

BAB IV

HASIL PENELITIAN/DESKRIPSI DATA SETIAP SIKLUS

A. Hasil Penelitian/Deskripsi Data Setiap Siklus

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar (KD): menulis permulaan, menyiapkan papan permainan ular tangga, menyiapkan instrument (tes hasil belajar, lembar observasi, aktivitas siswa, guru, dan catatan lapangan).

b. Pelaksanaan

Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun, pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke satu diawali dengan materi masuk dan membaca huruf menjadi suku kata dan kata. Pada tahap awal pelaksanaan di siklus I masih banyak yang belum mengerti tentang metode permainan ular tangga sehingga siswa masih banyak yang bersenda gurau dan banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru dalam kotak permainan ular tangga.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti, pada kegiatan ini langkah pertama yang diambil oleh peneliti dengan memberikan pengulangan kembali mengenai dalam mengatasi metode permainan ular tangga sampai siswa mengerti dan memahami. Langkah akhir pada siklus I pertemuan pertama guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil pada siswa yang lancar saat membaca dan dilanjutkan melakukan evaluasi serta memberikan tindak lanjut. Pada

kegiatan ini waktu yang digunakan adalah 20 menit. Untuk pertemuan ke dua siklus pertama diawali dengan ucapan salam yang dilanjutkan dengan presensi siswa. Setelah itu dilakukan.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti, pada kegiatan ini langkah pertama guru menceritakan beberapa judul cerita, kemudian guru meminta siswa untuk membaca cerita kembali dari buku pelajaran yang telah dipelajari, setelah itu guru memberikan media ular tangga yang dibuat berdasarkan materi cerita yang telah disampaikan, guru meminta siswa untuk menyusun sebuah kalimat dengan menggunakan kartu huruf berdasarkan cerita yang terdapat pada buku, kemudian guru meminta siswa untuk membaca kata yang telah disusun pada media ular tangga, siswa melakukan ini secara bergantian. Selama siswa bermain dengan media ular tangga dan membaca guru selalu memberi bimbingan kepada siswa yang menemui kesulitan. Setelah siswa selesai semua dalam menyusun kalimat dan membaca.

Kegiatan akhir pada siklus I guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil dengan baik dalam mengerjakan menyusun kata dan membaca. Kemudian guru melakukan evaluasi yang dilanjutkan dengan perbaikan tindak lanjut. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa sedangkan untuk penilaian proses guru mengisi lembar observasi dan penilain tes kelancaran membaca siswa.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung. Dan hasil observasi tentang aktifitas guru pada penelitian ini dapat kita lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus I

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1	Kesiapan Mengajar			60	
2	Pengelolaan Kelas		75		
3	Penguasaan Materi		75		
4	Penggunaan Media	90			
Jumlah		90	150	60	
Rata – rata		72,5			

Selain observasi tentang observasi guru hasil belajar membaca permulaan pada siswa diimplementasikan juga bersamaan dengan pengamatan, pencatatan terhadap aktifitas siswa. Adapun hasil pengamatan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan pada siklus I ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2
 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan
 Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus I

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN	PROSENTASE KEMUNCULAN
1	Membaca Huruf Pada Media Permainan Ular Tangga	15	75%
2	Membaca Suku Kata Pada Media Permainan Ular Tangga	14	70%
3	Membaca Gambar Pada Media Permainan Ular Tangga	15	75%
4	Membaca Kata Pada Media Permainan Ular Tangga	13	65%
5	Membaca Kalimat Sederhana Pada Media Permainan Ular Tangga	13	65%
RATA-RATA DAN RATA-RATA PROSENTASE		14	70%

Dari hasil observasi kegiatan siswa, siswa dapat membaca huruf mendapat skor 15 dengan prosentase 75%, siswa dapat membaca gambar mendapat skor 15 dengan prosentase 75%, siswa dapat membaca kata mendapat skor 13 dengan prosentase 65%, dan siswa dapat membaca kalimat sederhana pada media permainan ular tangga mendapat skor 13 dengan prosentase 65%. Jadi berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran membaca permulaan melalui media permainan ular tangga pada siklus I adalah 70%. Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dideskripsikan bahwa masih ada siswa yang kurang memperhatikan dalam pembelajaran karena siswa bingung untuk mengikuti proses pembelajaran yang baru. Pada saat pengamatan atau observasi masih terlihat adanya siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti menyampaikan pendapat dan

ragu-ragu dalam menggunakan media ular tangga, masih banyak kesalahan dalam pelafalan ada beberapa siswa yang sulit dan tidak mau membaca.

