**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR**

**DAN PERTANYAAN PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Tunagrahita**
3. Pengertian Tunagrahita

Tunagrahita adalah anak yang mengalami gangguan kemampuan intelektual di bawah rata-rata dan mengalami hambatan dalam interaksi sosial, sehingga anak tunagrahita sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Amin (1995:17) ” berpendapat bahwa “anak tunagrahita adalah anak yang fungsi inteleknya di bawah rata-rata bersama dengan kekurangan dalam adaptasi tingkah laku yang terjadi pada masa perkembangan.” Kemudian Nur’aeni (1997:105) menyatakan bahwa “tunagrahita atau cacat grahita adalah mereka yang mempunyai kemampuan intelektual atau *IQ* dan keterampilan penyesuaian di bawah rata-rata teman seusianya.”

Sedangkan Effendi (2005:110) mengemukakan bahwa anak tunagrahita adalah “anak yang mengalami taraf kecerdasan yang rendah sehingga untuk meniti tugas perkembangan ia sangat membutuhkan layanan pendidikan dan bimbingan khusus.” Anak tunagrahita secara peristilahan dikatakan sebagai anak dengan *Intellectual Developmental Disability* (untuk selanjutnya ditulis IDD)*. American Association of Mental Retardation (AAMR)* atau yang sekarang berganti nama menjadi *American Assosiation of Intellectual* *Develompental Disability (AAIDD)* dalam (Daniel P. Hallahan et. all., 2009: 147) mendefinisikan*“mental retardation is a disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social and practical adaptive skills. This disability originates before age 18”.*

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang dikatakan tunagrahita apabila menunjukkan fungsi intelektual berada di bawah rata-rata secara jelas dengan disertai ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku dan terjadi pada masa perkembangan sehingga untuk pendidikan dan pengajaran bagi mereka diperlukan penyediaan program pendidikan khusus.

Tunagrahita ringan merupakan salah satu jenis dari anak tunagrahita yang memiliki IQ antara 50-70. Sebutan lain yang sudah umum digunakan untuk anak tunagrahita ringan di SLB yaitu anak yang *debil*, yang artinya anak mampu didik. Amin (1995:22) juga menyatakan bahwa

Anak tunagrahita ringan yang meskipun kecerdasannya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja, IQ tunagrahita ringan berkisar 50-70.

Suparlan (1983:6) menyatakan bahwa “anak tunagrahita ringan atau anak tunagrahita mampu didik adalah anak yang masih dapat dididik tentang tugas-tugas dalam bidang sosial dan intelektual sampai batas-batas tertentu”. Kemudian Efendi (2006:90) menyatakan bahwa “Anak tunagrahita ringan dapat dididik secara minimal dalam bidang-bidang akademis”. Sedangkan menurut Soemantri, (2006:106) “Tunagrahita ringan disebut juga moron atau *debil*. Mereka masih dapat bersekolah dengan guru dari pendidikan luar biasa”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak tunagrahita ringan adalah salah satu jenis anak tunagrahita yang mengalami hambatan dalam hal kecerdasan dan adaptasi sosial, namun mereka masih memiliki kemampuan yang dapat ditingkatkan dalam bidang-bidang akademis, IQ-nya berkisar 50 – 70.

1. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan

Pada umumnya anak tunagrahita ringan tidak menunjukkan kelainan fisik. Olehnya itu, agak sulit membedakan antara anak tunagrahita ringan dengan anak normal pada umumnya. Menurut Amin (1995: 37) karakteristik atau ciri-ciri anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

Karakteristik anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan katanya, mereka mengalami kesukaran berpikir abstrak, tetapi mudah mengikuti pelajaran akademik. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu.

Sedangkan Alimin (2007: 6) menyatakan bahwa karakteristik anak tunagrahita dapat dilihat dari segi:

