

## **ABSTRACT**

**Alif Nova Aditya (2019): The Effectiveness of Using Teams Games Tournament (TGT) Technique on Students' Reading Comprehension in Narrative Text at SMK Taruna Pekanbaru**

The main purpose of this research was to find out whether there is significant difference of students' reading comprehension taught by using Teams Games Tournament (TGT) Technique and without taught by using Teams Games Tournament (TGT) Technique at SMK Taruna Mandiri Pekanbaru.

The design of this research was an experimental research, which used quasi-experimental research. The subject of the research was the tenth grade students at SMK Taruna Mandiri Pekanbaru which total number of population were 278 students. The researcher used cluster random sampling as a sampling technique and took two classes as the sample. Class X TKJ<sup>2</sup> as the experimental class which consisted of 29 students and X TKJ<sup>3</sup> as the control class which consisted of 29 students. The instrument of this research was a test.

The data of the research were collected by two kinds of test, pre-test and post-test. Pretest was used to determine the students' reading comprehension before getting the treatment and Post-test was used to determine the students' reading comprehension after getting the treatment. In analyzing the data, the researcher adopted Independent and paired sample T-test formula by using SPSS version 23 and eta square.

Based on the analysis of t-test formula, the sig. value is 0.002. It could be stated that  $0.002 < 0.50$ . It means that null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, while the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. Then, the effect size is 0.15 categorized into large level. The writer concluded that there is significant effect of using Teams Games Tournament (TGT) Technique on students' reading comprehension in narrative text at SMK Taruna Mandiri Pekanbaru.

**Key words:** *Teams Games Tournament Technique, Reading comprehension, Narrative text.*

## **ABSTRAK**

**Alif Nova Aditya (2019): Keefektifan Penggunaan Teknik Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Membaca Siswa dalam Teks Narasi di SMK Taruna Pekanbaru**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh yang signifikan pada pemahaman membaca teks narasi terhadap siswa-siswi yang diajarkan dengan menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan yang diajarkan tanpa menggunakan Teams Games Tournament (TGT) di SMK Taruna Pekanbaru.

Adapun jenis penelitiannya adalah Quasi-Experiment. Populasi dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas sepuluh di SMK Taruna Mandiri Pekanbaru dengan keseluruhan dari jumlah populasi adalah 278 siswa. Penulis menggunakan cluster random sampling dengan mengambil dua kelas sebagai sampel. Kelas X TKJ 2 yang terdiri dari 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKJ 3 yang terdiri dari 29 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen dalam penelitian ini adalah test yang terdiri dari pre-test dan post-test.

Data penelitian ini diambil dari siswa dalam memahami bacaan teks narrative yang dikumpulkan dengan menggunakan dua tes, pre-test dan post-test. Pretest digunakan untuk menentukan pemahaman siswa membaca sebelum mendapatkan perlakuan dan Posttest digunakan untuk menentukan pemahaman siswa membaca setelah mendapatkan perlakuan. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan rumus dari Independent dan paired sample T-test menggunakan SPSS Versi 23 dan rumus Eta square.

Berdasarkan analisis *t-test*, nilai sig. adalah 0.002. Hal ini dapat dinyatakan bahwa  $0.002 < 0.50$  yang berarti nul hipotesis ( $H_0$ ) di tolak dan alternative hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Kemudian, *effect size* adalah 0.15 pada tingkat yang tinggi. Penulis menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Teams Games Tournament Technique* pada pemahaman membaca siswa dari teks Narasi di SMK Taruna Pekanbaru.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament Technique, Pemahaman membaca, Teks Narasi.*

## ملخص

أليف نوفا أدتيا، (٢٠١٩) : فعالية استخدام تقنية مسابقة اللعبة المجموعة على فهم قراءة التلاميذ في النص السردي في المدرسة الثانوية المهنية ترونا منديري بكتبارو.

هذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير هام في فهم القراءة لدى التلاميذ المتعلمين باستخدام تقنية مسابقة اللعبة المجموعة والتلاميذ المتعلمين بدون استخدامه في المدرسة الثانوية المهنية ترونا منديري بكتبارو.

هذا البحث بحث الشبه التجريبي. ومجتمع هذا البحث هو تلاميذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية المهنية ترونا منديري بكتبارو وعددتهم ٢٧٨ تلميذا. قد استخدمت الباحثة تقنية عشوائية بأخذ الصفين عينة وهمما الصف العاشر قسم تقنية شبكة إنترنيت وعددتهم ٢٩ تلميذا صفا تجريبيا والصف العاشر قسم تقنية شبكة إنترنيت وعددتهم ٢٩ تلميذا صفا ضبطيا. وأدوات هذا البحث هو الاختبار القبلي والبعدي.

في هذا البحث، أخذ الباحث فهم قراءة النص السردي من التلاميذ بالاختبار القبلي والبعدي. استخدم الاختبار القبلي لتقدير فهم قراءة التلاميذ قبل الإجراء والاختبار البعدي لتقدير فهم قراءة التلاميذ بعد الإجراء. وفي تحليل البيانات، استخدم الباحث رمزا من المستقل والعينة المزدوجة باستخدام البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية بنسخة ٢٣ ورمز ايتا مربع.

بناءاً على تحليل t-الاختبار، فتكون نتيجة هامة ٠٠٠٠٢. هذه بعبارة أخرى  $> 0.05$ ، يعني أن الفرضية الفارغة ( $H_0$ ) مردودة والفرضية المختارة ( $H_a$ ) مقبولة. ومقدار التأثير ٠٠١٥ في درجة هامة. فاستخلص الباحث أن وجد تأثير هام من استخدام تقنية مسابقة اللعبة المجموعة على فهم قراءة التلاميذ في النص السردي في المدرسة الثانوية المهنية ترونا منديري بكتبارو.

**الكلمات الأساسية:** تقنية مسابقة اللعبة المجموعة، فهم القراءة، النص السردي.