

## ABSTRAK

### PENGGUNAAN MEDIA *GAME FLASH* SUSUN HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS 2 DI SLBN A CITEUREUP CIMAH

Oleh : Nur Rahmah (1307893)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh seringnya ditemukan kesalahan anak tunarungu dalam membaca kata dan suku kata ketika diajarkan membaca, sehingga maksud dari kata yang dibacanya tidak dapat dipahami oleh orang lain, yang mengakibatkan komunikasi menjadi terhambat. Oleh karena itu penulis mencoba menggunakan media *game flash* susun huruf sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Indonesia untuk membantu anak tunarungu dalam mengingat bacaan suku kata dan kata yang akan dibaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat ada tidaknya pengaruh Penggunaan Media *game flash* susun huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain penelitian A-B-A. Tahap A1 adalah tahap *baseline-1* terdiri dari empat sesi, B adalah tahap intervensi terdiri dari delapan sesi, dan A2 adalah tahap *baseline-2* terdiri dari empat sesi. Berdasarkan hasil penelitian terhadap subjek MF yang saat ini duduk dikelas II di SLBN A Citeureup Cimahi yang telah diberikan intervensi menunjukkan peningkatan dalam kemampuan membaca permulaan suku kata dan kata. Hal ini terlihat pada mean level tahap *baseline-1* (A1) sebesar 48,33%, intervensi (B) sebesar 77,92%, dan *baseline-2* (A2) sebesar 94,17%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game flash* susun huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik.

**Kata Kunci** : Media Game Flash Susun Huruf, Kemampuan Membaca Permulaan, Anak Tunarungu

## **ABSTRACT**

### ***THE USE OF MEDIA STACKING LETTERS FLASH GAMES TO IMPROVE THE READING SKILLS OF DEAF STUDENTS AT THE BEGINNING OF CLASS 2 IN SLBN A CITEREUP CIMAHI***

***By : Nur Rahmah (1307893)***

*This study was motivated by the frequency of deaf children errors in reading words and syllables while they were taught reading, thus the meaning of the words they read was not able to be understood by other which caused communication to be inhibited. Therefore, the writer tried to use 'game flash' media of letters heap as one of Indonesian learning medias to help deaf children in remembering the syllables and the words that they were going to read. The purpose of this research is to see whether or not there is the influence of Media use stacking letters flash games to increase reading skills Beginning. The research method used was Single Subject Research (SSR) approach with A-B-A research design. A1 phase was baseline-1 phase which consisted of four sessions, B was intervention phase which consisted of eight sessions, and A2 was baseline-2 phase which consisted of four sessions. Based on the result of research on the subject of MF who is currently sitting in class II in SLBN A Citereup Cimahi who has been given intervention showed an increase on the ability to read the beginning of syllables and words. This was seen on the mean level of baseline-1 phase (A1) was 48,33%, intervention (B) was 77,92%, and baseline-2 (A2) was 94,17%. Consequently, it can be concluded that the use of flash game media of letters heap was able to enhance learners' reading beginning ability.*

*Keywords: Media Flash Game Piles Of Letters, Beginning Reading Skills, The Child Is Deaf*

