

**Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan
Media Audio Visual Interaktif pada Siswa Kelas I
SDN Cipinang Muara 14 Pagi Jakarta Timur
(2016)**

Aprilentina

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media audio visual interaktif pada siswa kelas I di SDN Cipinang Muara 14 Pagi Jakarta Timur. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas I SDN Cipinang Muara 14 Pagi Jakarta Timur. Waktu penelitian dilakukan sejak bulan September sampai dengan bulan Oktober 2015 dengan jumlah seluruh siswa 32 siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian yang dilaksanakan dalam 2 siklus ini dilaksanakan melalui tahap pencatatan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan observasi. Hasil yang diperoleh pada setiap siklus adalah pada siklus I mencapai 88% atau 28 siswa yang mencapai nilai KKM. Siklus II meningkat menjadi 100% atau 32 siswa yang mencapai nilai KKM. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. Implikasi hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Cipinang Muara 14 Pagi Jakarta Timur.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Permulaan, Media Audio Visual Interaktif

***The Effort Of Improving Early Reading Skill
by Using Audio Visual Interaktive Media
in Class I SDN Cipinang Muara 14 Pagi East Jakarta
(2016)***

Aprilentina

ABSTRACT

This research aims to improve the ability to read the beginning of the use of interactive audio visual media in the first grade students at SDN Cipinang Muara 14 Pagi, East Jakarta. This research was conducted in the first grade students of SDN Cipinang Muara 14 Pagi, East Jakarta. The research was conducted from September to October 2015 with a total number of students 32 students. The method used is classroom action research using Kemmis cycle model and Mc Taggart. Research conducted in two cycles is implemented through the stages of recording, action, observation and observation. The results obtained in each cycle is the first cycle reaches 88% or 28 students who reach the KKM. The second cycle increased to 100% or 32 students who reach the KKM. Thus, learning using interactive audio-visual media can enhance students' skills in reading starters. The implication of this research is that learning using interactive audio visual media can improve the ability to read the beginning of the first grade students of SDN Cipinang Muara 14 Pagi, East Jakarta.

Keyword: The Ability To Read The Beginning, Interactive Audio Visual Media