1. Fisik (penampilan)
2. Hampir sama dengan anak normal
3. Kematangan motorik lambat
4. Koordinasi gerak kurang
5. Anak tunagrahita berat dapat terlihat dengan jelas
6. Intelektual
7. Sulit mempelajari hal-hal akademik
8. Anak tunagrahita ringan, kemampuan belajarnya paling tinggi setaraf dengan anak normal usia 12 tahun dengan IQ antara 50-70
9. Anak tunagrahita sedang kemampuan belajarnya paling tinggi setaraf dengan anak normal usia 7, 8 tahun dengan IQ antara 30-50.
10. Anak tunagrahita berat kemampuan belajarnya setaraf dengan anak normal usia 3 -4 tahun dengan IQ 30 ke bawah
11. Sosial dan Emosi
12. Bergaul dengan anak yang lebih muda
13. Suka menyendiri
14. Mudah dipengaruhi
15. Kurang dinamis
16. Kurang pertimbangan/kontrol diri
17. Kurang konsentrasi
18. Tidak dapat memimpin dirinya maupun orang lain.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai karakteristik anak tunagrahita diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak tunagrahita dapat dilihat dari segi keterbatasan inteligensi, keterbatasan sosial, keterbatasan fungsi fungsi mental, serta keterbatasan dalam hal emosi dan sosialnya.

Amin (1995:37) mengemukakan tentang karakteristik atau ciri-ciri anak tunagrahita ringan sebagai berikut:

Karakteristik anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan katanya, mereka mengalami kesukaran berpikir abstrak, tetapi mudah mengikuti pelajaran akademik. Pada umur 16 tahun baru mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun, sebagian tidak dapat mencapai umur kecerdasan setinggi itu.

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Soemantri (1996:85) terdapat beberapa karakteristik yang dapat di temukan pada anak tunagrahita ringan yaitu: “keterbatasan inteligensi, keterbatasan sosial, dan keterbatasan fungsi-fungsi mental lainnya.”

Berdasarkan kedua pandangan karakteristik di atas sangatlah jelas bahwa meskipun anak tunagrahita ringan memiliki keterbatasan inteligensi, sosial dan fungsi- fungsi mental, namun mereka masih dapat belajar dibidang akademik dasar seperti membaca, menulis dan berhitung.

1. **Kosakata**
   1. Pengertian Kosakata

Ramlan (1967 : 7) mengatakan bahwa kosa kata merupakan perkataan (kata),Lebih lanjut kridalaksana (1984 : 110) menyatakan bahwa “ perbendaharaan kata adalah kekayaan atau pebandaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang”. Kekayaan kosa kata itu berada dalam ingatannya, yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Kemudia Soejito (1992 : 1) memberikan batasan tentang kosa kata sebagai berikut :

* + 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 disertai penjalasan secara singkat dan praktis

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2002: 597) disebutkan bahwa: “kosa kata adalah perbendaharaan kata”. Sedangkan Dafa (2010: 35) mengemukakan bahwa kosa kata yaitu” pembentuk kalimat”.

Atas dasar penjelasan tentang pengertian kosa kata di atas, dapat dikemukakan bahwa kosa kata disebut juga dengan istilah perbendaharaan kata yaitu sejumlah kata dan istilah yang terdapat dalam sutau bahasa, yang dipergunakan penuturnya dalam kehidupannya, dan setiap kata yang dimiliki seseorang dan diketahui artinya, baik kata-kata yang sering digunakan dalam kegiatan kebahasaannya, maupun kata-kata yang jarang atau tidak pernah digunakan dan semua kata-kata tersebut dapat digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun [kalimat](http://id.wikipedia.org/wiki/Kalimat) baru sehingga dapat mempermudah orang tersebut dalam menyampaikan gagasan, ide atau keinginan-keinginan mereka meskipun masih dalam bentuk kalimat yang sederhana.

b. Jenis-Jenis Kosakata

Kosa kata adalah sejumlah kata dan istilah yang terdapat dalam sutau bahasa, yang dipergunakan penuturnya dalam kehidupannya, kosa kata terbagi dalam beberapa jenis kata.

Menurut Tarigan (1996:441) jenis kosakata dapat dikategorikan sebagai berikut ini.

