**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PERTANYAAN**

**PENELITIAN**

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

Pemahaman yang jelas tentang siapa anak tunagrahita sangat penting karena merupakan dasar untuk dapat menyelenggarakan layanan pendidikan dan pengajaran yang tepat bagi mereka. Ketunagrahitaan bisa terjadi pada siapa saja, artinya tidak melihat di tempat manapun, baik di kota, di desa, dikalangan atas dan dikalangan rakyat jelata, dalam keluarga terpelajar dan keluarga kurang terdidik, baik dalam keluarga kaya maupun miskin. Amin (1995 : 35) mengemukakan bahwa, seseorang baru digolongkan tunagrahita bila:

1. Kemampuan intelektual umum jelas-jelas berada di bawah rata-rata
2. Memiliki kekurangan (keterbelakangan) dalam adaptasi tingkah laku, dan
3. Terjadi dalam masa perkembangan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Abdurrachman (1994 : 39) bahwa “definisi anak tunagrahita atau retardasi mental mencakup tiga komponen utama, yaitu subnormalitas intelektual, perilaku adaptif, dan terjadi pada masa perkembangan”. Artinya kecerdasan yang dimiliki di bawah rata-rata, memiliki perilaku yang tidak

8

sesuai dengan anak normal pada umumnya serta terjadi pada masa perkembangan yaitu sampai umur 18 tahun.

Beberapa penjelasan pengertian tentang anak tunagrahita di atas maka dapat simpulkan bahwa anak tunagrahita adalah anak yang kecerdasannya jelas berada di bawah rata-rata (kurang cakap dalam memikirkan hal-hal yang abstrak,yang sulit-sulit atau yang berbelit-belit), mengalami keterbelakangan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan terjadi dalam masa perkembangan sehingga memerlukan layanan pendidikan khusus.

1. **Pengertian Tunagrahita Ringan**

Tunagrahita ringan juga dikenal dengan murid yang mampu didik dan biasa disebut dengan *moron* atau *debil.* Sutjihati (1996 : 86) “Jenis tunagrahita ringan memiliki IQ antara 68-52 menurut binet”. Anak yang mampu didik ini masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana. Mereka tidak mampu melakukan penyesuaian sosial secara independen tetapi mereka dapat dididik menjadi tenaga kerja semi-skilled seperti pertanian tetapi masih tetap perlu adanya sedikit pengawasan dan secara fisik mereka tampak seperti anak normal pada umumnya.

AAMD (American Association on Mental Deficiency) dan PP No. 72 tahun 1991 (Amin, 1995 : 22) mengemukakan bahwa yang dimaksud anak tunagrahita ringan yaitu:

Mereka yang termasuk dalam kelompok ini meskipun kecerdasannya dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik, penyesuaian sosial, dan kemampuan bekerja.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa murid tunagrahita ringan atau yang biasa disebut *debil* masih memiliki potensi untuk dididik dalam pelajaran akademik, keterampilan sederhana, dan mampu mandiri sesuai batas-batas kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita ringan itu sendiri.

1. **Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan**

Karakteristik merupakan cari khas yang dimiliki setiap individu, begitu juga dengan murid tunagrahita ringan juga memiliki karakteristik tertentu yang diakibatkan hambatan yang dimilikinya. Menurut Munzayanah (2000 : 24) karakteristik anak tunagrahita ringan adalah :

1. Dapat dilatih tentang tugas-tugas yang ringan.
2. Mempunyai kemampuan yang terbatas dalam bidang intelektual sehingga hanya mampu dilatih untuk membaca, menulis dan menghitung pada batas-batas tertentu.
3. Dapat dilatih untuk mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang rutin maupun keterampilan.
4. Mengalami kelainan bicara *speech direct,* sehingga sulit untuk diajak berkomunikasi
5. Peka terhadap penyakit.

Sedangkan Menurut Amin (1995 : 25) membagi empat karakteristik anak tunagrahita ringan yaitu :

1. Banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata.
2. Mengalami kesukaran berfikir abstrak.
3. Dapat mengikuti pelajaran akademik baik disekolah biasa maupun di sekolah khusus.
4. Pada umumnya umur 16 tahun baru dapat mencapai umur kecerdasan yang sama dengan anak umur 12 tahun.

