**BAB II**

**Kajian Pustaka, Kerangka Pikir, dan Pertanyaan Penelitian**

1. **Kajian pustaka**
2. **Hakikat Tunagrahita**
3. **Pengertian Anak Tunarahita**

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual d bawah rata-rata. Dalam kepustakaan bahasa asing, digunakan istilah-istilah *mental retardation, mentally retarded, mental deficiency, mental defective,* dan lain-lain. Istilah-istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama, yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata. Menurut *AAIDD (American Association on Intelectual and Developmental Disabilities)* (2010) (http://www.aaidd.org) mendefinisikan anak tunagrahita sebagai berikut:

*Intellectual disability is a disability characterized by significant limitations both in  intellectual functioning (reasoning, learning, problem solving) and in adaptive behavior, which covers a range of everyday social and practical skills. This disability originates before the age of 18.*

Dari definisi tersebut, beberapa hal yang perlu kita diperhatikan adalah berikut ini.

* 1. Fungsi intelektual umum secara signifikan berada di bawah rata-rata, maksudnya bahwa kekurangan itu harus benar-benar meyakinkan sehingga yang bersangkutan memerlukan layanan pendidikan khusus. Sebagai contoh, anak normal rata-rata mempunyai IQ (Intelligence Quotient) 100, sedangkan anak tunagrahita memiliki IQ paling tinggi 70.

7

* 1. Kekurangan dalam tingkah laku penyesuaian (perilaku adaptif), maksudnya bahwa yang bersangkutan tidak/kurang memiliki kesanggupan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan yang sesuai dengan usianya. Ia hanya mampu melakukan pekerjaan seperti yang dapat dilakukan oleh anak yang usianya lebih muda darinya.
  2. Ketunagrahitaan berlangsung pada periode perkembangan, maksudnya adalah ketunagrahitaan itu terjadi pada usia perkembangan, yaitu sejak konsepsi hingga usia 18 tahun.

Menurut Rosida dan Sudrajat (2013:17) “Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata-rata disertai dengan adanya hambatan dalam perilaku adaptif”. Sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti yaitu murid tunagrahita ringan, maka pembahasan ini akan difokuskan pada murid tunagrahita ringan. Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Menurut Amin (1995:22) menyatakan bahwa:

Tunagrahita ringan adalah mereka yang memiliki kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja. IQ tunagrahita ringan berkisar 50-70.

Secara umum anak tunagrahita ringan adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental dibawah rata-rata sehingga mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun sosial, dan karenanya memerlukan layanan pendidikan khusus.

1. **Klasifikasi Anak Tunagrahita**

Terdapat bermacam-macam klasifikasi untuk anak tunagrahita ringan. Hal ini tergantung dari masing-masing ahli dalam memberikan sudut pandangnya. Menurut Somantri (2005) yang menggunakan Tes Stanford Binet dan Skala Wecshler adalah sebagai berikut :

* 1. Tunagrahita ringan atau debil = 68-52 atau 69-55

Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana. Dengan bimbingan dan pendidikan yang baik anak tunagrahita ringanpada saatnya akan memperoleh penghasilan untuk dirinya sendiri. Anak tunagrahita ringan dapat dididik menjadi tenaga kerja *semi-skilled* seperti pekerjaan laundy, pertanian, peternakan, pekerjaan rumah tangga, bahkan dilatih dan dimbimbing dengan baik anak tunagrahita ringan dapat bekerja di pabrik–pabrik dengan sedikit pengawasannya. Pada umumnya anak tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan fisik. Mereka secara fisik seperti anak normal pada umumnya. Oleh karena itu agak sukar membedakan secara fisik anak tunagrahita dengan anak normal. Bila dikehendaki mereka masih dapat bersekolah di sekolah anak berkesulitan maka ia akan dilayani pada kelas khusus dengan guru dari pendidikan luar biasa.

* 1. Tunagrahita sedang atau embisil = 51-36 atau 54-40

Anak tunagrahita sedang disebut juga embisil. Kelompok ini memiliki IQ 51-36 berdasarkan skala Binet sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 54-44. Anak tunagrahita sedang bisa mencapai perkembangan MA sampai kurang lebih 7 tahun. Mereka dapat dididik mengurus diri sendiri, melindungi diri sendiri dari bahaya. seperti menghindari kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan, dan sebagainya. Anak tunagrahita sedang sangat sulit bahkan tidak dapat belajar secara akademik seperti belajar menulis, membaca, dan berhitung, walaupun mereka masih dapat menulis secara sosial misalnya menulis namanya sendiri, alamatnya dll. Dapat dididik mengurus diri sendiri seperti mandi, berpakaian, makan, minum, mengerjakan pekerjaan rumah tangga sederhana dan sebagainya.

