**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan kosa kata melalui penerapan permainan tebak kata pada murid tunagrahita ringan kelas VII di SLBN Pembina Makassar. Penelitian ini telah dilaksanakan selama satu bulan pada murid tunagrahita ringan kelas VII SLBN Pembina Makassar yang berjumlah 3 (tiga) orang. Pengukuran terhadap Peningkatan kosa kata dilakukan sebanyak dua kali, yakni tes yang dilakukan sebelum penggunaan permainan tebak kata. Sedangkan pengukuran kedua dilakukan setelah murid diberikan permainan tebak kata.

Data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Analisis yang digunakan terhadap data hasil penelitian yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

1. Penguasaan Kosa Kata Sebelum Penerapan Permainan Tebak Kata Berbasis Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII SLB Negeri Pembina Makassar

Untuk mengetahui gambaran penguasaan kosa kata pada murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar melalui penerapan permainan tebak kata dapat diketahui melalui tes awal. Adapun data kemampuan dalam penguasaan kosa kata pada murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar sebelum penerapan permainan tebak kata selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Skor Tes Awal Penguasaan Kosa Kata Pada Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII Di SLB Negeri Pembina Makassar Sebelum Penerapan Permainan Tebak Kata

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kode Murid | Skor Tes Awal |
| 1. | FZ | 10 |
| 2. | RH | 7 |
| 3. | TF | 8 |

Berdasarkan tabel tersebut diatas, murid pertama dengan inisial FZ memperoleh jumlah skor sebanyak (10). Murid kedua atas nama RH memperoeh jumlah skor sebanyak (7). Murid ketiga inisial TF memperoleh jumlah skor sebanyak (8). Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke standar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika ditetapkan maka hasilnya dapat dilihat sebagai berikut :

* Nilai ( Murid FZ ) =

=

= 50

* Nilai ( Murid RH ) =

=

= 35

* Nilai ( Murid TF ) =

=

= 40

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor penguasaan kosa kata yang diperoleh murid tunagrahita ringan kelas VII pada tes awal,maka nilai dari ketiga murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar dituangkan dalam tabel 4.2 berikut :

**Tabel 4.2** Kategorisasi Penguasaan Kosa Kata Sebelum Penerapan Permainan Tebak Kata Pada murid Tunagrahita ringan Kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | KODE MURID | NILAI | KATEGORI |
| 1. | **FZ** | **50** | **Kurang** |
| 2. | **RH** | **35** | **Kurang** |
| 3. | **TF** | **40** | **Kurang** |

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel diatas, diperoleh nilai kemampuan kosa kata pada ketiga murid tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar sebelum penerapan permainan tebak kata, yakni murid FZ memperoleh nilai ( 50 ), RH memperoleh nilai ( 35 ), dan TF memperoleh nilai ( 40 ). Mencermati nilai kemampuan kosa kata yang diperoleh ketiga murid tersebut maka semua murid berada pada kategori kurang. Untuk lebih jelasnya akan divisualisasikan dalam grafik 4.1 berikut:

FZ RH TF

Grafik 4.1 Visualisasi Nilai Hasil Penguasaan Kosa Kata Sebelum Penerapan Permainan Tebak Kata Pada Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar

1. Kemampuan Kosa Kata Sesudah Penerapan Permainan Tebak Kata Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas VII Di SLB Negeri Pembina Makassar

Untuk mengetahui gambaran penguasaan kosa kata pada murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar setelah penerapan permainan tebak kata dapat diketahui melalui tes akhir. Adapun data kemampuan kosa kata pada murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar setelah penerapan permainan tebak kata selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut :

**Tabel 4.3.** Skor Tes Akhir Penguasaan Kosa Kata Murid Tuna Grahita RinganKelas VII Di SLB Negeri Pembina Makassar Setelah Penerapan Permainan Tebak Kata