Hasil Belajar pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM ada 13 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 7 siswa. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran kelancaran membaca belum memenuhi batas ketuntasan klasikal maupun KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran kelancaran membaca permulaan pada siklus I belum berjalan dengan baik karena masih banyak siswa yang belum mengalami ketuntasan pada nilai tes. Sedangkan hasil tes dari kelancaran membaca permulaan yang berdasarkan pelafalan, kelancaran dan ketepatan intonasi didapatkan nilai rata-rata 64,75 dengan jumlah 20 siswa dimana 13 siswa atau (70%) siswa tuntas dan 7 siswa atau (35%) siswa tidak tuntas.

Sedangkan Hasil tes belajar siswa secara rinci pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
 Hasil Belajar (Tes) Siswa Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan
 Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus I

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI			TOTAL NILAI	KETUNTASAN	
		PELAFALAN	KELANCARAN	KETEPATAN INTONASI		TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	SISWA 1	25	15	15	55		√
2	SISWA 2	35	20	20	75	√	
3	SISWA 3	20	15	15	50		√
4	SISWA 4	20	10	15	45		√
5	SISWA 5	20	15	20	55		√
6	SISWA 6	25	15	25	65	√	
7	SISWA 7	25	20	20	65	√	
8	SISWA 8	30	20	20	70	√	
9	SISWA 9	20	15	15	50		√
10	SISWA 10	30	20	20	70	√	
11	SISWA 11	25	15	20	60		√
12	SISWA 12	20	20	20	60		√
13	SISWA 13	30	25	15	70	√	
14	SISWA 14	35	25	20	80	√	
15	SISWA 15	25	20	20	65	√	
16	SISWA 16	20	20	25	65	√	
17	SISWA 17	30	20	25	75	√	
18	SISWA 18	30	25	20	75	√	
19	SISWA 19	35	20	20	75	√	
20	SISWA 20	30	20	20	70	√	
JUMLAH SKOR/ KETUNTASAN		530	375	390	1295	13 13×100%	7 7×100%
SKOR MAXIMAL Rata2/Prosentase		800 66,25%	600 62,25%	600 65%	2000 64,75%	20 = 64,75%	20 =35,25%

Sedangkan data prosentase secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
 Prosentase Hasil Belajar (Tes) Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan
 Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus I

No	Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Tuntas	≥ 65	13	65%
2	Tidak Tuntas	< 65	7	35%
Jumlah			20	100%
Rata-rata			64.75	

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi diatas dapat diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menindak lanjuti pembelajaran pada silus II perlu ditekankan kepada siswa mengenai perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan penejelasan yang disampaikan oleh guru dan asyik bermain sendiri dengan teman sebangkunya sehingga mengganggu teman yang lain. Hal ini berakibat kurangnya konsentrasi teman yang lain dalam proses pembelajaran. Pada saat membaca hasil dari yang meraka susun masih ada siswa yang tidak berani untuk mengucapkannya sehingga untuk mengatasi hal ini guru harus selalu memberi semangat kepada siswa agar dapat membangkitkan keberanian siswa dalam membaca.

Pada proses pembelajarn siklus I masih ada beberapa siswa yang ragu-ragu dalam menggunakan media ular tangga, hal ini karena siswa belum terbiasa menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini pada siklus II, guru berusaha untuk meningkatkan keberanian siswa melalui alat media

terutama untuk menarik perhatian yang digunakan media ular tangga yang memiliki berbagai gambar.

Hasil belajar pada siklus I walaupun sudah ada peningkatan tapi nilai rata-rata belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 65 sedangkan nilai yang dicapai rata-rata 64,75 dan ketuntasan belajar hanya mencapai 65% juga belum mencapai ketuntasan klasikal sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

2. Hasil Penelitian/deskripsi data siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perbaikan pada siklus II ini dilaksanakan 1 kali pertemuan selama 65 menit yang didasarkan pada hasil siswa refleksi siklus I yaitu guru harus lebih memusatkan perhatian kepada siswa secara individu, serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menampilkan beberapa media ular tangga.

