungkan potongan-potongan teks deskriptif tersebut menjadi satu teks yang koheren. Faktor pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan permainan treasure hunt untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif adalah; 1) media pembelajaran yang dibuat oleh guru bahasa Inggris dan sarana prasarana sekolah, 2) kemampuan dasar bahasa Inggris siswa sangat membantu permainan berjalan dengan lancar, 3) bagaimana siswa memainkan permainan, termasuk ketelitian, kesabaran, dan karakteristik lainnya, dan yang terakhir adalah 4) upaya guru termasuk mengatur permainan dan membantu siswa ketika mereka menemui masalah. Selain faktor pendukung di atas, hambatan dalam permainan treasure hunt adalah sebagai berikut; 1) Lamanya waktu yang dibutuhkan oleh guru bahasa Inggris untuk menyiapkan permainan agar dapat berjalan dengan baik, selain itu 2) terbatasnya kosakata yang dimiliki siswa sehingga memaksa mereka untuk sering membuka kamus ketika memahami petunjuk

**Kata kunci: Deskriptif teks, Implementasi, Kalimat Acak, Permainan mencari harta karun, Keterampilan menulis**