 ­­­­

**JURNAL**

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *BABY FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN**

**KEMAMPUAN PERBENDAHARAAN KATA MURID TUNAGRAHITA RINGAN**

**KELAS DASAR III DI SLBN SOMBA OPU**

**KABUPATEN GOWA**

**SYAMSUL**

**NIM. 1245041028**

**PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *BABY FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN**

**KEMAMPUAN PERBENDAHARAAN KATA MURID TUNAGRAHITA RINGAN**

**KELAS DASAR III DI SLBN SOMBA OPU**

**KABUPATEN GOWA**

**Syamsul (Penulis)**

**Nim. 1245041028**

**Dra. Hj. St. Murni, M. Hum (Pembimbing I)**

**Nip. 19521231 198503 2 001**

**Dr. Usman, M, Si (Pembimbing II)**

**Nip. 19661010 199601 1 001**

**PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**syamsyamsul06@gmail.com**

**ABSTRAK**

**Syamsul.** 2016. Penggunaan media permainan *Baby Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Skripsi. Dibimbing oleh Dra. Hj. St. Murni, M. Hum dan Dr. Usman, M. Si. Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasssar

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah kemampuan pembendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media permainan *Baby Flashcard*?, Bagaimanakah kemampuan pembendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*?, dan apakah ada peningkatan perbendahraan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa melalui penggunaan media permainan *Baby Flashcard*?. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa yang berjumlah empat orang murid. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan perbendaharaan kata sebelum penggunaan media *Baby FlashCard* berada pada kategori kurang mampu, sedangkan setelah penggunaan media Permainan *Baby Flashcard* kemampuan perbendaharaan berada pada kategori mampu. Artinya ada peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard*, Hal ini berarti bahwa media permainan *Baby Flashcard* dapat memberikan konstribusi positif terhadap peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan khususnya pada murid di kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

1. **PENDAHULUAN**

**Latar Belakang Masalah**

Pada hakikatnya hak, kewajiban dan kebutuhan manusia untuk mengenyam pendidikan baik yang tergolong normal maupun yang tergolong luar biasa adalah sama, hanya pada derajat kebutuhannya saja yang berbeda. Bedanya, bagi anak normal kebutuhan tersebut mungkin mudah dipenuhi tetapi mungkin tidak demikian bagi anak luar biasa yang tergolong menyandang ketunaan. Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat berpengaruh dalam setiap kegiatan manusia.

Beranjak pada perbedaan tersebut di atas tidak menjadi halangan bagi tenaga pengajar atau guru, khususnya guru SLB. Oleh karena itu para guru terus membuat dan mencari metode atau cara pembelajaran serta media sebagai alat bantu dalam mengajar untuk memaksimalkan pembelajaran. Salah satu hal penting yang tidak boleh kita abaikan yaitu pembelajaran bahasa khususnya mengenai perbendaharaan kata karena dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat kita pungkiri bahwa manusia tidak dapat melepaskan diri dari bahasa karena dengan menggunakan bahasa, manusia dapat melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga akan mempengaruhi pergaulan antar sesama manusia. Hal-hal yang tampaknya sederhana pun terkadang tidak mampu dicerna dengan baik, akibatnya peristiwa kebahasaan yang lazim terjadi di sekitarnya menimbulkan keanehan bagi dirinya.

Kemampuan bercakap erat kaitannya dengan penguasaan perbendaharaan kata oleh karena itu kondisi yang dialami oleh anak tunagrahita ringan terkait dengan keterbatasan kosakata dapat berdampak pada kemampuannya dalam berkomunikasi dengan orang lain dan menyebabkan munculnya perilaku ketidakmampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Kondisi tersebut secara umum juga dialami oleh murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa yaitu melalui wawancara dengan gurunya dan observasi langsung dikelas pada tanggal 05-07 Februari 2016, apa bila kondisi tersebut dibiarkan maka akan menghambat perkembangan murid. Masalah mendasar yang dihadapi murid tunagrahita ringan kelas dasar III menurut hasil observasi “Kemampuan perbendaharaan kata yang dimiliki murid masih kurang yaitu sering terjadi kesalahpahaman dalam berkomunikasi misalnya jika murid ditanya maka jawabanya akan berbeda dengan pertanyaan yang diberikan”, masalah tersebut tidak terlepas dari minimnya perbendaharaan kata yang dimiliki oleh murid sehingga menyebabkan ketidakmampuan murid menyampaikan pesan dengan baik. Hal tersebut juga ditandai kurang mampunya murid menyebutkan nama dari berbagai jenis-jenis benda yang diperlihatkan dan apabila kondisi tersebut dibiarkan, maka akan menghambat perkembangan murid.

