

LEARNING TO READ BEGINNING IN CLASS II STUDENTS OF
SDN 009 CIKADUT USING A GAME ENGINEERING APPROACH
TO COMPLETE STORIES

Tina Martina
NIM. 18060600

ABSTRACT

This study aims to examine the pre-reading learning of grade II students using game techniques to complement online-based stories. The research method used is descriptive qualitative. The subjects in this study were students of class II SD Negeri 009 Cikadut, Bandung City with 32 students consisting of 13 male students and 19 female students. The instruments used were teacher and student observation sheets, questions about completing the story, and teacher and student questionnaires. The results showed that there was an increase in the quality of learning when the application of game techniques complemented the story. This is indicated by the mean value of reading comprehension at the beginning of the class of 80.63 which is classified as in the good category, the highest score of students is 96 and the lowest score is 62. Students' learning completeness shows that 84.0% of students get scores above the minimum completeness criteria and 16 , 0% still scored below the minimum completeness criteria value.

Key words: Beginning Reading Comprehension, Game Techniques to complement the story

**PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS II SDN
009 CIKADUT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN TEKNIK
PERMAINAN MELENGKAPI CERITA**

**Tina Martina
NIM. 18060600**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas II dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 009 Cikadut Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, soal tentang melengkapi cerita, serta angket guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran ketika diterapkannya teknik permainan melengkapi cerita. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata pemahaman membaca permulaan kelas sebesar 80,63 yang tergolong dalam kategori baik, nilai tertinggi siswa sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 62. Ketuntasan belajar siswa menunjukkan 84,0% siswa mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum dan 16,0% masih mendapat nilai dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum.

Kata kunci : Pemahaman Membaca Permulaan, Teknik Permainan Pelengkapi cerita