

ABSTRACT

Tanjung, Renanda Putra. (2023). *Facilitating Students' Reading Skills Using Game Applications*: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University

In the global world, English became one of the worldwide languages used with printed information. It has used in many aspects, such as science, arts, and etc. It needs the reading ability to process all of the printed information. Game applications could be used as an interesting and helpful learning media to learn reading.

This study was conducted to answer two research questions, i.e., 1) How are game applications implemented to facilitate the reading skills of students of SMA 2 Bopkri Yogyakarta? and 2) Can game applications facilitate the reading skills of students in the same school?

The researcher conducted classroom action research with twelve students as the participants in this research. The twelve participants were chosen because they had low grades in reading skills. The data were gathered through questionnaires, tests, and observation.

Two cycles of the study were conducted. The result of the research showed that game applications could facilitate the students' reading skills. It was proven by the significant improvement of the mean score. The mean score of reading speed was 195 to 314. While the reading comprehension mean result increased from 25 to 89.5. The observation result showed that students paid more attention and enjoyed the learning activities. As a result, the game application could facilitating students in reading skills. Therefore, teachers can use game application a media in teaching reading.

Keywords: *classroom action research, facilitating, game applications*

ABSTRAK

Tanjung, Renanda Putra. (2023). *Facilitating Students' Reading Skills Using Game Applications: English Language Education Study Program, Sanata Dharma Univeristy*

Dalam dunia global, dimana semua tersebar secara global dan luas, Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa dunia yang disajikan dalam informasi cetak. Hal ini digunakan dalam berbagai aspek seperti sains, seni, dll. Hal ini membutuhkan kemampuan membaca untuk memproses semua informasi cetak. Aplikasi game dapat menjadi media pembelajaran yang membantu dan menarik dalam pengajaran membaca.

Penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu 1) Bagaimanakah aplikasi game diterapkan untuk memfasilitasi kemampuan membaca siswa kelas XI IBB SMA 2 Bopkri 2 Yogyakarta? dan 2) Dapatkah game aplikasi memfasilitasi kemampuan membaca siswa kelas XI IBB di SMA yang sama?

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini. Terdapat 12 siswa sebagai responden dalam penelitian ini. Keduabelas responden dipilih karena mereka memiliki nilai yang rendah dalam kemampuan membaca. Data dikumpulkan melalui kuesioner, tes, dan observasi. Indikator kemampuan membaca yang diukur adalah kecepatan membaca dan pemahaman membaca.

Dua siklus dilaksanakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa game aplikasi dapat memfasilitasi kemampuan membaca siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata. Nilai rata-rata dari kecepatan membaca dari pre-test 195 menjadi 314 di post-test II. Sedangkan untuk nilai rata-rata pemahaman membaca dari pre-test 25 menjadi 89.5 di post-test II. Hasil observasi menunjukkan siswa lebih menaruh perhatian dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi game. Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi game aplikasi dapat membantu memfasilitasi siswa dalam belajar membaca. Maka dari itu, guru bisa menggunakan aplikasi game sebagai media untuk mengajarkan ketrampilan membaca.

Kata kunci: *classroom action research, facilitating, game apps*