Solusi dari permasalahan di atas dalam menyesuaikan kurikulum dengan kemampuan murid diperlukan suatu cara agar mempermudah murid dalam perbendaharaan kata di lingkungan sehari-hari salah satunya dengan menggunakan media permaianan *Baby Flashcard. Flashcard* adalah media atau alat yang tepat untuk membantu murid mengingat dan mempelajari informasi baru yang dapat memperkenalkan kosakata atau perbendaharaan kata.

Oleh karena itu penulis mengadakan penelitian yang berjudul “Penggunaan media permainan *Baby Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan perbendaharaan kata, sehingga kemampuan komunikasi dengan orang lain meskipun dengan bahasa yang sangat sederhana dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran dengan media permainan *Baby Flashcard.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan masalah pokok penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah kemampuan pembendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media permainan *Baby Flashcard* ?
2. Bagaimanakah kemampuan pembendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard* ?
3. Apakah ada peningkatan perbendahraan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard* ?
4. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan perbendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum penggunaan media permainan *Baby Flashcard*.
2. Untuk mengetahui kemampuan perbendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard.*
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard.*

**Materi Pembelajaran**

* Menyebutkan nama dan fungsi anggota tubuh
* Menyebutkan kegunaan dari bagian-bagian anggota tubuh

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan :SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa

Mata pelajaran :Bahasa Indonesia

Kelas/Semester :SDLB-C kls III (Tiga) / I

Tema :Diri sendiri

Alokasi waktu :1x Pertemuan(2 x 35 menit)

Pertemuan :I

**INSTRUMEN TES EVALUASI I**

**Pilihan Ganda**

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x)

1. Nama gambar anggota tubuh di bawah ini yaitu …



* + - * 1. Mata
        2. Hidung
        3. Telinga

1. Nama gambar anggota tubuh di bawah yaitu…



1. Mulut
2. Telinga
3. Tangan
4. Fungsi dari gambar di bawah yaitu…



1. Melihat
2. Merasa
3. Mendengar
4. Fungsi dari gambar di bawah yaitu…



1. Melihat
2. Merasakan
3. Mendengar
4. Nama gambar dari anggota tubuh di bawah ini yaitu….



1. Telinga
2. Mata
3. Hidung

**Materi Pembelajaran**

* Menyebutkan berbagai benda yang ada di sekitarnya
* Mengenal sarana transportasi

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan :SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa

Mata pelajaran :Bahasa Indonesia

Kelas/Semester :SDLB-C kls III (tiga) / I

Tema :Lingkungan

Alokasi waktu :1x Pertemuan(2 x 35 menit)

Pertemuan :II,III,IV, dan V

**INSTRUMEN TES EVALUASI II**

**Pilihan Ganda**

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x)

* + 1. Nama gambar perlengkapan sekolah di bawah yaitu…



1. Sepatu sekolah
2. Topi sekolah
3. Buku sekolah
   * 1. Nama gambar perabot rumah di bawah yaitu….



1. Wajan
2. Meja
3. Sapu
   * 1. Nama gambar benda alam di bawah yaitu….



1. Air terjun
2. Bulan
3. Matahari
   * 1. Nama gambar alat transportasi di bawah yaitu….



1. Mobil
2. Motor
3. Kapal

**Materi Pembelajaran**

* Mengungkapkan identitas diri, keluarga dan kerabat
* Mengenal jenis-jenis makanan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan :SLBN Somba Opu

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester :SDLB-C kls III (tiga) / I