Seperti pada perencanaan tindakan sebelumnya yaitu kegiatan diawali dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan kompetensi dasar : meningkatkan aktivitas pembelajaran dengan media permainan ular tangga. Sampai seluruh siswa dapat menjawab semua, dan siswa dapat membaca, guru memberikan motivasi kepada siswa baik secara individu maupun kelompok agar lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, untuk meningkatkan pemusatan perhatian siswa saat proses pembelajaran. Pada siklus II setelah melakukan pre-test mengajak siswa melakukan pengulangan dalam permainan ular tangga, membuat pembelajaran dengan media permainan ular tangga yang

lebih menarik, dan mengamati kesulitan siswa agar lebih memahami materi pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap konsep membaca akan meningkat dan hasil membaca permulaan pun akan meningkat.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II sudah mulai efektif dalam ini terbukti dengan antusias siswa yang semakin aktif, berani bertanya, dan dapat membaca dengan baik dari kata yang ada pada permainan ular tangga. Suasana pembelajaran sudah efektif dan menyenangkan, siswa termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga, mereka saling membantu dan mampu membaca kata dengan baik pada media ular tangga tersebut.

c. Observasi

Hasil observasi pada siklus II dapat dideskripsikan peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengamati, mencatat aktifitas guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti.

1) Aktivitas Guru

Adapun hasil pengamatan aktifitas guru pada siklus II terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5
Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus II

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)
1	Kesiapan Mengajar		75		
2	Pengelolaan Kelas		75		
3	Penguasaan Materi		75		
4	Penggunaan Media	95			
Jumlah		95	225		
Rata – rata		80			

2) Aktivitas Siswa

Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II seperti nampak pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus II

NO	INDIKATOR AKTIVITAS	JUMLAH KEMUNCULAN	PROSENTASE KEMUNCULAN
1	Membaca Huruf Pada Media Permainan Ular Tangga	17	85%
2	Membaca Suku Kata Pada Media Permainan Ular Tangga	17	85%
3	Membaca Gambar Media Permainan Ular Tangga	18	90%
4	Membaca Kata Pada Media Permainan Ular Tangga	17	85%
5	Membaca Kalimat Sederhana Pada Media Permainan Ular Tangga	16	80%
RATA-RATA DAN RATA-RATA PROSENTASE		17	85%

Dari hasil observasi kegiatan siswa pada siklus II siswa dapat membaca huruf mendapat skor 17 dengan prosentase 85%, membaca suku kata mendapat skor 17 dengan prosentase 85%, siswa dapat membaca gambar mendapat skor 18 dengan prosentase 90%, siswa dapat membaca kata mendapat skor 17 dengan prosentase 85%, dan siswa dapat membaca kalimat sederhana pada media permainan ular tangga mendapat skor 16 dengan prosentase 80%. Jadi berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran membaca permulaan melalui media permainan ular tangga pada siklus II adalah 85%. Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat dideskripsikan bahwa siswa telah aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga terlihat adanya peningkatan, hal ini terlihat pada mencari pasangan dan membaca yang dilakukan siswa dengan baik. Semua siswa semakin antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

3) Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes (Evaluasi) pada siklus II didapatkan kenaikan yang cukup baik dari siklus I. Pada siklus II dari hasil tes didapatkan nilai rata-rata 75,25. Siswa yang tuntas ada 17 siswa, dan 3 siswa masih belum tuntas seperti nampak pada tabel berikut:

Tabel 4.7
 Hasil Belajar (Tes) Siswa Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan
 Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus II

