

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI
PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DAN KARTU HURUF (*PUZZLE*)
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS II SD
NEGERI RIDOGALIH 2**

**Oleh
Ulfa Ma'rufah Humaeni
135060220**

ABSTRAK

Berdasarkan pengamatan awal di SDN Ridogalih 2 Kabupaten Bandung di temukan masalah dalam pembelajaran di kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada kenyataan di lapangan guru saat ini menitik beratkan pembelajaran hanya pada ceramah dan menulis, serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga peserta didik menjadi pasif, hal tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar pada peserta didik dan rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut di atas peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar peserta didik, yaitu dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 3 siklus dengan subjek penelitian peserta didik kelas II SDN Ridogalih 2 Kabupaten Bandung yang berjumlah 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan non tes. Teknik tes yang digunakan peneliti berupa tes pretes dan postes. Teknik non tes yaitu observasi Kemampuan Membaca. Pada hasil belajar peserta didik yaitu siklus I 64% dengan kategori kurang, siklus II 74,6% dengan kategori kurang, dan siklus III 93,33% dengan kategori baik. Sedangkan pada kemampuan membaca peserta didik, yaitu pada siklus I kemampuan membaca peserta didik siklus I 51,7% dengan kategori kurang, siklus II 56,7% kurang, siklus III 85,35% dengan kategori baik. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah, bahwa penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan hasil belajar peserta didik di kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Media gambar, kartu huruf (*puzzle*) dan Hasil Belajar.