

ABSTRACT

Ruchmawati, Handira. 31801200429. The Effectiveness Of Using Game To Improve Students' Reading Skill of Narrative Text (A Case of Eighth Graders of SMP Islam Sudirman at Ambarawa in Academic Year 2017/2018). A Final Project. English Education Study Program, College of Languages and Communication Science Sultan Agung Islamic University. The advisor: Nani Hidayati, S.Pd, M.Pd.

This study aims at finding out whether the use of Fishbowl Game is effective to improve students' reading skill of the eighth graders of SMP Islam Sudirman Ambarawa in academic year 2017/2018. The method of this research was quasi experimental design because there was not random on the sample decided. The sample of this research consisted of 32 students of class VIII A and 30 students of class VIII B. Pre-test and post-test were applied to the control group and experimental group to get the data. SPSS v.21.0 software program was used to analyze the research result. There were three steps conducted in this research pre-test, treatment and post-test. The result of the pre-test and post-test of experimental group were 55.00 and 70.31. While the result of pre-test and post-test of control group were 54.69 and 57.69. Therefore, the gain score of the experimental group is more significant than the control group. It can be seen that sig (2 tailed) $0.003 < 0.05$. It means that there was a significant difference between the two means. It was concluded that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, the use of Fishbowl Game is effective to improve students' reading skill of the eighth graders of SMP Islam Sudirman Ambarawa.

Keywords: reading skill, Fishbowl Game, Narrative text

INTISARI

Ruchmawati, Handira.31801200429. The Effectiveness Of Using Game To Improve Students' Reading Skill of Narrative Text (A Case of Eighth Graders of SMP Islam Sudirman at Ambarawa in Academic Year 2017/2018). Skripsi. Program Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing: Nani Hidayati, S.Pd, M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan apakah penggunaan Fishbowl game efektif atau tidak untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa pada kelas delapan SMP Islam Sudirman Ambarawa pada tahun akademik 2017/2018. Metode dari penelitian ini adalah quasi experimental design karena penulis tidak menggunakan metode acak saat menentukan sample. Sample dari penelitian ini terdiri dari 32 siswa dari kelas VIII A dan 30 siswa dari kelas VIII B. Penulis memberikan pretest dan post test kepada kelompok control dan kelompok experimental untuk memperoleh data. Aplikasi SPSS v.21 untuk menganalisis data. Ada tiga tahap dalam penelitian yaitu: pre test, tindakan, dan post test. Hasil pre test dan post test dari kelompok experimental adalah 55.00 dan 70.31. Sedangkan hasil pre test dan post test dari kelompok kontrol adalah 54.69 and 57.69. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil sig (2 tailed) $0.003 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi penggunaan Game Fisbowl untuk ketrampilan pemahaman membaca siswa pada kelas delapan SMP Islam Sudirman Ambarawa adalah efektif.

Kata Kunci : Pemahaman membaca, game Fishbowl, teks naratif