

ABSTRAK

PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA CERITA SEDERHANA MENGUNAKAN MEDIA PUZZLE DI KELAS IV SLB B PRIMA BHAKTI MULIA, BANDUNG

Oleh: Sidiq Purnama Rachmat (0800899)

Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran dan wawancara dengan guru di kelas IV SLB-B Prima Bakti Mulia, nilai yang diperoleh delapan siswa dalam keterampilan membaca jauh di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Keterampilan berbahasa, khususnya dalam membaca isi cerita kurang mampu memahami. Proses pembelajaran keterampilan membaca, guru belum memanfaatkan media secara optimal, menggunakan teks bacaan sebagai media. Peneliti mencoba melakukan penelitian dengan memanfaatkan media puzzle dalam pembelajaran keterampilan membaca cerita sederhana, dengan media puzzle menurut beberapa teori dan penelitian terdahulu cukup efektif, sehingga peneliti perlu membuktikannya.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif, desain *one group pre-test pos-ttest*. Subyek penelitian siswa kelas IV berjumlah delapan siswa. Terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas penggunaan media puzzle bergambar binatang yang dikembangkan dari cerita sederhana dan variabel terikatnya membaca cerita sederhana. Hipotesis yang dikemukakan yaitu: "Penggunaan media puzzle efektif dalam mengembangkan keterampilan memahami isi cerita sederhana pada siswa tunarungu kelas IV SLB-B". Untuk uji hipotesis digunakan uji tanda wilcoxon.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam mengembangkan keterampilan memahami isi cerita sederhana pada siswa tunarungu kelas IV SLB-B Prima Bhakti Mulia Bandung cukup efektif.

Saran dan rekomendasi untuk guru, yaitu penggunaan media puzzle merupakan hal yang penting diusahakan keberadaannya dan penting digunakannya dalam setiap pembelajaran cerita sederhana, didukung oleh variasi dan bentuk puzzle beragam agar tidak jenuh dan monoton pada diri siswa. Saran untuk kepala sekolah diusahakan penyediaan media puzzle dan memberikan motivasi pada guru untuk menggunakan media puzzle. Saran untuk calon peneliti diharapkan menggunakan eksperimen pembandingan.

Kata kunci: Membaca, Cerita, Puzzle, Tunarungu