1. Kosa kata dasar

Kosa kata dasar *(basic vocabularry)* adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Di bawah ini yang termasuk ke dalam kosakata dasar yaitu:

1. Istilah kekerabatan, misalnya: ayah, anak, nenek, kakek, paman, bibi, mertua, dan sebagainya;
2. Nama-nama bagian tubuh, misalnya: kepala, rambut, lidah dan sebagainya;
3. Kata ganti (diri, petunjuk), misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sana, sini dan sebagainya;
4. Kata bilangan, misalnya: satu, dua, sepuluh, seratus, sejuta, dan sebagainya;
5. Kata kerja, misalnya: makan, minum, tidur, pergi, dan sebagainya;
6. Kata keadaan, misalnya: suka, duka, lapar, haus, dan sebagainya;
7. Kosa kata benda, misalnya: tanah, udara, air, binatang, matahari, dan sebagainya.
8. Kata sifat, misalnya: merah, kuning, hijau, biru, hitam, putih dan sebagainya.
9. Kosakata aktif dan kosakata pasif
10. Bentukan kosakata baru
11. Kosakata umum dan khusus
12. Makna denotasi dan konotasi
13. Kata tugas
14. Kata benda (nomina)

Sedangkan Soedjito (1992 : 39) mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis kosa kata diantaranya :

1. Kata abstrak

Kata abstrak adalah kata yang mempunyai rujukan berupa konsep atau pengertian. jadi yang dimaksud dengan kata abstrak adalah kata-kata yang melambangkan sebuah konsep. Kata abstrak dapat pula diartikan sebagai kata yang tidak mempunyai rujukan berupa obyek yang dapat dilihat, dirasakan, didengar dan diraba. Contoh : kemakmuran,kerajinan, kemajuan, dan lain-lain.

1. Kata konkret

Kata konkret adalah “kata yang mempunyai rujukan berupa obyek yang dapat diserap oleh pancaindra (dilihat, diraba, dirasakan, didengar, atau dicium)”. Berdasarkan konsep ini,kata konkret adalah kata-kata yang berupa penenda bagi sebuah benda yang dapat dilihat, diraba, dirasakan, didengar, atau dicium. Contoh : rumah, suara, angin, bau, dan lain-lain.

1. Kata umum

Kata umum adalah “kata yang ruang lingkupnya luas dan dapat mencakup banyak hal”. Kutipan tersebut memiliki pengertian bahwa kata umum adalah kata yang digunakan dalam banyak hal.

Contoh : a) Kakak *membawa* tas ke sekolah

* + 1. Kakak *menjunjung* tas ke sekolah

1. Kata khusus

Kata khusus merupakan kata yang sempit atau terbatas ruang llingkupnya. Artinya kata khusus adalah kata-kata yang ruang lingkup pemakaiannya terbatas.

Contoh : a) bel *berbunyi* tanda pelajaran dimulai

b) bel *berdering* tanda pelajaran dimulai

c) burung-burung yang dulu berkicau, sekrang tidak *berbunyi* lagi.

1. Kata popular

Kata popular adalah kata yang dikenal dan dipakai oleh semua lapisan masyarakat komunikasi sehari-hari.

Contoh : timbul, rancangan, penilaian, serasi, petunjuk, waktu, harapan, sementara, dan lain-lain. Kata-kata di atas merupakan contoh kata-kata popular yaitu kata-kata yang banyak digunakan dan diketahui masayarakat dalam kegiatan komunikasi sehari-hari.

1. Kata sinonim

Sinonim adalah sebuah kata atau lebih yang maknanya kurang lebih sama. Dikatakan kurang lebih karena tidak aka nada dua buah kata berlainan yang maknanya persis sama. jadi sinonim dapat diartikan dengan persamaan kata. Contoh. Kata *mati* bersinonim dengan kata meninggal, tetapi artinya tidak sama persis. Artinya kata-kata bersinonim tersebut tidak bisa bebas dipertukarkan. Misalnya “Kucing itu *mati”* tidak bisa diganti dengan “Kucing itu *meninggal*”, sebab kata *meninggal* hanya digunakan untuk manusia.

1. Kata antonim

Antonim adalah dua buah kata yang maknanya “*dianggap*” berlawanan. Dikatakan “*berlawanan”* karena sifat berlawanan dari dua kata yang berantonim ini sangat relative. Lebih lanjut dijelaskan pula bahwa ada kata-kata yang mutlak berlawanan, seperti kata *mati* dengan kata *hidup,* kata *siang* dengan kata *malam*. Ada juga yang tidak mutlak seperti kata *jauh* dengan kata *dekat*.

1. Kata tekhnis

Kata teknis atau istilah adalah kata-kata yang hanya memiliki satu makna “Kata tekhnis atau istilah bersifat bebas konteks, bebas dari konotasi social, dan dikenal secara umum dalam ilmu yang bersangkutan”.

