

**THE IMPACT OF USING READING ALOUD TECHNIQUE THROUGH  
PLAYING GAMES IN STUDENT'S READING COMPREHENSION AT THE  
NINTH GRADE OF SMPN 11 TAMBUN SELATAN**

**Mutia Ramadhan Hidayat**

**ABSTRACT**

Reading is a process carried out to practice an oral communication skills. The purpose of this research is to overcome the difficulties of students in reading comprehension, which includes aspects of planning, implementing, and evaluating learning. This learning focuses on reading comprehension by using reading aloud technique through playing games as a medium. Based on the explanation above, the writer is interested in conducting research on the application of reading comprehension by using the technique of reading aloud through playing games as a medium in learning reading comprehension in class IX students of SMPN 11 Tambun Selatan. The implementation was conducted from May - July 2020. After discover a result completing this research, the data were analyzed by using statistic techniques with SPSS version 23 program to discover the results of experimental study. The result shows that there is a significant influence between reading skills (variable X) and the reading aloud technique through playing games (variable Y), the researcher found  $t_{\text{observed}}$  was  $4.139 > 1.729 t_{\text{table}}$  which is significant. It can be shown that the techniques used have contributed to the influence of student's reading.

Keyword: Reading Aloud, Reading Comprehension, Playing games method.

# THE IMPACT OF USING READING ALOUD TECHNIQUE THROUGH PLAYING GAMES IN STUDENT'S READING COMPREHENSION AT THE NINETH GRADE OF SMPN 11 TAMBUN SELATAN

Mutia Ramadhan Hidayat

## ABSTRAKSI

*Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan untuk melatih keterampilan dalam berkomunikasi lisan. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pemahaman membaca, yang meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran ini difokuskan pemahaman dalam membaca dengan menggunakan teknik membaca nyaring melalui bermain games sebagai media. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian penerapan dalam pemahaman membaca dengan menggunakan teknik membaca nyaring melalui bermain games sebagai media dalam pembelajaran pemahaman membaca pada siswa kelas IX SMPN 11 Tambun Selatan. Penerapan pada penelitian ini berlangsung pada bulan Mei – Juli 2020. Setelah menyelesaikan penelitian ini, data telah dianalisis menggunakan teknik statistik melalui program SPSS versi 23 untuk menemukan hasil dari studi eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa pengaruh antara keterampilan membaca (variabel X) dan teknik membaca nyaring melalui bermain games (variable Y), penulis menemukan hasil  $t_{observed} 4,139 > 1,729 t_{table}$  yang menyatakan signifikan. Dapat ditunjukkan bahwa teknik yang digunakan memiliki pengaruh pada peningkatan membaca siswa.*

*Kata Kunci: Membaca nyaring, Pemahaman membaca, Metode bermain game.*