* 1. Tunagrahita berat atau idiot = 32-20 atau 39-25

Kelompok anak tunagrahita berat sering disebut idiot. Kelompok ini ini dapat dibedakan lagi antara lain anak tunagrahita berat dan asngat berat. Tunagrahita berat (Severe) memiliki IQ antara 32-20 menurut skala Binet dan IQ antara 39-25 menurut skala weschler (WISC), tunagrahita sangat berat (profound) memiliki IQ 19 menurut skala Binet dan IQ dibawah 24 menurut skala Weschler (WISC) kemampuan mental atau MA maksimal yang dapat dicapai kurang dari tiga tahun. Anak tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan secara total dalam hal berpakaian, mandi, makan, dll. Bahkan mereka memerlukan perlindungan dari bahaya seumur hidupnya.

* 1. Tunagrahita sangat berat kurang dari 30

Anak yang tergolong dalam kelompok ini umumnya hampir tidak memiliki kemampuan untuk dilatih mengurus diri sendiri, bersosialisasi. Sepanjang hidup mereka akan tergantung pada orang lain. IQ merekia kurang dari 30.

Para pendidik memakai istilah khusus untuk menggambarkan siswa-siswa mereka sesuai dengan klasifikasi pendidikannya. Klasifikasi tersebut digunakan dalam menggambarkan baik tingkat prestasi akademis yang diharapkan bagi siswa-siswa tersebut maupun penempatan pembelajaran yang sesuai dimana mereka ditempatkan

1. **Penyebab Tunagrahita**

Anak tunagrahita secara umum disebabkan oleh berbagai faktor. Menurut Kemis dan Rosnawati (2013:16) penyebab tunagrahita secara umum sebagai berikut:

1. Infeksi dan/atau intoxikasi.
2. Rudapaksa dan/atau sebab fisik lain.
3. Gangguan metabolism, pertumbuhan atau gizi atau nutrisi.
4. Penyakit otak yang nyata (kondisi setelah lahir/post-natal).
5. Akibat penyakit atau pengaruh sebelum lahir (pre-natal) yang tak diketahui.
6. Akibat kelainan kromosomal.
7. Gangguan waktu kehamilan (*gestational disorder*).
8. Gangguan pasca-psikiatrik/gangguan jiwa erat (post-psychiatrik disorder).
9. Pengaruh lingkungan.
10. Kondisi-kondisi lainnya yang tak tergolongkan

Selain itu, menurut Abdurrachman dan Sudjadi (1994:30) mengatakan bahwa tunagrahita dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti berikut :

* 1. Faktor Genetik, yaitu kerusakan pada biokimia dan abnormalitas kromosomal.
  2. Pada masa prenatal, yang disebabkan karena virus rubella (cacar) dan factor rhesus (Rh).
  3. Pada masa natal, yaitu karena luka saat kelahiran, sesak napas, dan prematuritas.
  4. Pada masa post natal, yang disebabkan karena infeksi, encephalitis (peradangan sistem saraf pusat), meningitis (peradangan selaput otak) dan malnutrisi.
  5. Sosiokultural.

Menurut Smart (2010:52) anak tunagrahita disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1. Anomalia genetic atau kromosom:
   * 1. *Down syndrome*, trisotomi pada kromosom 2,
     2. *Fragile X syndrome,* malformasi kromosom X, yaitu ketika kromosom X terbelah dua. Mayoritas laki-laki dan sepertiga dari populasi penderita mengalami RM sedang, dan
     3. *Recessive gene disease*, salah mengarahkan pembentukan enzim sehingga mengganggu proses metabolisme *(pheniyiketonurea*).
2. Penyakit infeksi, terutama pada trimester pertama karena janin belum memiliki sistem kekebalan dan merupakan saat kritis agi perkembangan otak.
3. Kecelakaan dan menimbulkan trauma di kepala.
4. Prematuritas (bayi lahir sebelum waktunya kuran dari 9 bulan).
5. Bahan kimia yang berbahaya, keracunan pada ibu berdampak pada janin, atau polutan lainnya yang terhirup oleh anak.

Melihat pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor penyebab yang dapat mengakibatkan terjadinnya ketunaan pada anak yaitu faktor keturunan, faktor makanan dan minuman serta faktor lingkungan. Dalam hal ini faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi ketunagrahitaan baik pada saat prenatal, natal, maupun post natal.