Tema : Diri sendiri

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

Pertemuan : VI,VII,VIII,IX dan X

**INSTRUMEN TES EVALUASI III**

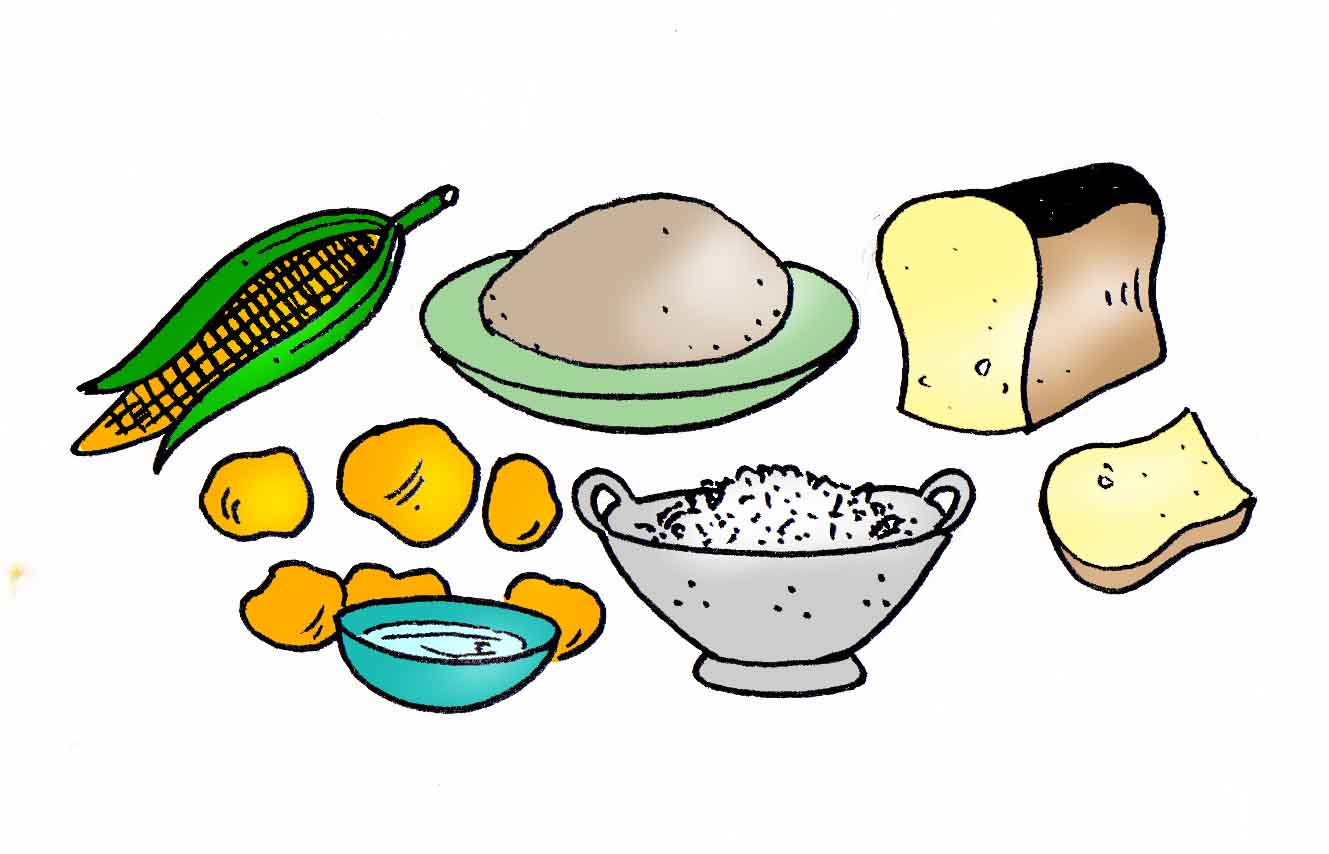
**Pilihan Ganda**

Pilihlah salah satu jawaban yang benar di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x)