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kode Murid | Skor Tes Akhir |
| 1. | **FZ** | **17** |
| 2. | **RH** | **14** |
| 3. | **TF** | **16** |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil tes awal kemampuan kosa kata yang diberikan kepada 3 murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar setelah diberikan perlakuan dengan penerapan permainan tebak kata. Murid pertama dengan inisial FZ memperoleh jumlah skor (17). Murid kedua dengan inisial RH memperoleh skor (14). Dan Murid ketiga TF memperoleh skor (16). Selanjutnya tes yang diperoleh dikonversikan ke nilai melalui rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika dihubungkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut :

* Nilai ( Murid FZ ) =

= X 100

= 85

* Nilai ( Murid RH ) =

=

= 70

* Nilai ( Murid TF ) =

=

= 80

Berdasarkan skor kemampuan menyebutkan kosa kata yang diperoleh pada tes akhir, maka nilai dari ketiga murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar dituangkan dalam tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4** Kategorisasi Penguasaan Kosa Kata Setelah Penerapan Permainan Tebak Kata Pada Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII Di SLB Negeri Pembina Makassar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | KODE MURID | NILAI | KATEGORI |
| 1. | **FZ** | **85** | **Baik Sekali** |
| 2. | **RH** | **70** | **Baik** |
| 3. | **TF** | **80** | **Baik Sekali** |

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel diatas , diperoleh nilai kemampuan kosa kata pada ketiga murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar setelah penerapan teknik permainan tebak kata berbasis PAIKEM yakni murid FZ memperoleh nilai ( 85 ), RH memperoleh nilai ( 70 ), dan TF memperoleh nilai ( 80 ) . Mencermati nilai kemampuan kosa kata yang diperoleh ketiga murid tersebut maka nilai rta-rata ketiga murid tersebut berada pada kategori baik. Untuk lebih jelasnya akan divisualisasikan dalam grafik 4.2 berikut:

FZ RH TF

**Grafik 4.2** Visualisasi Nilai Hasil Penguasaan Kosa Kata Setelah Penerapan Permainan Tebak Kata Pada Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar

1. Hasil Penguasaan Kosa Kata Sebelum dan Setelah Penerapan Permainan Tebak Kata Pada Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII Di SLB Negeri Pembina Makassar

Peningkatan penguasaan kosa kata pada murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makssar melalui penerapan permainan tebak kata,dapat ditempuh dengan cara membandingkan nilai hasil kemampuan kosa kata yang diperoleh murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar antara sebelum dan setelah penerapan permainan tebak kata dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini :

**Tabel 4.5** Perbandingan Hasil Penguasaan Kosa Kata Sebelum Dan Setelah Penerapan Permainan Tebak Kata Pada Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII di SLB Negeri PEMBINA Makassar

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Murid | Nilai  Sebelum | Kategori | Nilai  Sesudah | Kategori |
| 1. | **FZ** | **50** | **Kurang** | **85** | **Baik Sekali** |
| 2. | **RH** | **35** | **Kurang** | **70** | **Baik** |
| 3. | **TF** | **40** | **Kurang** | **80** | **Baik Sekali** |

Berdasarkan data pada tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individu kemampuan kosa kata pada murid tuna grahita mengalami perubahan kea rah yang lebih baik dan diperoleh peningkatan kemampuan kosa kata pada murid tuna grahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar. Hal tersebut terlihat pada nilai ketiga murid sebelum penerapan teknik permainan tebak kata berbasis PAIKEM. Pada tes awal nilai yang diperoleh masing-masing anak yaitu, FZ memperoleh nilai (50), RH memperoleh nilai (35), dan TF memperoleh nilai (40). Kemudian pada tes akhir atau setelah penerapan teknik permainan tebak kata berbasis PAIKEM yang diperoleh masing-masing murid yaitu, FZ memperoleh nilai (85), RH memperoleh nilai (70), dan TF memperoleh nilai (80). Untuk lebih jelasnya maka akan divisualisasikan dalam diagram batang 4.3 sebagai berikut:

FZ RH TF

**Grafik 4.3** Visualisasi Nilai Hasil Penguasaan Kosa Kata Sebelum dan Setelah Penerapan Permainan Tebak Kata Pada Murid Tuna Grahita Ringan Kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar

1. **Pembahasan**

Anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita ringan pada pelajaran bahasa Indonesia mereka harus dilatih secara khusus. Hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan kognitif mereka menyebabkan mereka sulit dan lamban menyerap setiap pelajaran utamanya dalam hal kemampuan kosa kata.