1. **Karakteristik Anak Tunagrahita**

Tunagrahita atau terbelakang mental merupakan kondisi di mana perkembangan kecerdasannya mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap

perkembangan yang optimal. Ada beberapa karakteristik umum tunagrahita menurut Smart (2010) sebagai berikut:

* 1. Keterbatasan Intelegensi

Intelegensi merupakan fungsi yang kompleks yang dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mempelajari informasi dan keterampilan-keterampilan menyesuaikan diri dengan masalah-masalah dan situasi-situasi kehidupan baru, belajar dari pengalaman masa lalu, berpikir abstrak, kreatif, dapat menilai secara kritis, menghindari kesalahan-kesalahan, mengatasi kesulitan-kesulitan, dan kemampuan untuk merencanakan masa depan. Anak tunagrahita memiliki kekurangan dalam semua hal tersebut. Kapasitas belajar dan berhitung, menulis, dan membaca juga terbatas. Kemampuan belajarnya cenderung tanpa pengertian atau cenderung belajar dengan membeo.

* 1. Keterbatasan Sosial

Anak tunagrahita cenderung berteman dengan anak yang lebih muda usianya, ketergantungan terhadap orang tua sangat besar, tidak mampu memikul tanggung jawab social dengan bijaksana, sehingga mereka harus selalu dibimbing dan diawasi. Mereka juga mudah dipengaruhi dan cenderung melakukan sesuatu tanpa memikirkan akibatnya.

* 1. Keterbatasan Fungsi-Fungsi Mental Lainnya

Anak tunagrahita memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan reaksi pada situasi yang baru dikenalnya. Mereka memperlihatkan reaksi terbaiknya bila mengikuti hal yang rutin dan secara konsisten dialaminya dari hari ke hari.

Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam penguasaan bahasa. Mereka bukannya mengalami kemampuan intelektual kerusakan artikulasi, akan tetapi pusat pengolahan (perbendaharaan kata) yang kurang berfungsi sebagaimana mestinya. Karena alas an itu mereka membutuhkan kata-kata konkret yang sering didengarnya. Selain itu perbedaan sama persamaan ditunjukkan secara berulang-ulang.

Selain itu, anak tunagrahita kurang mampu untuk mempertimbangkan sesuatu, membedakan antara yang baik dan yang buruk, dan membedakan yang benar dan yang salah. Ini semua karena kemampuannya terbatas sehingga anak tunagrahita tidak dapat membayangikan terlebih dahulu konsekuensi dari suatu perbuatan.

Karakteristik tunagrahita ringan menurut Amin (1995:37) adalah sebagai berikut:

* 1. Banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata
  2. Mengalami kesukaran berfikit abstrak.
  3. Dapat mengikuti pelajaran akademik baik disekolah biasa maupun disekolah khusus
  4. Pada umumnya umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan

yang sama dengan anak umur 12 tahun.

Karakteristik anak tunagrahita ringan menurut Somantri (2005:96) sebagai berikut:

* + - 1. Siswa tunagrahita ringan masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana.
      2. Siswa tuna grahitan ringan bila dikehendaki masih dapat bersekolah di sekolah berkesulitan belajar, dengan dilayani oleh guru khusus pada kelas khusus.
      3. Jika dilatih dan dibimbing dengan baik, siswa tunagrahita ringan dapat dididik menjadi tenaga semi-skiil.

Berdasarkan karakteristik di atas jelas bahwa murid tunagrahita ringan adalah murid yang masih dapat dididik dalam bidang akademik seperti membaca, menulis dan berhitung.

1. **Kosakata Bahasa Indonesia**
   * 1. **Pengertian Kosakata**

Kosakata merupakan gabungan dari kosa dan kata. Kosa berasal dari bahasa Sansekerta dan berarti kekayaan. Menurut Soedjito (2009:24) kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai:

* 1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa
  2. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis
  3. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
  4. Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:192) tertulis bahwa “kosakata ialah perbendaharaan kata”. Menurut Akhadiah, dkk (1991:41) kosakata dapat diartikan sebagai berikut :

* + 1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
    2. Kata-kata yang dikuasai seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dari lingkungan yang sama.
    3. Kata-kata yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan.
    4. Daftar sejumlah kata, ungkapan, dan istilah dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang memiliki suatu arti yang dimiliki oleh manusia untuk digunakan dalam berbahasa dan berkomunikasi.