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI			TOTAL NILAI	KETUNTASAN	
		PELAFALAN	KELANCARAN	KETEPATAN INTONASI		TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	SISWA 1	30	25	25	80	√	
2	SISWA 2	35	20	20	75	√	
3	SISWA 3	20	20	20	60		√
4	SISWA 4	20	15	15	50		√
5	SISWA 5	20	20	20	60		√
6	SISWA 6	30	25	25	80	√	
7	SISWA 7	30	30	20	80	√	
8	SISWA 8	30	25	20	75	√	
9	SISWA 9	30	25	25	80	√	
10	SISWA 10	30	25	20	75	√	
11	SISWA 11	30	30	20	80	√	
12	SISWA 12	30	25	20	75	√	
13	SISWA 13	30	30	20	80	√	
14	SISWA 14	35	25	20	80	√	
15	SISWA 15	30	30	20	80	√	
16	SISWA 16	25	30	25	80	√	
17	SISWA 17	25	25	25	75	√	
18	SISWA 18	30	30	20	80	√	
19	SISWA 19	35	25	20	80	√	
20	SISWA 20	30	25	25	80	√	
JUMLAH SKOR/ KETUNTASAN		575	505	425	1505	17	3
						<u>17×100%</u>	<u>3×100%</u>
SKOR MAXIMAL		800	600	600	2000	20	20
Rata2/Prosentase		71,88	84,17	70,83	75,25	85%	15%

Sedangkan data prosentase secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.8
 berikut:

Tabel 4.8
Presentase Hasil Belajar (Tes) Siswa Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan
Melalui Media Permainan Ular Tangga Siklus II

No	Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Tuntas	≥ 65	17	85%
2	Tidak Tuntas	< 65	3	15%
	Jumlah		20	100%
	Rata-rata		75,25	

Dari hasil tabel diatas didapatkan hasil adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan media permainan ular tangga pada pelajaran kelancaran membaca. Dimana ada 17 siswa tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pada kelas 1 sudah memenuhi batas ketuntasan. Dimana prosentase ketuntasan pada siklus II didapatkan 85% siswa yang tuntas dan 15% siswa tidak tuntas pada pelajaran membaca.

d. Refleksi

Siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dengan penerapan media yang dapat menarik siswa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran seperti kegiatan bermain. Sebagian besar siswa sudah dapat membaca huruf, suku kata, kata dan kalimat sederhana dengan lancar serta penggunaan lafal, intonasi dan tanda baca yang benar. Siswa semakin tertarik dalam belajar membaca karena membaca merupakan hal yang penting. Siswa telah mengetahui bahwa untuk dapat mempelajari mata pelajaran yang lain terlebih dahulu harus mampu membaca. Untuk itu siswa selalu didorong untuk rajin belajar membaca agar mereka mampu dan gemar membaca. Karena pada siklus II hasil belajar siswa sudah mencapai tuntas klasikal dan nilai rata-rata

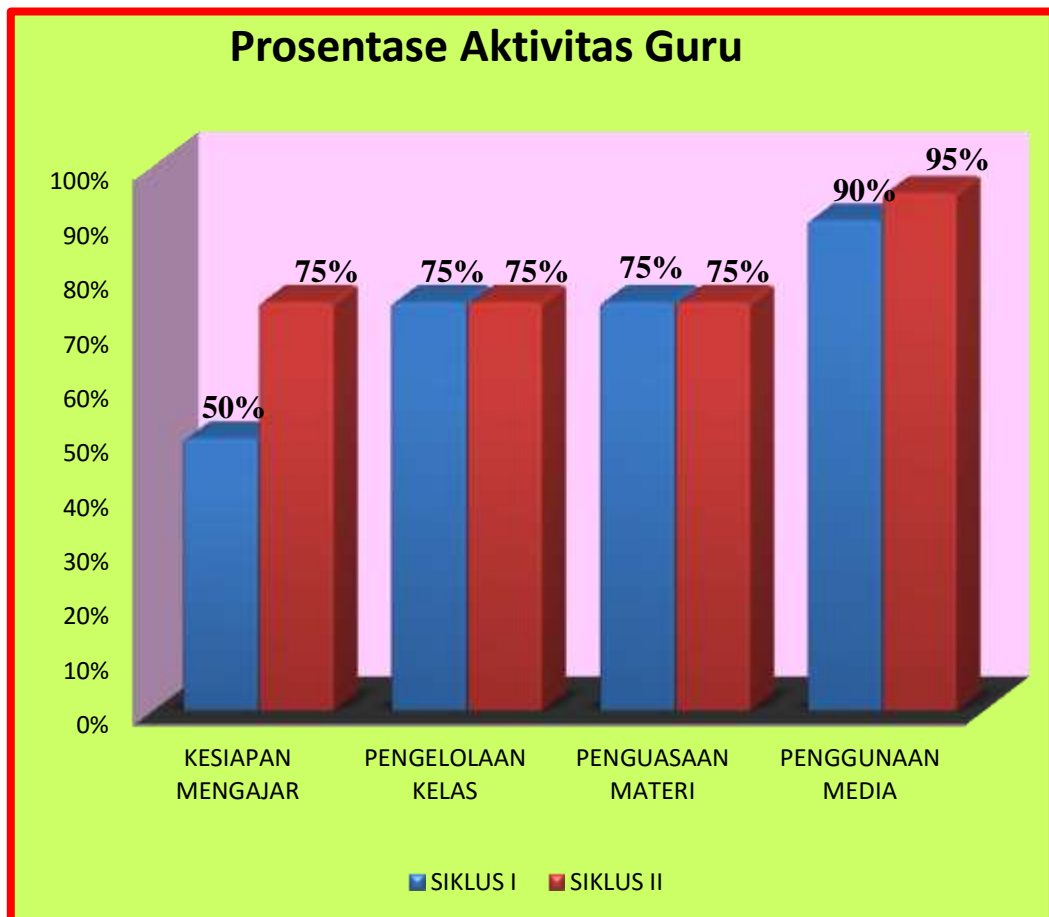
sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan maka penelitian dihentikan sampai siklus II .