Contoh : Siang hari tumbuhan mengeluarkan zat *asam* dan menghirup zat *asam orang.*

Berdasarkan pandangan dari kedua ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kosa kata terbagi dalam beberapa jenis yaitu kosa kata dasar, kosa kata aktif dan pasif, kosa kata baru, kosa kata umum dan khusus, makna denotasi dan konotasi, kosa kata tugas dan kosa kata benda (nominal). Namun dalam hal ini peneliti khusus mengkaji kosa kata dasar. Kosa kata dasar merupakan kata-kata yang sulit untuk diubah. Yang termasuk kosa kata dasar yaitu istilah kekerabatan,nama-nama bagian tubuh,kata ganti,kata bilangan,kata kerja,kata keadaan,kata benda dan kata sifat.

1. **Permainan Tebak Kata**
   1. Pengertian Permainan

Hidayat dkk (1990:24) menyatakan bahwa “permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kekurangan motivasi”.

Disamping itu, permainan dapat menggalakkan guru untuk kreatif. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain [yang](javascript:void(0);) diintegrasikan dengan sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran [yang](javascript:void(0);) menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang maksimal.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:614) permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri; melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak); melakukan perbuatan untuk bersenang-senang. Dijelaskan lagi bahwa permainan pada hakikatnya adalah satu bentuk reaksi dan harus memberikan kesenangan (enjoyment) kepada pemainnya. Ciri-cirinya adalah seperangkat peraturan yang secara eksplisit mesti diindahkan oleh para pemain dan adanya tujuan yang dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.Di dalam otak manusia ada dua macam jenis ingatan,yaitu: ingatan alami dan ingatan buatan. Dalam hal ini, ingatan alami merupakan bakat yang telah dibawa sejak lahir, sedangkan ingatan buatan, dibangun secara sengaja seperti dengan proses belajar atau juga bisa dilatih dengan metode pembelajaran yang tepat.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi pesertanya dengan tidak melupakan tujuan dan peraturan dalam permainan tersebut Adapun keunggulan dan kelemahan permainan jika digunakan sebagai sebuah teknik pengajaran khususnya pengajaran kosakata. Sadtonom (1987:96) dalam Asty (2008:24) mengemukakan keunggulan media permainan, yakni:

* 1. Dapat memberikan motivasi yang tinggi untuk belajar lebih lanjut.
  2. Alat yang dipakai, membuat hal-hal yang membosankan menjadi lebih menarik.
  3. Mengembangkan keterampilan mental, misalnya berkonsentrasi, melihat hubungan dan analogi, melatih ketepatan, membuat hipotesis, membandingkan dan membuat kategorisasi.
  4. Mengembangkan sejumlah keterampilan linguistik khusus misalnya mengeja, mengucapkan kata dengan tepat, mengembangkan kemampuan memainkan kata-kata.

Sedangkan kelemahan media permainan menurut Latuheru dalam fiktiany (1988:115) efektivitas belajar dengan melalui permainan bergantung dari materi yang dipilih secara khusus serta bagaimana memanfaatkannya. Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut.Waktu dalam hal ini merupakan rintangan yang berarti.Permainan dalam pembelajaran jika dimanfaatkan secara bijkasana menghasilkan beberapa hal berikut :

1. Menyingkirkan stres dalam lingkungan belajar.
2. Mengajak siswa terlibat secara penuh
3. Meningkatkan proses belajar
4. Membangun kreativitas diri
5. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
6. Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan
7. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
   1. Pengertian Tebak Kata

Tebak Kata merupakan kegiatan permainan yang mengajak siswa untuk menyimpulkan sesuatu hasil dari sebuah keterangan tertulis ataupun lisan, dimana guru mendeskripsikan objek yang harus dibaca kemudian siswa yang lain berlomba-lomba untuk menebak kata yang dimaksud. Menurut Asti (2008) Tebak Kata merupakan permainan yang dibuat sedemikian rupa agar siswa dapat menebak dengan benar pertanyaan dalam bentuk pernyataan yang berkaitan dengan kosakata yang telah dipelajari siswa.