* + 1. **Jenis-Jenis Kosakata**

Menurut Hurlock (1978:187) anak mempelajari dua jenis kosa kata yakni kosa kata umum dan kosa kata khusus. Kosa kata umum terdiri atas kata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang berbeda. Kosa kata khusus terdiri atas kata arti spesifik yang hanya digunakan pada situasi tertentu. Hurlock (1978) mengemukakan jenis-jenis kosa kata, yaitu:

* + - 1. Kosakata umum

Kosakata umum terdiri dari kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan.

1. Kata benda. Kata yang pertama digunakan oleh anak adalah kata benda, umumnya yang bersuku kata satu yang diambil dari bunyi celoteh yang disenangi.
2. Kata kerja. Setelah anak mempelajari kata benda yang cukup untuk menyebutkan nama dan benda disekitarnya, mereka mulai mempelajari kata-kata baru khususnya yang melukiskan tindakan seperti ”beri”, ”ambil” atau ”pegang”.
3. Kata Sifat. Kata sifat muncul dalam kosakata anak yang berumur 1,5 tahun. Pada mulanya kata sifat yang paling umum digunakan adalah ”baik”, ”buruk”, ”bagus”, ”nakal”, ”panas” dan ”dingin”. Pada prinsipnya kata-kata tersebut digunakan pada orang, makanan dan minuman.
4. Kata keterangan. Kata keterangan digunakan pada umur yang sama untuk kata sifat. Kata keterangan yang muncul paling awal dalam kosakata anak, umumnya adalah ”disini” dan ”dimana”.
   * + 1. Kosakata Khusus

Kosakata khusus terdiri dari Kosakata warna, Kosakata jumlah, Kosakata waktu, Kosakata uang, Kosakata ucapan populer, dan Kosakata sumpah.

1. Kosakata warna. Sebagian besar anak mengetahui nama warna dasar pada usia 4 tahun. Seberapa mereka akan mempelajari nama warna lainnya bergantung pada kesempatan belajar dan minat mereka tentang warna.
2. Kosakata jumlah. Dalam skala inteligensi Stanford-Binet, anak yang berusia 5 tahun diharapkan dapat menghitung tiga objek dan diharapkan dapat menghitung 3 objek dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup baik memahami kata ”tiga”, ”sembilan”, ”lima” untuk menghitung biji.
3. Kosakata waktu. Biasanya anak yang berusia 6 atau 7 tahun mengetahui arti pagi, siang, musim panas dan musim hujan.
4. Kosakata uang. Anak yang berumur 4 atau 5 tahun mulai menamai mata uang logam sesuai dengan ukuran dan warnanya.
5. Kosakata ucapan populer. Kebanyakan anak yang berusia 4 sampai 8 tahun khusunya anak lelaki menggunakan ucapan populer untuk mengungkapkan emosi dan kebersamaan dengan kelompok sebaya.
6. Kosakata sumpah. Sumpah, terutama oleh anak digunakan mulai pada usia sekolah untuk menyatakan bahwa ia sudah besar, menyadari perasan rendah dirinya, menegaskan kejantanannya dan menarik perhatian.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kemampuan kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus kemampuan penguasaan kosakatanya maka semakin terampil pula dalam berbahasanya.

* + 1. **Perluasan Kosakata**

Dalam hal perluasan kosa kata, seiring berjalannya waktu sehingga kita tumbuh sebagai orang yang telah dewasa dan sanggup mengutarakan pikiran dan perasaan melalui rangkaian kata-kata dalam konstruksi  yang tidak terbilang banyaknya. Dengan sendirinya tanpa kita sadari hal ini adalah suatu karya besar dalam kehidupan individual tiap orang, tetapi tidak pernah terlintas dalam pikiran kita untuk mengaguminya sebagai suatu karya besar.

Keraf (2001: 65-67) membagi tahap perluasan kosakata sebagai berikut:

* 1. Masa Kanak-kanak. Perluasan kosakata pada anak-anak lebih ditekankan kepada kosakata, khususnya kesanggupan untuk nominasi gagasan-gagasan yang konkret (nyata). Ia hanya memerlukan istilah untuk menyebutkan kata- kata secara terlepas.
  2. Masa Remaja. Pada waktu anak menginjak bangku sekolah, proses tadi masih berjalan terus ditambah dengan proses yang sengaja diadakan untuk menguasai bahasanya dan memperluas kosakatanya.
  3. Masa Dewasa. Pada seseorang yang meningkat dewasa, kedua proses tadi berjalan terus. Proses perluasan berjalan lebih intensif karena sebagai seseoang yang dianggap matang dalam masyarakat, ia harus mengetahui berbagai hal, berbagai keahlian dan keterampilan, dan harus pula berkomunikasi dengan anggota masyarakat dengan semua hal itu.