1. Nama gambar buah di bawah yaitu…



1. Nanas
2. Jambu biji
3. Pisang
4. Nama gambar sayu-sayuran di bawah yaitu…



1. Jagung
2. Wartel
3. Kentang
4. Nama gambar kekerabatan di bawah yaitu….



1. Kakek
2. Ibu
3. Adik
4. Nama gambar profesi di bawah ini yaitu …



1. Tukang becak
2. Guru
3. Dokter
4. Nama gambar kata kerja di bawah yaitu…



1. Menyapu
2. Mandi
3. Menjahit

**II. METODOLOGI PENELITIAN**

**Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan sebelum dan setelah penggunaan media permainan *Baby Flascard* kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

**Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian deskriptif yaitu melakukan perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan perbendahraan kata murid tunagrahita ringan melalui penggunaan media permainan *Baby Flashcard*, serta menggambarkan kemampuan perbendahraan kata murid tunagrahita ringan sebelum dan setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard* kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa. Dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one-group pretes-posttest design* Menurut Suryabrata (2014 : 101-103) bahwa dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek pertama-tama dilakukan pengkuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

T1 X T2

Dimana:

T1 : *Pretest* ( tes awal ) yang diberikan pada subjek sebelum perlakuan

T2 : *Posttest* ( tes akhir ) yang diberikan pada subjek setelah perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan ke pada subjek, yaitu pemberian media permainan *Baby Flashcard* tentang perbendaharaan kata.

**Variabel dan Definisi Operasional**

1. **Variabel Penelitian**

Penelitian ini menggunakan dua peubah yaitu penggunaan media permainan *Baby Flashcard* sebagai variabel bebas (*Independent variable*) dan kemampuan perbendaharaan kata sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Untuk memperoleh pemahaman dan kesamaan pengertian terhadap penelitian ini didefinisikan secara operasional

**2. Definisi Operasional Variabel**

a. Media permainan *Baby Flashcard* variabel bebas (*Independent variable*)

Media permainan *Baby Flashcard* merupakan jenis permainan bayi yang berbentuk seperti kartu yang berwarna-warni yang di dalamnya terdapat gambar dan nama gambar berada di bawah gambar yang bermanfaat untuk melatih kosakata murid tunagrahita ringan.

* 1. Kemampuan Perbendaharaan kata variabel terikat (*dependent variable*)

Kemampuan Perbendaharaan kata adalah hasil belajar murid tunagrahita ringan kelas dasar III dalam kemampuan yang di peroleh murid sebelum dan sesudah penggunaan media permaianan *Baby Flashcard*. Dan hasil belajar yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah nilai kemampuan perbedaharaan kata yang di peroleh murid tunagrahita ringan kelas dasar III setelah melalui penggunaan media permainan *Baby Flashcard*.

**Subjek Penelitian**

Berhubung jenis murid tunagrahita ringan yang menjadi subjek penelitian ini sebanyak 4 orang murid, maka penelitian ini tidak menggunakan populasi dan penarikan sampel dengan pertimbangan populasi penelitian ini sangat terbatas.

**Tabel. 3.1 Distribusi Subjek Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode siswa** | **Jenis kelamin** | **Umur (Tahun)** |
| 1. | RN | Perempuan | 11 |
| 2. | FD | Perempuan | 9 |
| 3. | AI | Perempuan | 10 |
| 4. | IH | Perempuan | 11 |

Sumber: *Absen Murid Kelas dasar III C SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa*

**Teknik pengumpulan data**

Untuk mendapatakan data yang lengkap dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data. Adapun teknik yang dipilih yaitu:

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, teknik tes bertujuan untuk mengukur kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur kemampuan perbendaharaan kata sebelum menggunakan media permainan *Baby Flahcard* dan tes akhir digunakan untuk mengetahui peningkatan setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard.*

**Tabel. Kategorisasi Tingkat Kemampuan Perbendaharaan Kata Subjek Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | **Kategori** |
| 1. | 81-100 | Sangat mampu |
| 2. | 61-80 | Mampu |
| 3. | 46-60 | Kurang mampu |
| 4. | 0-45 | Tidak mampu |

Sumber: *Rapor Siswa Murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar III*

Jika murid menjawab dengan benar maka skornya 1 dan jika murid menjawab salah maka skornya 0. Jika murid mampu menyelesaikan semua soal dengan benar, maka nilai maksimum yang diperoleh adalah 10 dan nilai minimum yang diperoleh adalah 0.

