

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Siswa Kelas IB SD Negeri 2 Sawah Lama Kota Bandar Lampung ”**.

Dalam penulisan karya ilmiah penulis banyak mendapatkan bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr.Hi. Bujang Rahman, M.Si sebagai Dekan Fakultas Keguruann UNILA .
2. Bapak Drs. Baharuddin, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA.
3. Bapak Dr. Darsono, M.Pd sebagai Ketua Program Study PGSD dan sebagai pembahas.
4. Ibu Dra. Sasmiasi, M. Hum selaku dosen pembimbing.
5. Bpk / Ibu Dosen PGSD FKIP Unila.
6. Ibu Hj. Mardiani, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Sawah Lama
7. Bapak dan Ibu Guru Serta Staf tata usaha SD Negeri 2 Sawah Lama..
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

Akhirnya penulis menyampaikan, semoga amal dan kebaikan Bapak / Ibu memperoleh balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, Amin.

Bandar Lampung, Mei 2012

Peneliti,

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan pada tanggal 30 April 1965 di Tanjungan dari pasangan Ahyar (Alm) dan Khodijah (Alm) serta anak yang keenam dari tujuh bersaudara.

Berikut adalah pendidikan yang ditempuh penulis:

1. Sekolah Dasar pada tahun 1977.
2. Sekolah Menengah Pertama pada tahun 1981.
3. Sekolah Pendidikan Guru pada tahun 1984.
4. D2 (Diploma 2) pada tahun 2005.
5. S1 PGSD Universitas Lampung masuk pada tahun 2010.

Pengalaman Mengajar:

1. Pada tanggal 1 Juli 1988 diangkat menjadi guru SD Negeri 2 Negeri Jaya sampai tanggal 15 Juli 1998.
2. Pindah ke SD Negeri 1 Tanjung Gading pada tanggal 1 Agustus 1991 sampai tanggal 15 Juli 1998.
3. Pindah ke SD Negeri 2 Sawah lama pada tanggal 15 Juli 1998 sampai sekarang.

Pada tahun 1985 bulan Maret tanggal 1 (satu) penulis menikah dengan seorang perjaka yang bernama Hi. Junaidi Shobir, SE. Lang-lang buana untuk mencari permata hati akhirnya penulis dapat 3 (tiga) orang yaitu Yanita Utama, SE, Ak, Ahmad Farouq, SPi dan Atika Putri, serta kini penulis sudah mempunyai 2 (dua) orang cucu yang bernama Ahmad Rianta Dana Diaksa dan Ratu Ayara Sachi.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Penulis persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Yang tercinta ayahandaku Ahyar (Alm) dan ibundaku Khodijah(Alm) yang telah berpesan kepada penulis supaya meneruskan pendidikan ke S1.
2. Yang tercinta suamiku Hi. Junaidi Shobir, SE yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan pendidikan S1 PGSD.
3. Yang tersayang anakku Yanita Utama, SE, Ak , Ahmad Farouq, SPi , dan Atika Putri yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dra. Sasmiasi, M.Hum sebagai pembimbing penulis yang telah membimbing penulis selama pembuatan skripsi.
5. Bapak Dr. Darsono,M.Pd sebagai pembahas yang telah membimbing penulis selama pembuatan skripsi.
6. Kakakku, adik-adikku, dan cucuku yang selalu mendorong penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah menemani penulis selama pendidikan S1.

Moto

**Carilah ilmu walaupun sampai ke negeri
cina karena sesungguhnya ilmu
diwajibkan bagi setiap muslim.
(HR Ibnu Abdul Bar)**

**Janganlah menjadi bintang yang bersinar
namun akhirnya redup, tapi jadilah
bintang yang redup namun akhirnya
bersinar untuk selama-lamanya.**

ABSTRAK

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN KARTU HURUF PADA SISWA KELAS IB SD NEGERI 2 SAWAH LAMA KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Nuriah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas IB SD Negeri 2 Sawah Lama, nampak bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah. Kondisi ini terlihat dari 40 siswa yang ada hanya 42,5% yang bisa membaca. Sisanya yang 57,5% hanya bisa menulis tetapi tidak bisa membaca. Hal ini disebabkan karena guru tidak/jarang menggunakan media. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri atas 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan non tes. Teknik tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa. Sedangkan non tes berupa observasi terhadap unjuk kerja digunakan untuk mengamati aktifitas siswa dalam kegiatan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain dengan menggunakan media kartu huruf dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca. Oleh sebab itu perlu dioptimalkan penggunaan media kartu huruf khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Kata Kunci : Kemampuan Membaca, Permainan Kartu Huruf