

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data dan Hasil Penelitian

a. Siklus I

Siklus I terdiri dari beberapa langkah-langkah penelitian, yaitu :

1. Perencanaan Tindakan

Untuk melaksanakan tindakan, sebelumnya memerlukan persiapan-persiapan yaitu : menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada silabus yang telah dibuat guru. Agar proses pembelajaran lancar perlu bahan ajar tentang media kartu bergambar serta menyiapkan gambar-gambar dalam lembar kerja siswa. Guru atau peneliti mempersiapkan alat observasi baik untuk siswa maupun untuk guru. Alat observasi berupa instrumen yang harus diisi oleh observer dalam pelaksanaan tindakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I memerlukan dua kali tatap muka yang dilaksanakan dari hari Senin sampai hari Selasa, tanggal 17 sampai dengan 18 Oktober 2011. Setiap tatap muka

memerlukan waktu 2 x 30 menit. dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

a. Kegiatan awal guru melaksanakan :

- 1) Berdoa untuk mengawali pembelajaran
- 2) Mengabsen siswa
- 3) Memotivasi siswa ke dalam situasi pembelajaran
- 4) Melakukan apersepsi

b. Kegiatan Inti / Proses pembelajaran

- 1) Guru memberikan lembaran kerja berupa gambar-gambar Binatang, alat perlengkapan sekolah dan lain sebagainya.
- 2) Siswa mengamati gambar-gambar benda tersebut
- 3) Guru meminta siswa untuk mempelajari gambar-gambar tersebut
- 4) Guru meminta siswa secara individu untuk menulis nama benda yang terdapat dalam gambar tanpa ada tindakan dari guru.

c. kegiatan Akhir

- . Guru memberikan penilaian soal pada siklus I

3. Observasi dan Evaluasi

Lelah Sobariah, 2012

Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Guru memberikan soal tentang pembendaharaan kata berupa gambar-gambar dan siswa mengisi mengisi lembaran soal yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan laporan pengamat ketika mengobservasi aktivitas guru/peneliti pada saat berlangsungnya pembelajaran, pada bagian awal terlihat bahwa guru/peneliti sudah menjelaskan tujuan pembelajaran, dan telah memotivasi siswa agar bisa meningkatkan pembendaharaan kata.

Berdasarkan laporan pengamat bahwa waktu pelaksanaan tindakan berlangsung, ada dua siswa yang bernama Helmi dan Dea yang masih bengong dan kadang-kadang melamun waktu mengisi soal tentang gambar-gambar, karena kurangnya pengetahuan tentang gambar-gambar tersebut.

TABEL 2. DAFTAR NILAI SISWA (SIKLUS I)

No	Nama siswa	Jawaban yang benar	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1.	Salma Saadah	20	60	50%
2.	Agung Sofwan Ash	18	40	40%
3.	Bagas Ismoyo	16	40	30%
4.	Helmi Julita	8	20	25%
5.	Dea Lutfiani	7	20	25%

4. Analisis dan Refleksi

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari masalah yang dihadapi siswa selama pembelajaran untuk meningkatkan pembendaharaan kata dengan menggunakan media kartu bergambar , maka dapat direfleksikan sebagai berikut :

- a. Siswa perlu meningkatkan pengetahuan Bahasa Indonesia dengan jalan sering melihat gambar-gambar dan cara menghafal cara penulisan dari gambar tersebut.
- b. Siswa perlu meningkatkan kemampuan kognitif dengan jalan meningkatkan daya nalar dan kepekaan untuk mengerti dan memahami suatu gambar yang seefisien mungkin.
- c. Guru/peneliti perlu menggunakan suatu metode pembelajaran yang menarik siswa ke dalam situasi pembelajaran seperti dengan menggunakan media kartu bergambar tersebut.

Berdasarkan temuan hasil refleksi di atas dapat dilaksanakan perbaikan untuk perencanaan pada siklus II.

b. Siklus II

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dalam siklus II terdiri dari :

1. Persiapan Tindakan

Persiapan tindakan di siklus II, seperti juga pada persiapan tindakan di siklus I, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat oleh peneliti/guru dibantu oleh seorang pengamat dari guru

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

lain. Lembaran soal dipersiapkan dengan melihat dari hasil siklus I. Pelaksanaan pembelajaran masih dengan tiga kali tatap muka dalam seminggu yaitu dari hari senin sampai hari Rabu pada minggu ke II dimulai pada tanggal 24 Oktober 2011 sampai dengan tanggal 26 Oktober 2011.