Pengguasaan kosakata yang baik akan membantu seseorang mengungkapkan pikiran dan perasaannya dengan tepat, baik lisan maupun tulisan. Pengoptimalan penguasaan kosakata bahasa Indonesia akan membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis seseorang.

* + 1. **Penguasaan Kosa Kata**

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar, dengan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Mengenal kata adalah memperoleh kata-kata baru dari hasil mendengarkan atau dari hasil membaca. Selanjutnya, hakikat memahami kata-kata adalah memperoleh kosakata baru, mengerti kata dan artinya serta memahami keterkaitan kata dan konsep yang diawali kata-kata tersebut.

Nurgiyantoro (2001:213) menyatakan bahwa “penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata”. Kemampuan untuk memahami diwujudkan dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan kemampuan mempergunakan diwujudkan dalam kegiatan menulis dan berbicara.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk mempergunakan secara tepat kata-kata yang dimiliki, baik secara lisan maupun tertulis.

* + 1. **Peranan Kosakata**

Kosakata mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan komunikasi di masyarakat dan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penguasaan kosa kata yang cukup akan memperlancar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Lebih lanjut, Nurgiyantoro (2001:166) menyebutkan bahwa “kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tertulis”.

Tarigan (1986:3) mengemukakan betapa pentingnya peranan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia, di antaranya:

* 1. kualitas dan kuantitas serta kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya;
  2. pengembangan kosakata merupakan pengembangan konsep tunggal yang merupakan tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah atau perguruan;
  3. semua jenjang pendidikan pada prinsipnya adalah pengembangan kosakata yang juga merupakan pengembangan konseptual;
  4. pengembangan kosakata dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, kemampuan bawaan, dan status sosial;
  5. faktor-faktor geografis mempengaruhi perkembangan kosakata;
  6. telaah kata yang efektif harus beranjak dari arah kata-kata yang telah diketahui menuju kata-kata yang belum diketahui.

Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata yang cukup sangat diperlukan dalam kegiatan yang melibatkan kemampuan berbahasa seseorang, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dan kegiatan berkomunikasi di masyarakat.

* + 1. **Tips Memperkaya Kosakata Anak**

Kemudahan anak dalam mengungkapkan perasaannya akan membuat anak mampu untuk memnyampaikannya sehingga anak tidak akan menahan-menahan apa yang ada dalam dirinya. Menurut Aulia (2012 : 152) Berbagai tips guna memperkaya

kosakata anak adalah sebagai berikut :

* 1. Berbicaralah kepada anak secara rutin. Sebab anak belajar bahasa dan meningkatkan kosakata dari mendengar pembicaraan orang disekitar.
  2. Selain bercakap-cakap secara normal, gunakan cara kreatif dan menyenangkan guna meningkatkan kosakata anak.
  3. Setiap pergi, belilah sesuatu dan bawa pulang. Sesampai di rumah, tunjukkan pada anak serta katakana apa namanya.
  4. Kenalkan kosakata baru sebanyak mungkin kepada anak. Tetapi, hindari kata-kata yang mirip, karena membuat anak anak binggung.
  5. Jangan hanya mengajak anak berbicara tanpa memberi kesempatan padanya mengucakan kata-kata yang kita ajarkan. Sebab, stimulus dan kesempatan merupakan komponen paling penting guna menambah kosakata anak.
  6. Gunakan berbagai macam kata. Jangan hanya mengulang kata “baik” atau “bagus”. Cari kata-kata baru guna menambah kosakata anak. Misalnya, ajak ia saat kita membeli tanaman. Kemudian perkenalkan kata baru, seperti nama bunga, alat-alat berkebun, dan lainnya. Hal yang sama bias dilakukan saat mengajak anak ke dapur. Minta ia mengambilkan garam, buncis, telur, dan sebagainya, tentunya sambil menunjuk ke benda yang dimaksud.
  7. Jangan pernah mengabaikan anak. Topic apa pun bias dijadikan bahan perbincangan. Semua itu berguna bagi perkembangan kosakatanya.

Stimulasi berbahasa anak hendaknya dilakukan sejak anak usia dini. Perbanyaklah kosa kata anak agar anak lancar dalam berbicara sehingga anak akan lebih mudah untuk mengungkapkan akan dirinya. Kecerdasan berbahasa yang baik akan memudahkan anak untukmenemukan jati dirinya.

