

ABSTRACT

Budi Susatyo Marindrianto. 2001. *The Use of Games to Teach Speed-reading to the Sixth Grade Students of the Elementary School*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This research aimed at finding out the effect of using games to teach speed-reading to the sixth grade students of elementary schools. There were two problems in this research. 1) Does the use of games improve speed-reading ability of the sixth grade students of elementary schools? 2) What is the optimal speed-reading ability for the sixth grade students of elementary schools? Based on theoretical discussion, only one hypothesis was generated in relation to the first problem. The hypothesis was that the use of games improved speed-reading ability of the sixth grade students of elementary schools. There was no hypothesis for the second problem since the answer would completely depend on the data in the research.

The improvement of students' ability in speed-reading was measured by speed-reading test given before and after the treatment. The data from speed-reading test were mainly used to test the hypothesis. The hypothesis was tested with *t-test on mean gains of paired groups*, which was constructed based on Koenker's theory (1974). The mean gains are the improvement of two speed-reading tests in the pre-test and the post-test. To know the optimal speed-reading, the researcher used the data from speed-reading test and comprehension test in the post-test. So, two elements were involved in determining the optimal speed-reading, namely reading speed and comprehension. The highest score of the speed-reading test and the acceptable score of comprehension test were used in determining the optimal speed-reading. To reduce any factors that might decrease the level of the research validity, there are two groups involved in this research. Both groups, the experimental and the control group, were in the same condition, except the treatment given to each group. The observed treatment was applied to the experimental group only. Research subjects were 82 sixth grade students of an elementary school, namely SD Tarakanita, Yogyakarta.

Through the hypothesis testing ($t = 2.789$ with $p < .01$), the null hypothesis in this research was rejected. This rejection was based on the fact that the t-score of computation ($t = 2.789$) was greater than the t-score in the table ($t = 2.704$). So, the use of games significantly improved the speed-reading ability of the sixth grade students of elementary schools.

The optimal speed-reading for the sixth grade students of elementary schools was 450 words per minute. This reading speed was chosen as the optimal speed-reading since it was the highest score in the speed-reading test, supported with an acceptable score of a comprehension test. Although the score of the comprehension test was not presented in the optimal speed-reading, it was needed to ensure that the requirements of the optimal speed-reading were fulfilled. The acceptable score for comprehension ability here was based on Wiryodijoyo's theory (1989).

ABSTRAK

Budi Susatyo Marindrianto. 2001. *The Use of Games to Teach Speed-reading to the Sixth Grade Students of Elementary Schools*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan permainan dalam mengajarkan membaca cepat kepada siswa kelas enam sekolah dasar. Ada dua permasalahan dalam penelitian ini. 1) Apakah penggunaan permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa kelas enam sekolah dasar? 2) Berapa kemampuan optimal membaca cepat dari siswa kelas enam sekolah dasar? Berdasarkan kajian teori, hanya satu hipotesis yang dapat diajukan dalam hubungannya dengan permasalahan pertama yaitu penggunaan permainan meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa kelas enam sekolah dasar. Permasalahan kedua tidak memiliki hipotesis karena jawaban dari permasalahan ini akan sangat bergantung pada data yang didapat dalam penelitian ini.

Peningkatan kemampuan siswa dalam membaca cepat diukur dengan menggunakan tes membaca cepat yang diberikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Data yang didapat, melalui formula *t test on mean gains of paired groups* dari teori Koenker (1974), digunakan untuk menguji hipotesis. *Mean gain* disini adalah peningkatan skor dari tes membaca cepat dalam pra-tes dan pasca-tes. Untuk mengetahui kemampuan optimal membaca cepat, peneliti menggunakan data dari tes membaca cepat dan tes komprehensi pada pasca-tes. Jadi, ada dua elemen dalam menentukan kemampuan optimal membaca cepat, yaitu kecepatan membaca dan komprehensi. Nilai tertinggi dari tes membaca cepat dan nilai yang layak dari tes komprehensi digunakan untuk menentukan kemampuan optimal membaca cepat. Untuk mengurangi faktor-faktor yang mungkin menurunkan kadar validitas penelitian, ada dua kelompok yang terlibat dalam penelitian ini. Kedua kelompok ini, kelompok coba dan kelompok pembanding, berada dalam kondisi yang sama, kecuali pada pemberian perlakuan. Perlakuan yang menjadi objek penelitian hanya diterapkan pada kelompok coba. Subyek penelitian berjumlah 82 siswa siswa kelas 6 sebuah sekolah dasar, yaitu SD Tarakanita, Yogyakarta

Melalui pengujian hipotesis ($t = 2.789$ dengan $p < .01$), hipotesis nol dalam penelitian ini ditolak. Penolakan ini didasarkan pada kenyataan bahwa nilai t dari penghitungan ($t = 2.789$) lebih besar daripada nilai t pada tabel ($t = 2.704$). Jadi, penggunaan permainan meningkatkan kemampuan membaca cepat siswa kelas 6 sekolah dasar secara signifikan.

Kemampuan optimal membaca cepat siswa kelas 6 sekolah dasar adalah 450 kata per menit. Kecepatan ini dianggap sebagai kecepatan optimal karena merupakan nilai tertinggi dalam tes membaca cepat yang didukung oleh nilai yang layak dari tes komprehensi. Meskipun tidak ditampilkan, nilai komprehensi tetap diperlukan untuk meyakinkan bahwa kemampuan optimal tersebut telah memenuhi persyaratannya. Nilai kemampuan komprehensi yang dapat diterima disini berdasarkan pada teori Wiryodijoyo (1989).