B. Pembahasan

1. Aktifitas guru

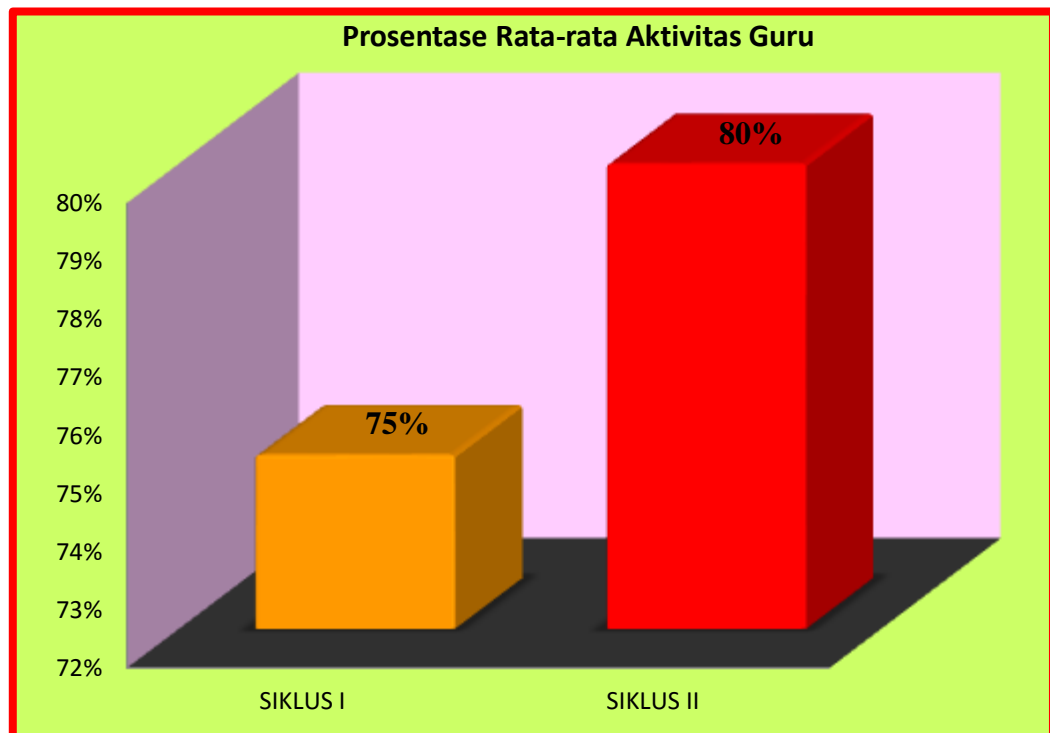
Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media ular tangga siswa kelas I SDN Arosbaya 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan Tahun 2016 – 2017. Guru mulai merencanakan pengembangan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Pada setiap siklus baik siklus I maupun siklus II di tahap perencanaan guru aktif mendesain/ membuat dan menyiapkan media ular tangga yang akan digunakan. Guru juga menyusun program/ silabus dan juga membuat RPP serta menyiapkan instrument pengamatan, menyiapkan LKS baik untuk kelompok dan mandiri.

