

ABSTRACT

Bimo Wijoseno, Andreas. 1999. *Using games in teaching reading in the first grade of SMP St. Fransiskus II Kampung Ambon Jakarta Timur: Program development and effectiveness*. Yogyakarta: Sanata Dharma University

This research focussed on using games in teaching reading as reading exercises. It proposed a technique to teach reading to the first grade students during the third trimester of study at the Junior High School in accordance with the 1994 English curriculum for the Junior High School.

The purpose of this research was mainly to introduce games to teach reading to the Junior High School students. The technique developed here was an alternative, where the students did reading exercises not only with the pencil-paper technique. The developed instructional program was implemented to give the students opportunity to have experience with the games and later their motivation to learn increased.

This research was intended to see the effectiveness of using games in teaching reading as reading exercises. In order to see the effectiveness, two equal groups were chosen according to the students' replacement test scores. One group served as the experimental group, and the other served as a control group. Those two groups were taught using the same materials (students' English textbooks). The difference between the two groups was only the technique. The experimental group used games in teaching reading as reading exercises and the control group did not use it in teaching reading as reading exercises. The research subjects were 60 students of the first grade of the *SMP St. Fransiskus II Kampung Ambon Jakarta Timur*. The research was done during the third-trimester lasting for eight weeks.

Before and after the effective three-weeks treatment, the subjects of two groups were given the same written test as the pre-test and post-test. The results of the tests were then computed using the statistical analysis *t-test for independent samples at 0.05 level of significance* in order to see the effectiveness of using games in teaching reading as reading exercises. With the degree of freedom 58, the *t tab* of this research was 2.000. While the *t obs* of this research was 2.798. It means that the Null Hypothesis of this research was *not accepted* because $t_{obs} > t_{tab}$ ($2.798 > 2.000$). It could be said that the difference because of treatment in the with-games group *was significant*.

Then the questionnaires were given in order to check the students' opinion about the treatment. These questionnaires were intended to see the correlation between the students' achievements in the with-games group and the no-games group and their motivation. To find out the correlation the researcher used *the Correl's Formula*. The result of the computation was 0.252 for the with-games group and 0.127 for the no-games group, whereas the critical value required for significance with 58 degrees of freedom at 0.05 level was 0.2500. It means that in the with-games group there was a significant correlation between students' motivation and their achievement. Whereas, the correlation of motivation and achievement in the no-games group was not significant.

From the statistical computation, the mean score of the with-games group post-test was 70.66, while the mean score of the no-games group post-test was

69.91. It implied that the with-games group achievement was higher than the no-games group.

At the completion of the analysis, the hypotheses conclusion of this research were drawn stating, that: (1) using games in teaching reading as reading exercises is effective, (2) using no games in teaching reading as reading exercises is effective too, and (3) using games in teaching reading as reading exercises is more effective than not using it in teaching reading as reading exercises.

Finally, in relation to the above conclusions, it is expected that a further research in the other language skills (speaking, listening, writing) on this related topic will be conducted. English teachers are suggested to apply this kind of technique as an alternative to teach reading.