1. **Kemampuan Berbahasa Anak Tunagrahita**

Ada dua hal yang perlu diperhatikan berkenan dengan gangguan proses komunikasi, pertama gangguan atau kesulitan bicara. Hal yang lebih serius dari gangguan bicara adalah gangguan bahasa, dimana seseorang anak mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata serta kesulitan dalam memahami aturan sintaksis dari bahasa yang digunakan.

Ada penelitian menarik yang dilakukan oleh Endang Rochyadi (1983) mengenai kemampuan berbahasa anak tunagrahita khususnya berkaitan dengan sintaksis dan perbendaharaan kata. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa MA berkolerasi dengan kemampuan tata bahasa (sintaksis), sedangkan CA berkolerasi dengan perbendaharaan kata. Ini berarti bahwa sintaksis memerlukan kemampuan kecerdasan yang baik.

Masalah kemampuan bahasa yang rendah pada anak tunagrahita mengisyaratkan bahwa pendidikan yang diberikan kepada mereka seyogyanya dirancang sebaik mungkin dengan menghindari penggunaan bahasa yang komplek. Bahasa yang digunakan hendaknya berbentuk kalimat tunggal yang pendek, gunakan media atau alat peraga untuk mengkonkritkan konsep-konsep abstrak agar anak dapat memahaminya.

1. **Tinjauan Tentang Media Permainan Teka Teki Silang**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harafia, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Secara umum media adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Indriana (2011:15):

Media Pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan pesan yang dikirimkan, biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan.

Dengan adanya media pembelajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan anak didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efesien.

1. **Manfaat Umum Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Manfaat umum media pembelajaran menurut Aqib (2013:51) adalah sebagai berikut :

* 1. Menyeragamkan penyampaian materi.
  2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
  3. Proses pembelajaran lebih interaksi.
  4. Efisiensi waktu dan tenaga.
  5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
  6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
  7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
  8. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu dirancang dan direncanakan secara sistematik agar media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

1. **Sejarah Teka-Teki Silang**

Menurut Triatmo (2011), mulanya Arthur Wynne hanya membuat sebuah permainan iseng, yang kini umum dikenal sebagai Teka Teki Silang (TTS), tak disangka, keisengannya ini ternyata digemari orang hamper seluruh dunia. TTS mulai merebak tahun 1924 dan masuk ke Indonesia pada tahun 1970. Seorang peneliti pada tahun 1980-an menyebutkan 99 persen surat kabar harian memuat TTS. Tidak hanya surat kabar, juga majalah dan tabloid hingga sekarang ini.

Lebih lanjut Triatmo menjelaskan, pada tahun 1929, rubrik TTS dikelola secara serius oleh harian *New York World* di Amerika Serikat. Bahkan, harian tu merekrut seorang lulusan *Smith College* bernama Margaret Petherbridge sebagai korektor (*solver*) untuk setiap TTS yang akan dimuat. Dalam waktu singkat, kepopuleran TTS kemudian merambah ke benua Eropa. Di Perancis, muncul *mots croises*, di Spanyol *Crucigramas,* di Portugal *Palavras Cruzades*, di Jerman *Kreuzwortratsel*, di Belanda *Kruisswoord*, di Filandia *Ristisana*, di Swedia *Krossord*, di Rumania *Cuvinte Incrusate*, di Yugoslavia *Krjz-Lica*. Di Italia, dikenal sebagai *Parole incocriate atau Cruciverba.* Bentuk TTS pun terus beradaptasi dengan berbagai bentuk yang inovatif. Hal ini bsa di paham, mengingat TTS pada dasarnya adalah permainan kata-kata.

Tidak hanya kata-kata saja yang dipermainkan, bentuk kotak-kotaknya pun mengalami banyak perubahan, mengikuti aturan “berbahasa”. TTS berbahasa Arab akan mengikuti cara penulisan dari kanan ke kiri, bukan lagi dari kiri ke kanan, seperti lazimnya bahasa Inggris dan lain-lain. Demikian pula, TTS berbahasa Jepang, akan lebih sedikit kotak, karena kosakata dalam huruf kanji tidak menuntut banyak suku kata, bukan lagi berdasarkan karakter atau huruf.

1. **Pengertian Teka Teki Silang**

Pada hakikatnya teka-teki silang atau yang biasa disebut TTS adalah sebuah permainan kosa kata. Dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Deskripsi umum menurut Munir (2005) (http://www.cse.ohio.html) :

Teka-teki silang merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris.

Selain itu, Zaini dkk (2008:71) juga menyatakan pendapatnya bahwa :

Teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Permainan teka teki silang melibatkan peserta didik aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Selain itu, permainan teka teki silang merupakan strategi pembelajaran untuk meninjau ulang *(review)* materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan.