Pada tahap tindakan baik di siklus I maupun siklus II guru aktif membagi siswa dalam beberapa kelompok, member pengarahan tata cara permainan ular tangga dan memperagakan permainan tersebut. Pada tahap pengamatan guru aktif mengamati kegiatan siswa tiap kelompok ataupun tugas siswa secara mandiri. Guru juga aktif menganalisa hasil pekerjaan siswa baik di siklus I dan siklus II. Kemudian memberi penguatan pada kelompok siswa yang telah menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik. Hasil aktivitas guru pada siklus I dan II seperti terlihat pada diagram berikut:



Gambar 4.1
Prosentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Dan prosentase rata-rata aktifitas guru dalam pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.2

Prosentase Rata-rata Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

2. Aktifitas siswa

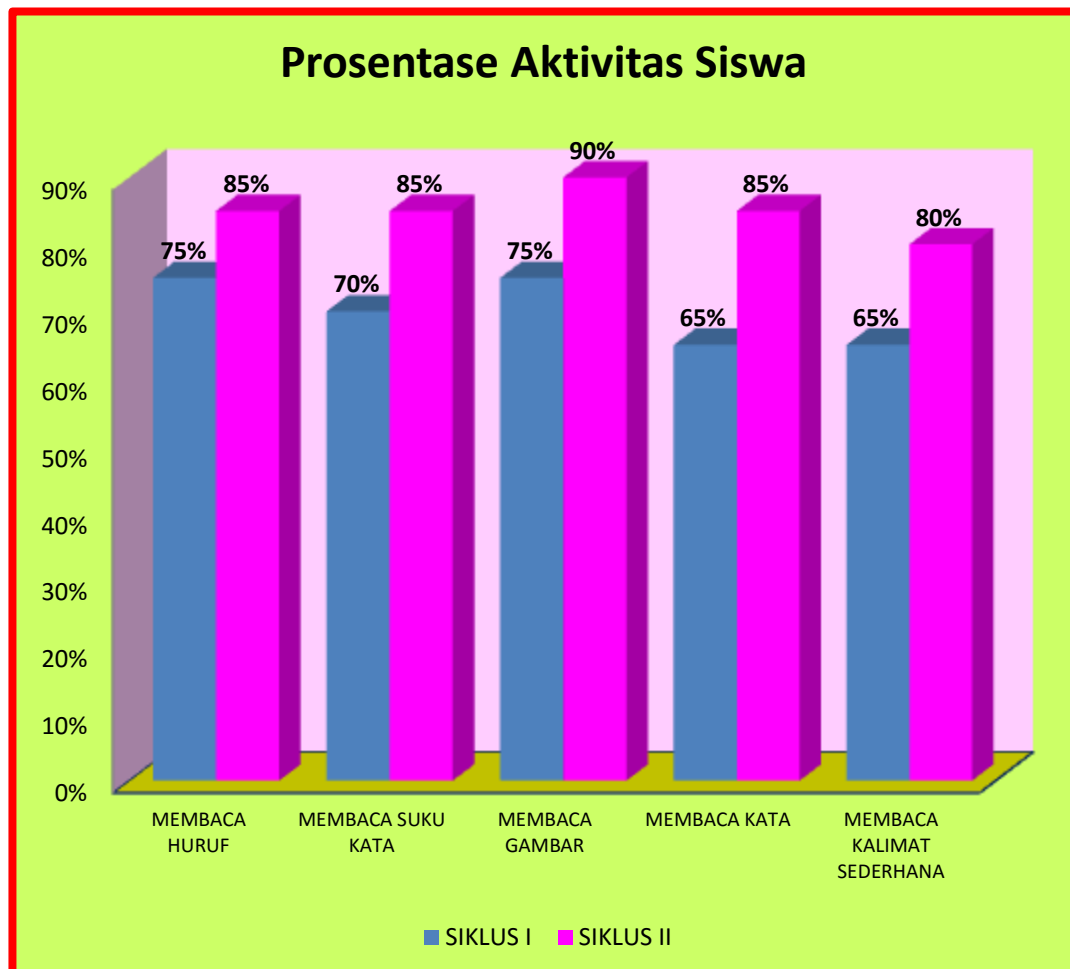
Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan media permainan ular tangga siswa kelas I SDN Arosbaya 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan 2016 – 2017 sangat aktif sekali. Siswa menyiapkan alat tulis dan membentuk beberapa kelompok. Siswa kemudian duduk berdasarkan kelompok dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara bermain ular tangga yang benar. Siswa mengamati gambar yang ada dalam media ular tangga serta melakukan Tanya jawab dengan teman kelompoknya mengenai permainan tersebut. Yang paling digemari siswa yaitu aktif bermain dengan melempar dadu, menghitung langkah sesuai dengan hasil lemparan dadu, hingga