2. Dokumentasi

Teknik Dokumentasi digunakan untuk menegtahui secara lengkap data kemampuan perbendaharaan kata yang telah di capai selama ini yang kemudian akan di tingkatkan melalui media permainan *Baby Flashcard*.

**Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan melalui tes kemudian disusun sedemikian rupa untuk memudahkan dalam pengolahan dan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang dilakukan terhadap skor hasil tes yang diperoleh murid sebelum dan sesudah penggunaan media *Baby Flashcard* berdasarkan data yang dikumpul untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa, maka digunakan rumus:

Nilai Akhir = x 100

(Arikunto,1998:20)

**III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa yang berjumlah 4 (Empat) orang murid. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan 15 Juni sampai dengan 23 Juli 2016 yang dikeluarkan oleh Kementerian Riset. Pengukuran terhadap peningkatan kemampuan perbendaharaan kata dilakukan sebanyak dua kali, yakni tes sebelum penggunaan media permainan *Baby Flashcard* untuk mengetahui tingkat kategori kemampuan perbendahraan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III. Sedangkan pengukuran kedua dilakukan sesudah penggunaan media permainan *Baby Flashcard* untuk mengetahui peningkatan kemampuan perbendaharaan kata sesudah penggunaan media *Baby Flashcard.*

Materi tes yang diberikan berupa kartu kata yang berjumlah 10 set, dimana setiap set berbeda kategori dan berisi maksimal 10 kartu kata yang berisi gambar beserta nama gambar di bawahnya. Dimana murid diperintahkan untuk menyelesaikan soal-soal di kelas.

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. kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram.

1. **Deskripsi Kemampuan Perbendaharaan Kata Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar Iii Di Slbn Somba Opu Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Media Permainan *Baby Flashcard*.**

Adapun data kemampuan perbendaharaan kata pada murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum menggunakan media permainan *Baby Flashcard* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Tes Awal Pada Murid Tunagrahita ringan Kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Media permainan *Baby Flashcard*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **No.** | **Kode Murid** | **Skor** | **Kategori** | | 1. | RN | 60 | Kurang mampu | | 2. | FD | 50 | Kurang mampu | | 3. | AI | 50 | Kurang mampu | | 4. | IH | 40 | Tidak mampu | | **JUMLAH** | | **200** |  | | |
| **Sumber: Data Pre-Test** |

Selanjutnya skor 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 akhir (Murid RN)

x 100

= x 100

= 60

* Nilai akhir (Murid FD)

x 100

= x 100

= 50

* Nilai akhir (Murid AI)

x 100

= x 100

= 50

* Nilai akhir (Murid IH)

x 100

= x 100

= 40

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 4 orang subjek pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Somba Opu Kabupaten Gowa dapat digambarkan bahwa pada hasil tes awal (*pretest*), item soal yang mampu di selesaikan dengan benar pada murid RN menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 5, 7, 8, 9 dan memperoleh nilai (60) berada pada kategori kurang mampu, FD menyelesaikan pada nomor item soal 2, 3, 6, 8, 9 dan memperoleh nilai (50) berada pada kategori karang mampu, AI menyelesaikan pada nomor item soal 2, 3, 6, 8, 9 dan memperoleh nilai (50) berada pada kategori kurang mampu, dan IH menyelesaikan pada nomor item soal 2, 3, 6, 9 memperoleh nilai (40) berada pada kategori tidak mampu, dengan jumlah skor sebanyak (200) dengan demikian, Dapat di ketahui bahwa perbendaharaan kata kelas dasar III sebelum menggunakan media permainan *Baby Flashcard* dari 4 (emapat) orang murid, 3 (tiga) orang murid berada dalam kategori mampu dan 1 orang murid berada dalam kategori tidak mampu. Agar lebih jelas, data tersebut di atas divisualisasikan dalam diagram batang di berikut ini:

Diagram batang 4.1.Visualisasi kemampuan perbendaharaan kata pada Murid Tunagrahita ringan Kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Media permainan *Baby Flashcard*.