Kosa kata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang, atau merupakan bagian dari suatu proses pembelajaran bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai.

Pelayanan kebutuhan pada belajar kosa kata bagi tunagrahita, diperlukan adanya kreativitas guru. Mengingat peranan seorang guru sangat penting dalam keberhasilan murid dalam prosesnya, sebaiknya guru menerapkan sebuah permainan dalam pembelajaran.

Permainan adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi pesertanya dengan tidak melupakan tujuan dan peraturan dalam permainan tersebut. Dengan teknik permainan seperti tebak kata, diharapkan kendala siswa dapat diatasi karena bermain dalam pembelajaran dapat memandu dan menuntun siswa dalam kemampuan penguasaan kosakata bahasa. Karena ada anggapan bahwa belajar akan lebih berhasil jika benar-benar di alami oleh individu yang belajar atau mengalami sendiri karena siswa melihat dan mendengarkan penjelasan guru dan kemudian siswa melakukannya sendiri.Kegiatan belajar mengajar melalui permainan Tebak Kata sederhana ini merupakan proses sosial penuh yang melibatkan interaksi antar siswa. Hasil dari proses ini tidak hanya berupa fakta, informasi, dan keterampilan tetapi juga berupa proses perkembangan pribadi siswa sebagai individu yang belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data sebagaimana telah diuraikan sebelumnya maka terdapat peningkatan kosa kata setelah penerapan permainan tebak kata pada murid tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Makassar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil *pretest* penguasaan kosa kata murid tunagrahita ringan masih berada pada kategori kurang. Setelah penerapan permainan tebak kata, penguasaan kosa kata murid tunagrahita ringan kelas VII mengalami peningkatan dari hasil *posttest* yang dilakukan terhadap ke-tiga murid tunagrahita ringan tersebut, menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata mereka meningkat, yaitu FZ mendapat nilai 85,RH 70, dan TF 80. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penerapan permainan tebak kata sangat efektif diterapkan dalam peningkatan hasil belajar karena permainan tersebut dapat menarik perhatian murid yang secara tidak langsung dapat merangsang minat belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat 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.

Selanjutnya berdasarkan perbandingan hasil tes awal dengan hasil tes akhir maka dapat diperoleh gambaran bahwa ada peningkatan penguasaan kosa kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar VII di SLB Negeri Pembina Makassar setelah diberikan permainan tebak kata. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perbandingan antara nilai yang diperoleh murid pada tes awal dengan nilai yang diperoleh pada tes akhir. Dengan demikian berdasarkan data di atas, hal tersebut menunjukkan bahwa ada 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.

Dalam artian bahwa permainan tebak kata sangat efektif dan efisien diterapkan dalam peningkatan kosa kata murid tunagrahita ringan kelas VII di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK setelah penerapan permainan tebak kata.

.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penguasaan kosa kata sebelum penerapan permainan tebak kata pada murid tunagrahita ringan kelas VII di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK berada pada kategori kurang.
2. Penguasaan kosa kata setelah penerapan permainan tebak kata pada murid tunagrahita ringan kelas VII di SLBN Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK berada pada kategori baik dan baik sekali.
3. Penerapan permainan tebak kata dapat meningkatkan penguasaan kosa kata pada murid tunagrahita ringan kelas VII di SLB Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK.
4. **SARAN**

Sehubungan dengan hasil penelitian di atas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran kosa kata melalui permainan tebak kata untuk dapat membangun dan memotivasi murid tuna grahita ringan agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permasalahan penelitian ini secara lebih mendalam hingga dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang lebih bermanfaat bagi murid berkebutuhan khusus, terkhusus tuna grahita ringan.

46

1. Bagi sekolah khususnya SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan Sentra PK/LK, pembelajaran dengan penerapan permainan tebak kata dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan kosa kata bagi murid tuna grahita ringan.