ABSTRAK

Bimo Wijoseno, Andreas. 1999. *Using games in teaching reading in the first grade of SMP St. Fransiskus II Kampung Ambon Jakarta Timur: Program development and effectiveness*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan *games* sebagai *reading exercises*. Teknik tersebut disusun sesuai dengan Garis-garis Besar Program Pengajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Menengah Pertama tahun 1994. Materi ini ditawarkan untuk mengajarkan *reading* pada siswa kelas satu SMP caturwulan III.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperkenalkan *games* untuk mengajar *reading* kepada siswa SMP. Teknik yang dikembangkan ini adalah sebuah alternatif, sehingga siswa dapat mengerjakan latihan-latihan *reading* tidak hanya dengan menggunakan teknik pensil-kertas. Program instruksional yang telah dikembangkan ini diterapkan guna memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami belajar dengan *games* selanjutnya motivasi belajar mereka pun akan meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *games* sebagai *reading exercises* dalam pelajaran *reading*. Untuk tujuan tersebut, dua kelompok yang kurang lebih sama tingkatannya dibentuk berdasarkan pada nilai *replacement test* mereka. Satu kelompok berfungsi sebagai kelompok eksperimental, sedangkan kelompok yang lain sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diajar menggunakan materi pengajaran yang sama (buku pegangan siswa). Perbedaannya hanyalah pada teknik pengajarannya. Kelompok eksperimental menggunakan *games* dalam pelajaran *reading* sebagai *reading exercises* dan kelompok kontrol tidak menggunakannya. Subjek penelitian ini adalah 60 siswa kelas satu *SMP St. Fransiskus II Kampung Ambon Jakarta Timur*. Penelitian dilaksanakan pada cawu III yang berlangsung selama 8 minggu efektif.

Sebelum dan sesudah 3 minggu efektif, subjek penelitian kedua kelompok tersebut dites menggunakan tes tertulis yang sama sebagai *pre-test* dan *post-test*. Hasil test tersebut dihitung secara statistik menggunakan uji *t* dengan derajat signifikansi 0,005 untuk *independent samples* untuk mengetahui efektifitas penggunaan *games* sebagai *reading exercises* dalam pelajaran *reading*. Dengan *degree of freedom* 58, nilai *t* tabel dari penelitian ini adalah 2.000. Sedangkan nilai *t* hasil observasi penelitian ini adalah 2.798. Ini berarti bahwa *Null Hypothesis* dari penelitian ini tidak diterima karena nilai *t* observasi $>$ *t* tabel ($2.798 > 2.000$). Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa perbedaan perlakuan yang diterima oleh group dengan *games* signifikan.

Kemudian kuesioner diberikan untuk melihat opini siswa terhadap perlakuan yang diberikan terhadap kedua kelompok tersebut. Kuesioner tersebut ditujukan untuk melihat korelasi antara prestasi siswa dalam kelompok *games* dengan kelompok tanpa *games* dan motivasi para siswa tersebut. Peneliti menggunakan *Correl's Formula* untuk mengetahui korelasinya. Hasil dari penghitungan adalah 0.252 untuk kelompok dengan *games* dan 0.127 untuk kelompok tanpa *games*, dimana *the critical value* yang dibutuhkan untuk 58 *degree of freedom* pada tingkat signifikansi 0.05 adalah 0.2500. Hal tersebut menunjukkan bahwa di kelompok *games* ada korelasi yang signifikan antara motivasi siswa dan

prestasi mereka. Sedangkan di kelompok tanpa games tak terdapat korelasi yang signifikan.

Dari penghitungan statistik, nilai rata-rata *post-test* dari kelompok dengan games adalah 70.66, sedangkan nilai rata-rata *post-test* dari kelompok tanpa games adalah 69.91. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam kelompok dengan games perolehan nilainya lebih tinggi dibanding dengan nilai kelompok tanpa games.

Pada akhir analisis, setelah uji hipotesis, ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut adalah: (1) penggunaan games sebagai *reading exercises* dalam pelajaran *reading* efektif, (2) tanpa penggunaan games sebagai *reading exercises* dalam pelajaran *reading* efektif, dan (3) penggunaan games sebagai *reading exercises* dalam pelajaran *reading* lebih efektif dibandingkan dengan tanpa penggunaan games sebagai *reading exercises* dalam pelajaran *reading*.

Untuk selanjutnya, berkaitan dengan kesimpulan di atas penulis mengharapkan akan diadakannya studi lanjut mengenai kemampuan bahasa yang lain (berbicara, mendengarkan, menulis) yang berkaitan dengan topik ini. Kepada para guru disarankan untuk menerapkan teknik ini sebagai alternatif dalam pengajaran *reading*.

