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

Yusni Febrialin H (2016): **Pengaruh dari Penggunaan Permainan Breaking News Terhadap Kemampuan Membaca Teks Narasi Siswa di SMP Yayasan Dwi Sejahtera Pekanbaru**

Berdasarkan pengamatan awal penulis dan informasi dari guru bahasa Inggris di SMP Yayasan Dwi Sejahtera Pekanbaru, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas VIII memiliki masalah dalam pemahaman membaca, terutama pada teks narasi. Mereka tidak bisa mencapai standar minimal skor (KKM). Dalam hal ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh dari penggunaan permainan breaking news terhadap pemahaman membaca siswa di SMP Yayasan Dwi Sejahtera Pekanbaru. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu permainan breaking news sebagai variabel independen dan pemahaman membaca sebagai variabel dependen.

Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan breaking news terhadap pemahaman membaca teks narasi pada siswa kelas VIII SMP Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimental. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. Penulis mengambil dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ada 30 siswa dikelas eksperimen dan 28 siswa dikelas control sebagai sampel dari 392 populasi setelah melakukan pengelompokan sampel secara acak. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan tes pilihan ganda. Dalam menganalisis data, penulis menggunakan rumus Independent Sample T-test dengan menggunakan SPSS versi 20.

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan diantara pemahaman membaca siswa yang diajarkan sebelum menggunakan permainan breaking news dengan pemahaman membaca siswa yang diajarkan setelah menggunakan permainan breaking news. Hal itu dibuktikan dengan ditemukan Sig.2-Tailed lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian null hypothesis (H_o) ditolak, dan alternative hypothesis (H_a) diterima. Itu berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan breaking news terhadap pemahaman membaca teks narasi pada siswa kelas VIII SMP Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. Pekanbaru.

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.
© Hak cipta milik Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Yusni Febrialin H (2016): The Effect of Using Breaking News Game on Students' Reading Comprehension of Narrative Text at the Junior High School Dwi Sejahtera Pekanbaru

Based on the researcher's preliminary observation and information from the English teacher at the Junior High School Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. Pekanbaru, it was found that some of the second year students had problems in reading comprehension, especially on narrative text. They could not reach the minimum standard of score. In this case, the researcher was interested in conducting a research entitled the effect of using breaking news game on students' reading comprehension of narrative text at the junior high school Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. This research had two variables that were Breaking News Game as an independent variable and reading comprehension as a dependent variable.

The main focus of this research was to find out whether there was a significant effect of using Breaking News Game on students' reading comprehension of narrative text of the second year at the junior high school Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. Pekanbaru. The type of research was quasy experimental research. The subject of this research was the second year students at Junior High School Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. The researchers took two classes, that was experimental class and control class. There were 30 students as experiment class and 28 students as control class sample from 394 students of population after doing clustering sample randomly. In collecting the data, the researcher used multiple choices test. In analyzing the data, the researcher used Independent Samples t-test formula by using SPSS 22 version.

Based on the analysis of data, the result shows that there was significant effect on students' reading comprehension after being taught by using Breaking News Game. It was proved by finding the Sig.2-Tailed < 0.05, it was 0.000 < 0.05. It means that null hypothesis (H_o) was rejected and alternative hypothesis (H_a) was accepted. It means that there was significant effect of using Breaking News Game on students' reading comprehension at the Junior High School Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. Therefore, it can be concluded that breaking news game had significant effect on students' reading comprehension of narrative text at the junior high school Yayasan Dwi Sejatera Pekanbaru. Pekanbaru.

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.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخص

يوسني فبرياني ه (2016): تأثير استخدام لعبة الأخبار مع قدرة قراءة نص الحكاية التلاميذ في المدرسة المتوسطة المؤسسة دوي سجهترا بكنبارو

أساسيا من ملاحظ الأول الباحثة و المعلومة من المدرس اللغة الإنجليزية في المدرسة المتوسطة المؤسسة دوي سجهترا بكنبارو، يوجد المسألة من المسألات الصف الثامن في فهم قراءة نص الحكاية. لا يحصلوا على مقياس حد النتيجة. لذلك تريد الباحثة أن تبحث عن تأثير استخدام لعبة الأخبار مع قدرة قراءة نص الحكاية التلاميذ في المدرسة المتوسطة المؤسسة دوي سجهترا بكنبارو. هذا البحث يتكون من المتغيران هما الأخبار كمتغير المستقل و فهم القراءة كمتغير التبعيات.

المركز الأول من هذا البحث لمعرفة " هل توجد تأثير مهم من استخدام لعبة الأخبار مع قدرة قراءة نص الحكاية التلاميذ في المدرسة المتوسطة المؤسسة دوي سجهترا بكنبارو. نوع البحث بحث تجريبي. أفراد البحث تلاميذ الصف الثامن في المدرسة المتوسطة المؤسسة دوي سجهترا بكنبارو التي تتكون من فصلان هما الفصل التجريبي (30 تلميذا) و الفصل الضابطي (28 تلميذا). مجموعة العينات 118 تلميذا. طريقة جمع البيانات باستخدام اختبار الإختيار. و تحليل البيانات باستخدام رموز مستقل الفرد T باستخدام س ق س س 30.

أساسيا من تحليل البيانات، حاصل البحث يدل على وجود تأثير مهم بين فهم قراءة التلاميذ الذي يعلمهم قبل و بعد استخدام لعبة الأخبار. و دليله أن دلالات 2 أصغر من0،05، لذلك أن (H_o) مردودة و (H_a) مقبولة. نتائج هذا البحث فيمكن أن تتلخص الباحثة أن وجوج تأثير مهم من استخدام لعبة الأخبار مع قدرة قراءة نص الحكاية التلاميذ في المدرسة المتوسطة المؤسسة دوي سجهترا بكنبارو.