1. **Deskripsi Kemampuan Perbendaharaan Kata Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Selama Menggunakan Media Permainan *Baby Flashcard*.**

Untuk mengetahui gambaran kemampuan perbendahraan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard* dapat di lihat melalui tes evaluasi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard.*

Adapun data hasil tes evaluasi 1 kemampuan perbendahraan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard.* Agar lebih jelas maka divisualisasikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Diagram 4.2. Visualisasi Hasil Data Evaluasi 1 kemampuan perbendaharaan kata selama Penggunaan media permainan *Baby Flashcard* pada Murid Tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

Dapat digambarkan pada diagram batang diatas bahwa dari data hasil tes Evaluasi RPP 1 pada pertemuan 1. Murid diberikan soal sebanyak 5 item, dan mampu di selesaikan dengan benar oleh murid RN menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 4, 5, dan memperoleh nilai (40), murid FD menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 5, dan memperoleh nilai (30), murid AI menyelesaikan pada item soal 1, dan memperoleh nilai (10), dan murid IH menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, dan memperoleh nilai (20). Dengan demikian pada tahap awal tes evaluasi penggunaan media permainan *Baby Flashcard* di gambarkan pada murid RN dan FD memiliki kemampuan perbendahraan kata yang sudah mampu mengusai pada pembelajaran yang diberikan, sedangkan murid AI masih rendah ini karenakan cenderung diam dan tidak mau berinteraksi dengan orang lain, sedangkan murid IH pada tes evaluasi ini murid sudah aktif dalam setiap pembelajaran akan tetapi masih perlu di arahkan.

Diagram 4.3. Visualisasi Hasil Data Evaluasi 2 kemampuan perbendaharaan kata selama Penggunaan media permainan *Baby Flashcard* pada Murid Tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

Dapat digambarkan pada diagram batang diatas bahwa dari data hasil tes Evaluasi RPP 2 pada pertemuan 2, 3, 4, dan 5. Murid diberikan soal sebanyak 4 item, dan mampu di selesaikan dengan benar oleh murid RN menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 3, 4, dan memperoleh nilai (40), murid FD menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 4, dan memperoleh nilai (30), murid AI menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, dan memperoleh nilai (20), dan murid IH menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, memperoleh nilai (20). Dengan demikian tes evaluasi kedua selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard*, di gambarkan pada murid RN dan FD memiliki kemampuan perbendahraan kata yang sudah mampu mengusai pada pembelajaran yang diberikan, sedangkan murid AI terjadi peningkatan walaupun murid perlu di arahkan, dan murid IH sangat ceria dan aktif menjawab walaupun masih perlu diarahan.

Diagram 4.4. Visualisasi Hasil Data Evaluasi 3 kemampuan perbendaharaan kata selama Penggunaan media permainan *Baby Flashcard* pada Murid Tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

Dapat digambarkan pada diagram batang diatas bahwa dari data hasil tes Evaluasi RPP 3 pada pertemuan 6, 7, 8, 9, dan 10. Murid diberikan soal sebayak 5 item, dan mampu di selesaikan dengan benar oleh murid RN menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 3, 4, 5 dan memperoleh nilai (50), murid FD menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 3, 4, dan memperoleh nilai (40), murid AI menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, dan memperoleh nilai (20), dan murid IH menyelesaikan pada nomor item soal 1, 2, 4, memperoleh nilai (30). Dengan demikian tes evaluasi terakhir selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard,* di gambarkan pada murid RN mampu menyelesaikan seluruh tes evaluasi dengan benar, sedangkan murid IH terjadi peningkatan karenakan sudah bisa menguasai walaupun masih perlu di arahkan.