Berdasarkan masukan hasil observasi dari pengamat, bahwa pembelajaran hendaknya diselingi dengan permainan di kelas, agar siswa-siswa tersebut tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini guru/peneliti menerapkan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal dilaksanakan masih sama dengan siklus I, dimulai dengan langkah- langkah sebagai berikut :
 - 1) Berdoa untuk mengawali pembelajaran
 - 2) Mengabsen siswa
 - 3) Memotivasi usiswa ke dalam situasi pembelajaran
 - 4) Melakukan apersepsi
 - 5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Dalam kegiatan selanjutnya siswa diberi lembaran gambar untuk diamati antara benda dengan namanya

Lelah Sobariah, 2012

Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- c. Guru menjelaskan gambar-gambar benda tersebut
- d. Guru menjelaskan nama-nama benda dalam gambar dan cara penulisannya
- e. Guru meminta anak untuk mengamati cara penulisan nama-nama benda dalam gambar tersebut
- f. Guru meminta anak untuk menghafal nama-nama benda dalam gambar
- g. Guru meminta siswa untuk menuliskan nama-nama benda dalam gambar yang sudah tersedia.
- h. Guru meminta siswa untuk menulis nama-nama benda tersebut di buku tulis siswa sesuai gambar yang ditunjukkan guru.
- i. Guru meminta siswa secara individual untuk menulis nama-nama benda sesuai gambar yang ditunjukkan guru di papan tulis.
- j. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk mengulang beberapa kali cara menulis nama benda sampai bisa tanpa bantuan guru.
- k. Pada tahap selanjutnya, guru memberikan pembelajaran lebih bervariasi, seperti dengan pemberian kartu-kata kata atau pias kata melalui permainan yang menarik. Misalnya guru meminta siswa berlomba-lomba dengan kecepatan berpikirnya untuk mencari nama-nama benda dalam kotak yang sesuai

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan gambar yang diperlihatkan guru, jika benar siswa tersebut bisa istirahat diluar. Tetapi jika belum benar harus diulangi sampai siswa bisa sendiri.

1. Guru memberikan soal berupa gambar-gambar untuk diisi siswa sesuai dengan nama dari gambar tersebut.
- m. Guru memberikan penilaian pada siklus II.

Berdasarkan masukan dari pengamat pada siklus II, pembelajaran diselingi dengan permainan pias kata agar siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran tersebut.

Pembelajaran dengan diselingi permainan sangat diminati siswa apalagi siswa tunarungu yang membutuhkan situasi bermain untuk menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran. Permainan yang pertama adalah permaiann pias kata. Yaitu siswa dapat mencari kata-kata dalam kotak dari gambar yang diperlihatkan guru. Jika siswa berhasil mendapatkan pias kata dari gambar yang diperlihatkan guru tersebut, siswa dapat istirahat dilur kelas. Permainan ini dilakukan dengan berulang-ulang, sehingga karena kebiasaan kata yang dihasilkan dapat bertambah dengan cepat.

3. Observasi dan Evaluasi

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pada tahap evaluasi dan observasi dalam siklus II ini, pembelajaran sangat efektif dan berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif dengan pemberian materi tentang gambar-gambar yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan berlomba-lomba untuk bisa menulis nama-nama benda dalam gambar, apalagi setelah proses pembelajaran tersebut diselingi dengan permainan pias kata. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai siswa setelah mendapat tindakan dalam siklus II.

Hasil uji kemampuan siswa dalam siklus II, dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini :

TABEL 3. DAFTAR NILAI SISWA (SIKLUS II)

No	Nama siswa	Jawaban yang benar	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1.	Salma Saadah	30	80	80%
2.	Agung Sofwan Ash	25	60	70%
3.	Bagas Ismoyo	20	60	50%
4.	Helmi Julita	18	40	40%
5.	Dea Lutfiani	16	40	30%

4. Analisis dan Refleksi

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Permasalahan siswa dalam meningkatkan pembendaharaan kata dengan menggunakan media kartu bergambar sudah menampakan hasil dan sedikit demi sedikit ada peningkatan. Dari lima orang siswa kelas II tersebut, ada tiga orang siswa yang mendapat nilai cukup dan sesuai dengan yang diharapkan.