Fungsi kegunaan dari teka teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus menerus belajar dengan santai. Karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat murid menjadi lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

1. **Manfaat dan Tujuan Permainan Teka Teki**

Manfaat permainan teki teki bagi anak menurut Devianti (2013:136) adalah sebagai berikut :

* 1. Mengasah daya ingat → Saat teka-teki diluncurkan, anak akan menyisir semua arsip yang ada dikepalanya, untuk kemudian dicocokkan dengan petunjuk yang ada. Karenanya, permainan ini sangat baik untuk menjaga daya ingat anak. Selain itu, sangat mungkin anak menemukan kosa kata baru yang belum dikuasainya. Dengan begitu, wawasan anak semakin kaya, kosa katanya pun bertambah banyak.
  2. Belajar klasifikasi → Anak belajar mengklasifikasikan, mana yang termasuk kategori buah-buahan, binatang, kendaraan, dan sebagainya. Saat disebutkan buah-buahan, pikiran anak akan melayang kepada jeruk, papaya, rambutan, dan sebagainya. Demikian juga ketika pertanyaan itu merujuk kepada binatang, maka gajah, monyet, kodok, dan lainnya, akan segera melintas dalam pikirannya. Dengan keterampilan klasifikasi ini, anak akan mudah menata ribuan kosa kata yang dikuasai.
  3. Mengembangkan kemampuan analisis → Anak belajar meganalisis jawaban yang tepat dari berbagai petunjuk yang ada. Dia belajar menggabungkan informasi itu dan menemukan jawabannya.
  4. Menghibur → Permainan teka-teki sangat menghibur.Ini jelas permainan yang menyenangkan dan bias mengakrabkan hubungan anak dengan orangtua, maupun antarateman sebaya. Bisa dilakukan di mana saja dan kapan pun, baik dalam perjalanan, di rumah, sekolah, maupun di saat-saat santai lainnya.

Tujuan permainan teka-teki silang menurut Siswanto dan Sri (2012:141) adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan keterampilan bahasa dan kosakata serta kemampuan mereka-reka dalam pikiran.
2. Mengajarkan kemampuan berpikir.
3. Melatih motorik halus.
4. Melatih logika dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
5. Melatih kecerdasan bahasa.

Sedangkan tujuan permainan teka-teki silang menurut Ayu (2014:159) adalah sebagai berikut:

1. Melatih konsentrasi para siswa.
2. Mengingatkan kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan serta menyegarkan ingatan.
3. Menjadikan suasana nyaman di kelas.
4. Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas.

Karena TTS merupakan sebuah permainan yang mengasah daya ingat. Oleh sebab itu TTS bisa dijadikan media pembelajaran, melihat tujuan TTS yaitu memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Proses pembelajaran dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan pengajar akan lebih masuk dan mengena dalam otak sehingga pembelajaran lebih efektif. Jadi dalam hal ini pengajar mendemonstrasikan permainan TTS tersebut kemudian peserta didik disuruh mengerjakannya. Penerapan media TTS ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik .

1. **Langkah - langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan Teka Teki Silang**

Di dalam teka-teki silang tidak hanya sebuah kumpulan pertanyaan teka-teki yang dibukukan, akan tetapi memiliki sebuah pemikiran logis serta pemecahan masalah secara umum. Tak sekedar sebagai hiburan, tetapi juga dapat mendidik kita maupun murid untuk terus menambah wawasan dan mengasah kemampuan berpikir cepat. Di dalam sebuah prosesnya pun harus disesuaikan dengan tingkatan usia dan materi pelajaran yang akan diberikan oleh seorang guru kepada siswa-siswinya.

Atas dasar pemikiran tersebut maka upaya pengembangan strategi mengajar harus diarahkan kepada suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan media permainan teka-teki silang. Langkah-langkah permainan teka-

teki silang menurut Silberman (2007:82) antara lain:

* 1. Langkah pertama adalah mecurahkan gagasan *(brainstorming)* beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran.
  2. Menyusun teka teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang didapat.
  3. Bagikan teka teki kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu.
  4. Memasukkan kata yang sesuai dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.
  5. Mengisi teka teki tersebut secara mendatar ataupun menurun.
  6. Menentukan batas waktu
  7. Memberi hadiah kepada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Dengan strategi ini, diharapkan pada proses belajar selanjutnya siswa dapat meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana menarik, kreatif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan dan kebosanan disaat siswa belajar. Berhubung diterapkan pada murid tunagrahita ringan, sehingga dirancang sesuai kebutuhan anak. Teka-teki silang tersebut dibuat seadanya saja yang dapat dipahami oleh anak tunagrahita ringan.