Agar lebih jelas data hasil tes setiap Evaluasi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard* di atas maka divisualisasikan dalam grafik di bawah ini :

Grafik 4.5 Visualisasi Hasil Data Evaluasi kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan Kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa selama menggunakan media permainan *Baby Flashcard*

1. **Deskripsi Peningkatan Kemampuan Perbendaharaan Kata Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III Di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Media Permainan *Baby Flashcard*.**

Untuk mengetahui gambaran peningkatankemampuan perbendaharaan kata pada murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard* dapat diketahui melalui tes akhir. Tes akhir merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid Tunagrahita Ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

Adapun setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard* digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2. Skor Tes Perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan media permainan *Baby Flashcard*.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **No.** | **Kode Murid** | **Skor** | **Kategori** | | **1.** | **RN** | **80** | Mampu | | **2.** | **FD** | **70** | Mampu | | **3.** | **AI** | **60** | Kurang mampu | | **4.** | **IH** | **60** | Kurang mampu | |  | **JUMLAH** | **270** |  | |

**Sumber : Data *Posttest***

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor rata-rata perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*. Selanjutnya skor 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 akhir (Murid RN)

x 100

= x 100

= 80

* Nilai akhir (Murid FD)

x 100

= x 100

= 70

* Nilai akhir (Murid AI)

x 100

= x 100

= 60

* Nilai akhir (Murid IH)

x 100

= x 100

= 60

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa dari 4 orang murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLB Somba Opu Kabupaten Gowa dapat digambarkan pada hasil tes akhir (*posttest*), item soal yang mampu di selesaikan pada murid RN 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9 dan memperoleh nilai (80) berada pada kategori mampu, FD 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9 memperoleh nilai (70) berada pada kategori mampu, AI 2, 3, 5, 6, 8, 9 memperoleh nilai (60) berada pada kategori kurang mampu, dan IH 1, 2, 3, 6, 8, 9 memperoleh nilai (60) berada pada kategori mampu, dengan jumlah skor sebanyak (270) dengan demikian. Dapat di ketahui bahwa perbendaharaan kata kelas dasar III setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard* dari 4 (empat) orang murid, 2 (dua) orang murid berada dalam kategori mampu dan 2 orang murid berada dalam kategori kurang mampu. Agar lebih jelas, data tersebut di atas divisualisasikan dalam diagram batang di berikut ini:

Diagram Batang 4.6. Visualisasi Peningkatan kemmpuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan Media permainan *Baby Flashcard*.

1. **Peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid Tunagrahita Ringan Kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa** **Sebelum dan Setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*.**

Selanjutnya pada tabel 4.3 memperlihatkan peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid setelah dilaksanakan pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan media permainan *Baby Flashcard*pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum dan setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Murid** | **Tes Awal (*pretest*)** | | **Tes Akhir (*Posttest*)** | |
| **Skor** | **Nilai** | **Skor** | **Nilai** |
| 1 | RN | 6 | 60 | 8 | 80 |
| 2 | FD | 5 | 50 | 7 | 70 |
| 3 | AI | 5 | 50 | 6 | 60 |
| 4 | IH | 4 | 40 | 6 | 60 |

Dengan demikian berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa “Ada peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somab Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”. Dalam artian bahwa media permainan *Baby Flashcard* dapat memberikan konstribusi positif terhadap peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan khususnya yang ada di kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa. Agar lebih jelas data tersebut di atas divisualisasikan dalam grafik di bawah ini:

