

# **THE CORRELATION OF PLAYING ROLE-PLAYING GAMES AND STUDENTS' READING COMPREHENSION OF NARRATIVE TEXT**

## **ABSTRACT**

This research investigates the correlation of playing Role-Playing Games and students' reading comprehension of narrative text. Thirty (30) ninth grade students who play Role-Playing Games participated in this study. Their frequency in playing Role-Playing Games and their ability in reading comprehension of narrative text are analyzed by using correlation research design. Correlation research design was used in this study in order to find out the tendency of relation between students' frequency in playing role-playing game and their reading comprehension in narrative text. Creswell (2012, p. 338) states that correlation is a statistical test to determine the tendency or pattern between two variables or two sets of data to vary consistently. The result shows that the correlation degree between both variables is at the point of 0.687. It can be categorized as positive strong relationship which means that students who play Role-Playing Games have a tendency to get higher score in reading comprehension of narrative text. From the findings, it is recommended that Role-Playing Games can be used as a media to teach narrative text to the students.

*Keywords: video games, Role-Playing Games, reading comprehension, narrative text*

## **HUBUNGAN BERMAIN ROLE-PLAYING GAMES DAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA TEKS NARATIF**

### **Abstraksi**

Penelitian ini meneliti korelasi bermain Role-Playing Game dan pemahaman bacaan siswa terhadap teks naratif. Tiga puluh (30) siswa kelas sembilan yang bermain Role-Playing Game berpartisipasi dalam penelitian ini. Frekuensi mereka dalam memainkan Role-Playing Game dan kemampuan mereka dalam membaca pemahaman teks narasi dianalisis dengan menggunakan desain penelitian korelasi. Desain penelitian korelasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kecenderungan hubungan antara frekuensi siswa dalam memainkan peran-playing game dan pemahaman bacaan dalam teks naratif. Creswell (2012, hal. 338) menyatakan bahwa korelasi adalah uji statistik untuk menentukan kecenderungan atau pola antara dua variabel atau dua set data bervariasi secara konsisten. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat korelasi antara kedua variabel adalah pada titik 0.687. Hal ini dapat dikategorikan sebagai hubungan yang kuat positif yang berarti bahwa siswa yang bermain Role-Playing Game memiliki kecenderungan untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi dalam membaca pemahaman teks narasi. Dari temuan, direkomendasikan bahwa Role-Playing Game dapat digunakan sebagai media untuk mengajarkan teks narasi kepada siswa.