1. **Keunggulan Media Permainan Teka Teki Silang**

Teka-teki silang juga mempunyai kelebihan, selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya. Menurut Hafizh (2013) Keunggulan media permainan teka teki silang yaitu lebih simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak. Dengan mengisi teka-teki silang tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran.

1. **Kelemahan Media Permainan Teka Teki Silang**

Suatu media pembelajaran tentu tidak ada yang sempurna begitu juga dengan Teka-teki silang ini. Menurut Hafizh (2013) Kelemahannya adalah setiap jawaban teka teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi siswa merasa binggung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.

1. **Cara Mengurangi Kelemahan Media Permainan Teka-Teki Silang**

Apabila dalam mengisi teka-teka silang, murid mengalami kesulitan dalam menghubungkan setiap kata, maka guru sebaiknya memberikan bantuan berupa huruf pada kotak tersebut. Menurut Hafizh (2013) untuk mengurangi kelemahan dalam media pembelajaran teka-teki silang yaitu dengan cara pemberian bonus huruf pada kotak jawaban baik yang mendatar maupun yang menurun. Khusus untuk anak tunagrahita ringan untuk mengurang kelemahan dari media permainan teka-teki silang, apabila anak dapat mengisi jawaban TTS dengan tepat, maka diberi *reward* berupa permen, sehingga anak lebih semangat dan merasa senang mengisi TTS. Hal ini dapat mengurangi kesalahan siswa dalam menjawab pertanyaan karena sudah ada huruf yang ditentukan dalam kotak jawaban.

1. **Kerangka pikir**

Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas berada dibawah rata-rata. Di samping itu mereka mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak, yang sulit-sulit dan yang berbelit-belit. Mereka kurang atau terbelakang atau tidak berhasil bukan untuk sehari dua hari atau sebulan atau dua bulan, tetapi untuk selama-lamanya, dan bukan hanya dalam satu dua hal tetapi hampir segala-galanya, lebih-lebih dalam pelajaran seperti: mengarang, menyimpulkan isi bacaan, menggunakan simbol-simbol, berhitung, dan dalam semua pelajaran yang bersifat teoritis.

Permasalahan yang ditemukan di SLB Negeri Somba Opu yaitu rendahnya kemampuan penguasaan kosakata pada anak. Bagi anak tunagrahita itu sendiri bahasa yang dimiliki belum cukup untuk berkomunikasi secara lancar, itu semua disebabkan karena kondisi ketunaan yang disandangnya. Sehingga hasil pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak tunagrahita umumnya masih rendah, khususnya kemampuan dalam penguasaan kosa kata. Kondisi tersebut membuat guru harus mencari cara agar dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada anak tunagrahita. Salah satunya adalah memilih media belajar yang tepat dan disukai anak, misalnya media permainan teka teki silang bergambar. Permainan teka teki silang merupakan strategi pembelajaran untuk meninjau ulang *(review)* materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan. Untuk lebih jelasnya mengenai kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema kerangka pikir penelitian berikut;

Kemampuan kosakata Bahasa Indonesia siswa tunagrahita ringan kelas V SLBN Somba Opu rendah

Langkah-langkah penerapan media permainan teka-teki silang bergambar :

* 1. Langkah pertama adalah mecurahkan gagasan *(brainstorming)* beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran.
  2. Menyusun teka teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang didapat.
  3. Bagikan teka teki kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu.
  4. Memasukkan kata yang sesuai dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.
  5. Mengisi teka teki tersebut secara mendatar ataupun menurun.
  6. Menentukan batas waktu
  7. Memberi hadiah kepada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Silberman (2007 )

Kemampuan kosakata Bahasa Indonesia siswa tunagrahita ringan kelas V SLBN Somba Opu Meningkat

Gambar 2.1 **Skema Kerangka Pikir Penelitian**

1. **Pertanyaan Penelitian**

Pada penelitian ini dibatasi pada kemampuan siswa dalam mengenal kosakata yaitu:

1. Bagaimanakah kemampuan pengusaan kosakata murid tunagrahita sebelum menggunakan media teka-teki silang bergambar?
2. Bagaimana kemampuan pengusaan kosakata murid tunagrahita setelah menggunakan media teka-teki silang bergambar?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan penguasaan kosakata murid tunagrahita ringan melalui media permainan teka-teki silang bergambar?