Pada siklus II, masih terdapat kendala-kendala yang harus diatasi oleh guru/peneliti dan siswa dalam memahami nama-nama benda dalam gambar tersebut, sehingga pembendaharaan kata siswa tunarungu kelas II tersebut dapat lebih meningkat. Walaupun sudah ada tiga orang siswa yang mendapat nilai yang baik, tetapi masih ada dua orang siswa yang masih membutuhkan perbaikan-perbaikan dalam memahami nama-nama benda dari gambar tersebut, sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan ke siklus III.

c. Siklus III

Pada siklus III terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

1. Persiapan Tindakan

Pada persiapan tindakan kelas di siklus III, masih seperti II, namun di siklus ini persiapannya sebagai tindak lanjut dari siklus II. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat oleh peneliti/guru dibantu oleh seorang pengamat dari guru lain. Lembaran soal dipersiapkan dengan melihat dari hasil siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran masih dengan tigakali tatap muka dalam seminggu yaitu dari hari senin sampai hari Rabu pada minggu ke III dan ke IV dimulai pada tanggal 7 November 2011 sampai dengan tanggal 9 November 2011 dan dilanjutkan dari tanggal 14 sampai dengan tanggal 16 November 2011. Pelaksanaan pembelajaran diselingi dengan permainan kartu kata dan bermain peran sebagai guru dan siswa dengan dilakukan secara bergantian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III, guru/peneliti menerapkan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. kegiatan awal dilaksanakan masih sama dengan siklus II, dimulai dengan langkah-langkah :
 - 1) Berdoa untuk mengawali pembelajaran
 - 2) Mengabsen siswa
 - 3) Memotivasi siswa ke dalam situasi pembelajaran
 - 4) Melakukan apersepsi
 - 5) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Dalam kegiatan selanjutnya siswa diberi lembaran gambar untuk diamati antara benda dengan namanya.
- c. Guru menjelaskan gambar-gambar benda tersebut

Lelah Sobariah, 2012

Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- d. Guru menjelaskan nama-nama benda dalam gambar dan cara penulisannya
- e. Guru meminta anak untuk mengamati cara penulisan nama-nama benda dalam gambar tersebut
- e. Guru meminta anak untuk menghafal nama-nama benda dalam gambar
- f. Guru meminta siswa untuk menuliskan nama-nama benda dalam gambar yang sudah tersedia.
- g. Guru meminta siswa untuk menulis nama-nama benda tersebut di buku tulis siswa sesuai gambar yang ditunjukkan guru.
- h. Guru meminta siswa secara individual untuk menulis nama-nama benda sesuai gambar yang ditunjukkan guru di papan tulis.
- i. Guru meminta siswa untuk mengulang beberapa kali cara penulisan nama-nama benda sesuai gambar sampai anak bisa melakukannya sendiri tanpa bantuan dari guru.

Seperti pelaksanaan tindakan pada siklus II, pada siklus III guru memberikan pembelajaran dengan diselingi permainan pias kata dan permainan bermain peran. Hal ini dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, untuk menghilangkan kejenuhan siswa jika harus serius di kelas. Setelah pembelajaran

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tersebut dilaksanakan dengan diselingi permainan, ternyata pembelajaran dapat meningkat dan perolehan nilai kelima siswa tunarungu tersebut menjadi meningkat dan diatas rata-rata yang diharapkan yaitu 70% dari semua soal yang diberikan.

3. Observasi dan Evaluasi

Pada tahap evaluasi dan observasi dalam siklus III, pembelajaran sangat efektif dan berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif dengan diselingi permainan-permainan dalam pembelajaran, agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran ditambah dengan permainan agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tunarungu tidak jenuh dalam pembelajaran. Permainan yang ditambah di siklus III adalah Permainan pias kata dan bermain peran sebagai guru dan murid. Pemberian gambar-gambar juga lebih bervariasi sehingga menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan berlomba-lomba untuk bisa menulis nama-nama benda dalam gambar.