pada gambar yang terdapat pada media ular tangga. Siswa aktif membaca huruf, membaca suku kata , membaca gambar , membaca kata dan membaca kalimat sederhana yang dirangkai yang terdapat pada media permainan ular tangga.

Keingintahuan siswa meningkat dalam proses pembelajaran ini karena siswa belajar sambil bermain sehingga tidak terasa jenuh. Berikut hasil pengamatan aktivitas siswa yang sudah dianalisa dalam bentuk prosentase:

- a. Membaca huruf pada media permainan ular tangga pada siklus I mencapai 75% dan siklus II meningkat menjadi 85%.
- b. Membaca suku kata pada media permainan ular tangga pada siklus I mencapai 70% dan siklus II meningkat menjadi 85%.
- c. Membaca gambar pada media permainan ular tangga pada siklus I mencapai 75% dan siklus II meningkat menjadi 90%.
- d. Membaca kata pada media permainan ular tangga pada siklus I mencapai 65% dan siklus II meningkat menjadi 85%
- e. Membaca kalimat sederhana pada media permainan ular tangga pada siklus I mencapai 65% dan siklus II meningkat menjadi 80%.

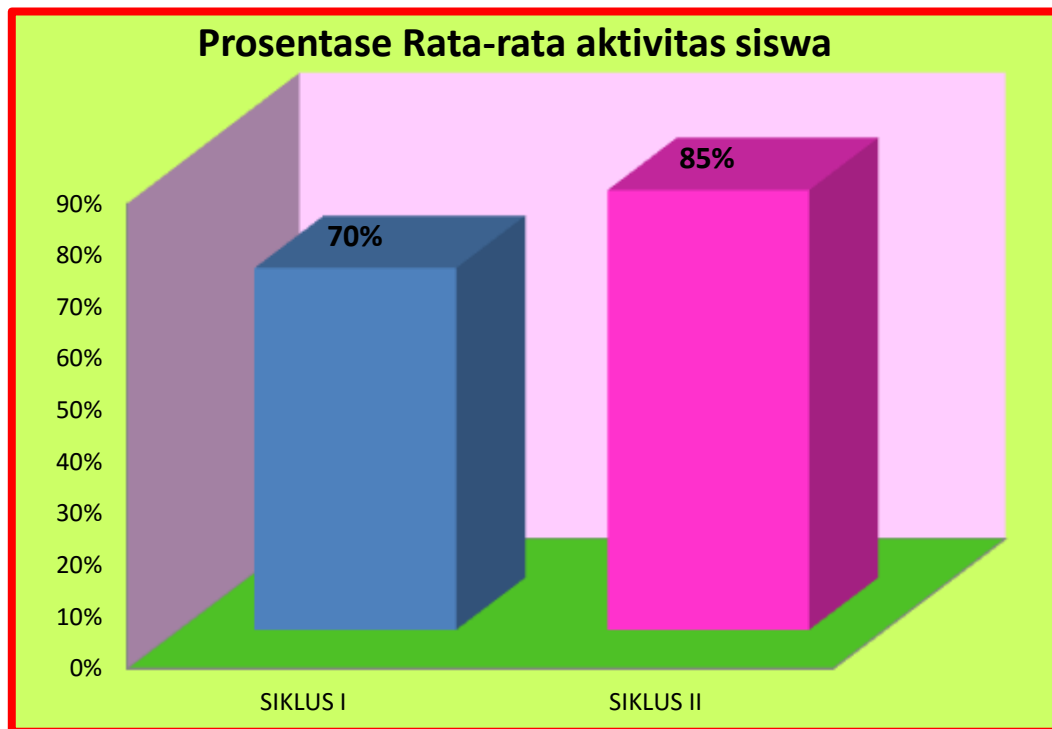
Secara ringkas prosentase aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca permulaan melalui media permainan ular tangga dapat kita lihat pada diagram berikut:



Gambar 4.3

Prosentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Dan prosentase rata-rata aktifitas siswa dalam pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.4

Prosentase Rata-rata Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

3. Hasil Belajar Siswa

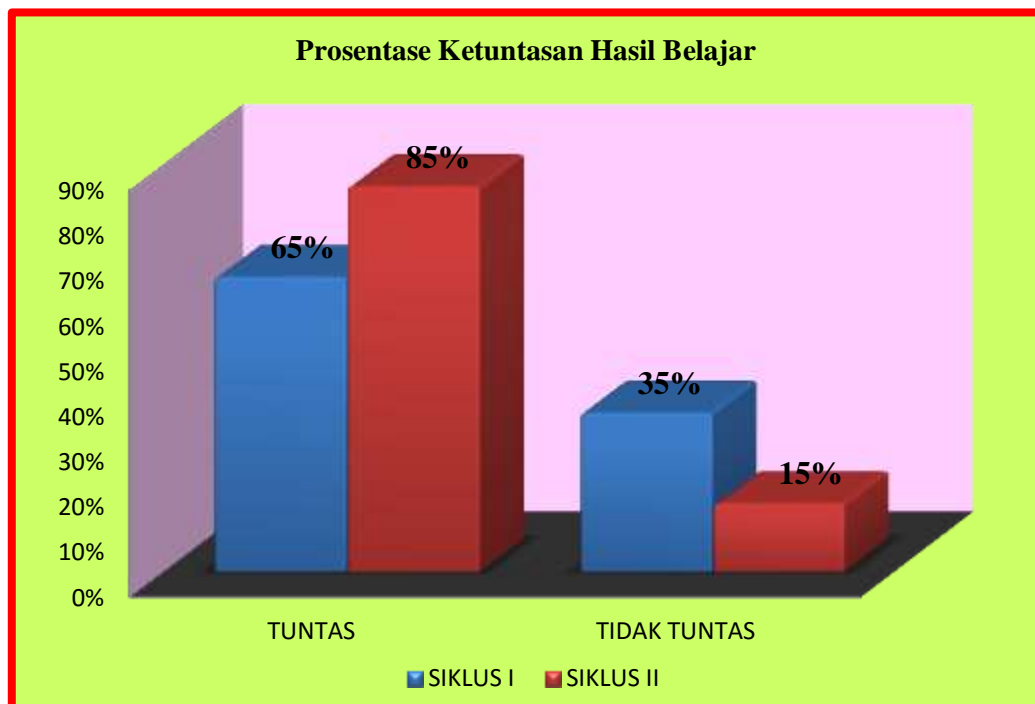
Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan media permainan ular tangga siswa kelas I SDN Arosbaya 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan 2016 – 2017. Dilihat dari tabel hasil penilaian tes kelancaran dibawah ini:

Tabel 4.9

Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan melalui Media Permainan Ular Tangga

	Kriteria	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	8	13	17
2	Tidak Tuntas	12	7	3
	Rata-rata	57	64,75	75,25

Berdasarkan tabel 4.10 diatas hasil belajar siswa tentang membaca permulaan dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus I memperoleh nilai kumulatif sebesar 1295 dengan nilai rata-rata 64,75 dan pada siklus II memperoleh nilai kumulatif sebesar 1501 dengan nilai rata-rata 75,25. Ketuntasan belajar pada siklus I sebanyak 13 orang siswa atau 65% tuntas dan 7 orang siswa atau 35% tidak tuntas. Pada siklus II sebanyak 17 orang siswa atau 85% tuntas dan 3 orang siswa atau 15% tidak tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada diagram berikut:



Gambar 4.5
Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar siswa dalam Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Dengan demikian penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam hal membaca permulaan. Dampak dan implikasi dari hasil siklus yang

meningkat ini akan berpengaruh pada pembelajaran yang lebih bervariasi. Dengan penggunaan media permainan ular tangga siswa memiliki kemampuan membaca dengan baik dan juga menambah minat siswa untuk belajar membaca.