

**THE EFFECT OF SCRAMBLE GAME ON READING
COMPREHENSION OF THE NINTH GRADE STUDENTS OF SMP
NEGERI 2 SINGARAJA IN ACADEMIC YEAR 2019/2020**

Oleh

Putu Wahyu Metriyama Eka Adi Putra, NIM: 1512021066

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah ada perbedaan yang signifikan atau tidak pada kemampuan pemahaman membaca siswa kelas sembilan di SMP Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2019/2020 antara siswa yang di ajar dengan permainan Scramble dan siswa yang di ajar dengan teknik konvensional. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan desain *Posttest Only Control Group*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas sembilan di SMP Negeri 2 Singaraja. Kedua sampel yang di pilih pada penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*. Sampel penelitian ini berasal dari dua kelas, yaitu *kelas 8* sebagai kelompok eksperimen dan *kelas 10* sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajar dengan permainan Scramble sedangkan kelompok kontrol di ajar dengan teknik konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan *post-test* dalam bentuk tes pemahaman membaca. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, *inferential*, dan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan dari kedua kelompok tersebut nilai kelompok eksperimen adalah 84.06 sedangkan nilai kelompok kontrol adalah 79.33, nilai dari t_{ob} (t observed) adalah 2.245 dan lebih tinggi dari t_{cv} (t critical value) yaitu 1.669 ($\alpha=0.5$). Ini memperlihatkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemahaman membaca siswa kelas sembilan di SMP Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2019/2020 antara siswa yang di ajar dengan permainan Scramble dan siswa yang di ajar dengan teknik konvensional.

Kata kunci: efek, pemahaman membaca, permainan *Scramble*, teknik konvensional

**THE EFFECT OF SCRAMBLE GAME ON READING
COMPREHENSION OF THE NINTH GRADE STUDENTS OF SMP
NEGERI 2 SINGARAJA IN ACADEMIC YEAR 2019/2020**

By

Putu Wahyu Metriyama Eka Adi Putra, NIM: 1512021066

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRACT

This study focused on investigating the effect of Scramble Game on reading comprehension of the ninth grade students of SMP Negeri 2 Singaraja in the academic year 2019/2020 between those who were taught by using Scramble Game and those who were taught by using Conventional Technique. It was an experimental research administering post-test only control group design. The population was ninth grade students of SMP Negeri 2 Singaraja. *Cluster Random Sampling* technique was used to select the samples of the study. The samples were from two classes, *class 8* as the experimental group and *class 10* as the control group. The experimental group was treated by using Scramble Game, whereas the control group was treated by using conventional technique. The instruments used to collect the data were lesson plan and post-test in the form of a reading comprehension test. The data were then analyzed descriptively, inferentially and effect size. The result was significant. It can be seen from both groups' mean scores where the experimental group's score was 84.06 while the control group's mean score was 79.33, the value of t_{ob} (t observed) was 2.245 and it was higher than t_{cv} (t critical value) that was 1.669 ($\alpha=0.5$). It indicates that there is a significant difference on reading comprehension of the ninth grade students of SMP Negeri 2 Singaraja in academic year 2019/2020 between those who were taught by using Scramble Game and those who were taught by using Conventional Technique.

Keywords: conventional technique, effect, reading comprehension, scramble game