Dengan mengintegrasikan permainan-permainan dalam pembelajaran diharapkan siswa tidak merasa dibebani dengan muatan materi yang begitu padat, karena permainan mengandung makna edukatif yang sangat bermanfaat bagi terbentuknya sifat peka terhadap keinginan dan perasaan orang lain, serta dpat menumbuhkan rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya mampu menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap. Salah satu teknik pembelajaran yang dilatarbelakangi permainan dalam salah satu situs Depdiknas adalah metode/teknik tebak kata ([www.dikmegnum.go.id](http://www.dikmegnum.go.id)).Tebak Kata merupakan salah satu permainan yang mengkondisikan siswa menggunakan kata benda,katakerja,kata sifat,dan kata keterangan dalam keadaan realistis.

b. Kelebihan dan Kekurangan Tebak Kata

1. KelebihanTebak Kata
2. Siswa lebih mudah mengingat kosakata yang diberikan
3. Pembelajaran lebih menarik karena siswa memiliki minat akan pembelajaran
4. Kelemahan Tebak Kata
5. Waktu yang diperlukan terkadang melebihi dari batas yang ditentukan
6. Untuk kelancaran akan permainan dengan menggunakan teknik Tebak Kata tersebut dapat dilihat keahlian pengajar dalam mengontrol kelas dan membawa siswanya untuk aktif dalam permainan ini. Tapi jika tidak adanya keahlian dari pengajar tersebut, maka permainan ini akan terkesan membosankan dan menjadikan kelas tidak kondusif.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata dimaksudkan untuk melatih siswa dalam mengingat dan menggunakan konsep yang telah dipelajari bahkan baru diketahui pada saat permainan berlangsung, tanpa ragu atau takut salah, dan tentunya sekaligus melatih berbicara siswa untuk mengucapkan kosakata dalam bahasa Indonesia.

c. langkah-langkah permainan tebak kata menurut Zainal Akib (2013) yaitu sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai
2. Guru menyajikan materi sebagai pengantar
3. Guru membacakan karakteristik dari kata yang akan ditebak oleh murid dan memperlihatkan media gambar,
4. Kemudian murid berlomba untuk menebak kata yang dimaksud.
5. Demikian seterusnya

Contoh :

Sebuah tempat yang dikunjungi saat jam istirahat, menjual berbagai macam makanan dan minuman. Tempat ini adalah …?

Jawaban : Kantin

1. **KERANGKA PIKIR**

Anak tunagrahita ringan adalah anak yang mengalami kelainan dalam hal kecerdasan dan adaptasi sosial. Namun anak tunagrahita ringan masih mampu dididik pada masa dewasanya kelak, usia mental yang bisa mereka capai setara dengan anak usia 8 tahun hingga usia 10 tahun 9 bulan. Dengan rentang IQ antara 55-69, walaupun anak tunagrahita ringan mempunyai hambatan dalam hal kecerdasan dan adaptasi sosial, namun anak tunagrahita ringan masih mampu mengembangkan kemampuan bahasa yang mereka miliki, salah satunya yaitu berkomunikasi.

Agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, maka anak tunagrahita ringan perlu mengembangkan kemampuan berbahasanya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan kosa kata murid tunagrahita ringan kelas VII SLB Negeri Pembina Makassar diperlukan permainan tebak kata. Dimana model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran yang bisa menggunakan media kartu yang diisi dengan keterangan singkat lalu dipasangkan dengan kartu yang berisi jawaban atau kata yang ditebak. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara guru mendeskripsikan pengertian atau karakteristik dari sebuah objek dengan kemudian siswa berlomba-lomba menebak dan memilih kartu yang tepat. Melalui permainan tebak kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran kosakata bahasa Indonesia dalam ingatan siswa. Sehingga dengan penerapan permainan tebak kata dapat membantu siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia. Secara skematik kerangka pikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Penguasaan kosa kata rendah

**Penerapan permainan tebak kata**

* Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai
* Guru menyajikan materi sebagai pengantar
* Guru membacakan karakteristik dari kata yang akan ditebak oleh murid dan memperlihatkan media gambar,
* Kemudian murid berlomba untuk menebak kata yang dimaksud.
* Demikian seterusnya

Penguasaan kosa kata meningkat

**Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir Penelitian**

1. **Pertanyaan Penelitian**

Adapun yang menjadi pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penguasaan kosa kata murid tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK sebelum penerapan permainan tebak kata ?
2. Bagaimanakah penguasaan kosa kata pada murid tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK setelah penerapan permainan tebak kata ?
3. Adakah peningkatan penguasaan kosa kata pada murid tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK setelah penerapan permainan tebak kata ?