Hasil uji kemampuan siswa dalam siklus III, dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini :

TABEL 4. DAFTAR NILAI SISWA (SIKLUS III)

Lelah Sobariah, 2012

Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

No	Nama siswa	Jawaban yang benar	Nilai yang diperoleh	Keterangan nilai
1.	Salma Saadah	40	100	100%
2.	Agung Sofwan Ash	37	80	80%
3.	Bagas Ismoyo	33	80	80%
4.	Helmi Julita	30	70	70%
5.	Dea Lutfiani	30	70	70%

4. Analisis dan Refleksi

Permasalahan siswa dalam meningkatkan perbendaharaan kata dengan menggunakan media kartu bergambar sudah menampilkan hasil yang memuaskan dan ada peningkatan nilai walaupun meningkat secara sedikit demi sedikit. Begitupun dengan pembendaharaan kata yang dimiliki siswa-siswa tersebut, terus meningkat seperti yang diharapkan dalam tujuan diadakannya penelitian tindakan kelas ini.. Dari lima orang siswa tunarungu kelas II tersebut semuanya mendapat nilai cukup dan sesuai dengan nilai yang diharapkan yaitu 70% dari jumlah soal yang diberikan.

Pada siklus III, kelima siswa tersebut sudah berhasil mendapat nilai sesuai dengan nilai yang diharapkan yaitu 70% dari nilai yang diharapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tunarungu kelas II tersebut dapat meningkatkan pembendaharaan kata dengan menggunakan media kartu bergambar, dapat dilihat

dari nilai yang diperoleh dari mulai siklus I, siklus II dan siklus III, selalu ada peningkatan.

2. Analisis Dan Penafsiran

a. Siklus I

Berdasarkan nilai pada tabel data yang terdapat di siklus I, hasil uji kemampuan siswa tunarungu kelas II dengan materi pembendaharaan kata adalah dari jumlah siswa lima orang, dengan kemampuan mengisi soal-soal sebanyak 40 soal tentang gambar-gambar, kelima siswa tersebut mendapat nilai masih dibawah nilai minimal yang diharapkan yaitu 70%, yaitu : Salma mampu mengisi soal dengan benar 20 soal dengan nilai 60 atau 50 %, Agung mampu menjawab 18 soal mendapat nilai 40 atau 40%, Bagas menjawab 16 mendapat nilai 40 atau 40%, Sedangkan Helmi dan Dea hanya bisa menjawab soal 8 dan 7 dari 40 soal yang diberikan, hanya mendapat nilai 20 atau mendapat 25 %, kelima siswa tersebut belum mencapai batas nilai yang diharapkan yaitu 70% dari 40 soal yang diharapkan.

Berdasarkan hasil perolehan nilai pada siklus I tersebut, kelima orang siswa tunarungu kelas II tersebut masih belum berhasil mendapat nilai yang ditentukan sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dilanjutkan ke siklus yang ke II.

b. Siklus II

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan tabel pada siklus II, dapat dijelaskan sebagai berikut :

Bahwa ada peningkatan dari lima orang siswa, ada dua orang siswa yang mendapat nilai yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu 70% dari semua jumlah soal, yaitu diantaranya : Salma dapat menjawab soal dengan benar 30 dengan nilai 80 atau mendapat 80%, Agung mendapat nilai 60 karena menjawab 25 soal dengan nilai 70%, Bagas dapat menjawab 20 soal dengan mendapat nilai 60 atau masing-masing mendapat 50%, Helmi mendapat nilai 40 dengan menjawab 18 soal dengan benar atau mendapat skor 40%. Sedangkan Dea mendapat nilai 40 karena hanya bisa menjawab soal dengan benar sebanyak 16 soal dan mendapat prosentase 35%. Pada siklus II terdapat dua orang siswa yang mendapat nilai sesuai yang diharapkan yaitu 70% dari jumlah soal yang tersedia. Ada tiga orang siswa yang masih membutuhkan tindakan agar berhasil mendapatkan nilai yang baik, sehingga penelitian tindakan ini dapat dilanjutkan ke siklus III.

c. Siklus III

Berdasarkan tabel data pada siklus III, dapat dijelaskan sebagai berikut Hasil penelitian pada siklus III adalah perolehan nilai ke lima siswa menjadi meningkat, dari lima siswa tunarungu kelas II tersebut, semuanya mendapat nilai yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu 70% dari 40 soal gambar yang disediakan. Kelima siswa tersebut adalah : Salma dapat menjawab 40 soal yang diberikan dan mendapat nilai 100 atau