Grafik 4.7 Visualisasi perbandingan kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan Kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum dan setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Setelah melakukan penelitian dengan proses belajar mengajar selama 10 kali pertemuan terhadap keempat orang murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut di atas maka diperoleh gambaran bahwa, kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum penggunaan media permainan *Baby Flashcard,* dari keempat murid diperoleh nilai (200), RN memperoleh nilai (60), FD memperoleh nilai (50), AI memperoleh nilai (50), dan IH memperoleh nilai (40). Kemudian di lakukan evaluasi setiap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebanyak tiga kali selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard,* tes ini maksudkan untuk mengetahui gambaran kemampuan hasil belajar murid selama penggunaan media permainan *Baby Flashcard* pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa, setelah diberikan pembelajaran dan tes evaluasi dapat di ketahui gambaran kemampuan perbendahraan kata selama menggunakan media permainan *Baby Flashcard,* dari hasil tes disimpulkan bahwa kemampuan perbendahraan kata murid meningkat. Kondisi tersebut ditunjukkan pada murid RN menguasai setiap pembelajaran pada saat menggunakan media permainan *Baby Flashcard* ini di tunjukkan dengan hasil tes evaluasi yang di berikan, sedangkan murid FD tidak jauh berbeda dengan murid yang pertama akan tetapi murid di beri gambaran yang jelas tentang kartu yang tidak dia tahu namanya, sedangkan AI murid ini cenderung diam dalam setiap pertemuan ini berdampak pada hasil tes evaluasi murid tidak telalu pada peningkatan kemampuan perbendahraan kata yang dikuasainya, dan IH murid yang suka dengan orang baru yang dia kenal dan aktif menjawab sertiap pertemuan walaupun masih perlu diarahkan. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*, dari keempat murid diperoleh nilai (270), murid RN memperoleh nilai (80), FD memperoleh nilai (70), AI memperoleh nilai (60), dan IH memperoleh nilai (60). Kondisi tersebut merupakan indikator bahwa kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa terjadi peningkatan setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard*.

Selanjutnya berdasarkan perbandingan hasil tes awal dengan hasil tes akhir maka dapat diperoleh gambaran bahwa ada peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan Kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah diberikan pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media permainan *Baby Flashcard*. Dengan hasil tes hasil perbandingan antara nilai yang diperoleh murid pada tes awal dengan nilai yang diperoleh pada tes akhir, yakni keempat atau keseluruhan murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa memperoleh nilai yang lebih tinggi pada tes akhir dari pada nilai yang diperoleh pada tes awal. Atau dengan kata lain keempat murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa memperoleh nilai yang lebih rendah pada tes awal dari pada nilai diperoleh pada tes akhir.

Dengan demikian berdasarkan data di atas, hal tersebut menunjukkan bahwa “Ada peningkatan kemampuan perbendaharaan kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somab Opu Kabupaten Gowa setelah menggunakan media permainan *Baby Flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia”. Dalam artian bahwa media permainan *Baby Flashcard* dapat memberikan konstribusi positif terhadap peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan khususnya yang ada di kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

**IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum penggunaan media permainan *Baby Flashcard* menunjukkan kategori kurang mampu.
2. Kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard* menunjukkan kategori mampu.
3. Ada peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa setelah penggunaan media permainan *Baby Flashcard*, hal ini berarti bahwa media permainan *Baby Flashcard* dapat memberikan konstribusi positif terhadap peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan khususnya pada murid di kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa.

**V. DAFTAR PUSTAKA**

Amin, M. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Abdurrachman, M., Sudjadi, S. 1994. *Pendidikan Luar Biasa Umum.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arikunto, 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Burhan, B. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif:* Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu – ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana.

Dafa Publishing. 2010. *Mengajari Bayi Membaca.* Yogyakarta: Dafa Publishing

Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Depdiknas.2006.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta : Depertemen Pendidikan Nasional

Effendi, M. 2005. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Hadis, F.A. 1996. *Psikologi Perkembangan Anak.* Jakarta: Departeman Pendidikan dan Kebudayaan.

Indira .2016. *Pengertian Flashcard, (Online),* [http://1nd1r4.wordpress.com/2016/02/20/flash-cards/](http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards/), (diakses 20 Mei 2016).

Martinis Yamin, 2008: *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta:Gaung Persada Press

Munzayanah, 2000. *Tunagrahita*. Surakarta: Debdikbud.

Parera, J.D., & S. Amran, Tasai. 1995. *Pintar Berbahasa Indonesia 2.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sadiman, A. 2014. *Media Pendidikan*: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suryabrata 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Soemantri,Sutjihati. 1996. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sudono, A. 2005 *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugianto, M.T. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tarigan.1996.*Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung : Angkasa

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

Wibawa, B. dan Mukti, F.1991. *Media Pengajaran.* Jakarta: Depdikbud.

Yudha, A. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif.* Bandung: mizan.

Yulianty, R. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak.* Jakarta: Laskar Aksara.

Yusuf, S. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.