



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Neli Yusro, (2017): The Effect of Using Pass the Message Game on Students' Reading Interest at Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru.**

Referring to preliminary research, it was found that students of eight grade at Madrasah Tsanawiyah Pekanbaru got problems on their reading interest. Most of the students were uninterested in learning. Then, this research was aimed to find out the effect of pass the message game on students' reading interest. This research was an Experimental Research. The design was a quasi-experimental research. Thus, this research used an experimental and a control group. The writer formulated the problems that have been answered by using quantitative research. The subject of the research was eight grade students at Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru. The object of this research was the effect of pass the message game on students' reading interest. The samples of the research were taken by using cluster random sampling. The data were collected by using test and analyzed with SPSS version 20 and Independent sample t-test. The result of this research was: first, students who participated in pass the message game class had better reading interest than students taught without using pass the message game. The result could be seen from the mean of post test score' students in experimental class, 75.58 is higher than control class, 63.00. Then, it could be concluded, Ho was rejected and Ha was accepted. Second, Pass the Message Game gave large effect to students' reading interest. From the research finding, it was concluded that teaching reading by using pass the message game gave large effect to students' reading interest of eight grade at Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru.

**Keywords:** *Effect, Reading Interest, Pass the Message Game.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

### **Neli Yusro, (2017): Pengaruh Penggunaan Permainan Pass the Message terhadap Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru.**

Berdasarkan penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa siswa kelas 8 di Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru bermasalah dalam minat membaca mereka. Banyak dari mereka yang tidak tertarik dalam belajar. Kemudian, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil pengaruh dari penggunaan permainan pass the message terhadap minat membaca siswa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan control. Penulis merumuskan masalah yang telah dijawab menggunakan penelitian kuantitatif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 8 Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru. Objek dari penelitian ini adalah pengaruh permainan pass the message terhadap minat membaca siswa. Sampel dari penelitian ini diambil menggunakan teknik acak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes yang di analisis dengan menggunakan SPSS versi 20 dan Independent sample t-test. Hasil dari penelitian ini adalah: pertama, Murid-murid yang diajarkan dengan menggunakan permainan pass the message game memiliki minat membaca lebih baik dibandingkan dengan murid-murid yang tidak diajarkan dengan menggunakan permainan pass the message. Hasilnya dapat dilihat dari rata-rata nilai akhir kelas percobaan lebih tinggi, 75.58 dari kelas kontrol, 63.00. Kemudian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. kedua, permainan pass the message memberikan pengaruh yang besar terhadap minat membaca siswa. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mengajarkan membaca dengan menggunakan permainan pass the message memberikan pengaruh besar terhadap minat membaca siswa di Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqin Pekanbaru.

**Kata kunci:** *Pengaruh, Minat Membaca, Permainan Pass the Message.*