Lelah Sobariah, 2012

Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

memperoleh nilai 100%. Agung bisa menjawab soal 37 soal dengan benar dan mendapat nilai 80 atau mendapat 80%. Bagus mendapat nilai 80 karena bisa menjawab soal dengan benar sebanyak 33 soal dan mendapat nilai 80%. Sedangkan Helmi dan Dea mendapat nilai masing-masing 70, karena mampu menjawab 30 soal dan mendapat prosentase masing-masing 70%. Dengan demikian kelima siswa tersebut mendapat nilai sesuai dengan yang diharapkan yaitu 70% dari jumlah soal 40. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini dapat dihentikan pada siklus yang ke III.

B. Pembahasan

Pada proses pembelajaran berlangsung guru harus pandai-pandai memilih model pembelajaran. Pembendaharan kata merupakan langkah awal dalam menerapkan keterampilan berbahasa. Ada 4 aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, dan menulis baik itu tentang kebahasaan maupun kesastraan.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam melatih keterampilan dan kemampuan membaca ialah : (a) dalam menggunakan isyarat sintaksis, (b) dalam menggunakan isyarat semantik, (c) dalam menggunakan isyarat skematis, (d) dalam menggunakan jumlah kosakata, (e) dalam melatih daya nalar pembaca, serta (f) dalam melatih pemahaman bacaan.

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Perbendaharan kata merupakan bagian dari keterampilan dan kemampuan membaca. Karena perbendaharan kata yang tidak banyak yang dimiliki seseorang, maka berbahasa yang dimilikinya juga tidak akan sempurna.

Dengan demikian jika seseorang ingin keterampilan membacanya bagus, maka pembendaharan kata yang dimilikinya juga harus banyak dan harus terus meningkat.

Perbendaharan kata siswa tunarungu sangat rendah sehingga memerlukan peningkatan agar bisa berbicara dan berkomunikasi dengan baik.

Perbendaharan kata tersebut dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu bergambar. Media kartu bergambar yaitu dibantu dengan menggunakan gambar-gambar dalam proses pembelajaran, agar siswa tunarungu lebih mengerti apa yang dijelaskan oleh guru.

Banyak kelebihan dari media kartu bergambar tersebut, diantaranya adalah mudah dibawa kemana-mana, praktis, gampang diingat, simple tetapi dapat menarik minat siswa belajar karena dapat merangsang otak siswa untuk berpikir dalam mengingat nama-nama gambar tersebut.

Memilih media bergambar tidak mudah. Kita harus melihat apakah media kartu bergambar itu cocok digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Kita harus menyesuaikan dengan materi, metode, satuan pendidikan, dan tingkat perkembangan anak. Semua kartu bergambar tersebut harus mengacu kepada kurikulum yang berlaku. Kartu bergambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti, tidak rumit, warna yang bagus, perbandingan gambar yang

Lelah Sobariah, 2012
Penggunaan Media Kartu...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

seimbang dan gambar tersebut harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam tiga siklus. Dalam tiap siklus menggunakan media kartu bergambar. Dalam siklus I, pembelajaran seperti kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa terlihat acuh tak acuh dalam belajar, dan siswa mendapat nilai yang tidak memuaskan, karena dari lima orang siswa belum ada seorangpun yang mendapat nilai yang diharapkan 70% dari 50 soal yang diberikan. Dalam siklus II, pembelajaran masih menggunakan media kartu bergambar dan pelaksanaannya siswa diberikan tindakan. Pada siklus II, pembelajaran diselingi dengan permainan kartu kata bergambar, agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Pada siklus III, pembelajaran ditambah dengan permainan kartu kata bergambar dan bermain peran.

Tujuan dipergunakannya permainan bermain peran adalah :

1. memotivasi siswa
2. Menarik minat dan perhatian siswa
3. Memberikan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan sosial, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial

Permainan ini menambah semangat siswa untuk belajar, karena bermain peran juga melatih siswa untuk belajar berbicara didepan teman-temannya yang memainkan peran sebagai guru. Sehingga pada siklus III, siswa mendapat nilai yang lebih baik. Dari kelima siswa tunarungu tersebut, semuanya mendapat nilai yang diharapkan yaitu 70% dari jumlah soal yang diberikan.