Layanan pendidikan sebagai upaya untuk mengoptimalkan penyerapan informasi pada murid tunagrahita ringan dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Hal ini berdasar pada pencapaian usia mental tertinggi murid tunagrahita yang hanya sampai pada level operasional kongkret sehingga berakibat pada sulitnya berfikir abstrak. Strategi mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan tunagrahita ringan adalah dengan mengorganisasikan dan menstrukturkan materi.

1. **Media**
2. **Pengertian Media**

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk informasi dari seseorang kepada penerimanya. Pesan atau sesuatu yang disampaikan oleh pemesan kepada penerima semestinya sama dengan yang dimaksud oleh pemberi pesan.

Pengertian tentang media sangat banyak dikemukakan oleh para ahli terutama bergerak dalam dunia pendidikan. Menurut Sadiman (2008 : 6) “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Pendapat di atas juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2014 : 3) bahwa “Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Dari beberapa penjelasan di atas mengenai pengertian media, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau perantara yang dapat mengirim, menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang di dapat sehingga dapat disampaikan dari pengirim ke penerima pesan atau informasi.

1. **Jenis-Jenis Media**

Media atau alat pembelajaran merupakan suatu komponen instruksional yang tidak bisa dipisahkan komponen yang satu dengan komponen yang lainnya karena mereka adalah satu kesatuan yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Dalam perkembangannya, media pembelajaranpun harus bisa mengikuti perkembangan teknologi. Oleh karena itu Arsyad (2014 : 29) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi gabungan. Pendapat di atas akan diuraikan sebagai berikut:

1. Media hasil teknologi cetak

Merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan atau materi seperti buku.

1. Teknologi audio visual

Merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan informasi atau pesan-pesan audio dan visual.

1. Teknologi berbasis komputer

Merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan mengunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

1. Teknologi gabungan

Merupakan media atau alat yang digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan atau diproses oleh computer.

1. **Ciri-Ciri Media**

*Gerlach* dan *Ely* (Arsyad, 2014) mengemukakan ciri-ciri media yang membantu guru dalam proses belajar mengajar, yaitu “Ciri fiksatif *(fixative property),* Ciri manipulatif *(manipulative property),* dan Ciri distributif *(distributive property)*”.Ciri fiksatif merupakan ciri media yang mempunyai kelebihan untuk merekam dan menyimpan suatu kejadian. Ciri manipulatif yaitu dengan adanya media kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan dalam beberapa menit saja sedangkan untuk ciri distributif yaitu jika informasi sudah direkam, maka dapat direproduksi seberapa kalipun dan dapat digunakan secara bersamaan di tempat yang berbeda. Ketiga ciri media yang dijelaskan di atas merupakan petunjuk mengapa media sangat penting digunakan oleh tenaga pengajar dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. **Media Dalam Proses Belajar Mengajar Murid Tunagrahita Ringan**

Salah satu tugas professional yang harus diemban oleh setiap guru adalah kemampuan mengelola kegiatan belajar mengajar. Untuk mengelola kegiatan kegiatan belajar mengajar tersebut faktor yang turut berperan, antara lain penguasaan materi pelajaran, keterampilan menggunakan variasi metode pengajaran, dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media dalam pengajaran pada hakekatnya itu bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan pemanfaatan media murid diharapkan dapat menggunakan alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, dan meresapi yang ada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan tertentu sebagai hasil belajar.

1. **Kriteria Pemilihan Media Untuk Mengajar Murid Tunagrahita Ringan**

Menurut Wibawa dan Mukti (1991:67) ada beberapa kriteria dalam pemilihan media sebagai sebagai berikut:

1. Tujuan, pemilihan media hendaknya dapat menunjang tujuan instruksional yang telah disusun.
2. Karakteristik murid, hendaknya media yang dipilih sesuai dengan karakteristik murid, seperti: umur, gaya belajar, kelainan yang dimiliki murid dan sebagainya.
3. Karakteristik media, dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasan masing-masing media itu.
4. Alokasi waktu, hendaknya media dipilih disesuaikan dengan waktu yang disediakan, agar kegiatan belajar tidak terhalangi oleh karena waktu yang tidak cukup.
5. Ketersediaan, hal ini perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah ketersediaan media itu. Apakah media itu tersedia atau tidak.
6. Efektivitas, apakah efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
7. Kompatibilitas, apakah penggunaan media tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku.
8. Biaya, dalam hal ini yang perlu dipertimbangkan adalah cukup dana yang diperlukan untuk pengadaan, pengelolaan dan pemeliharaannya.

Beberapa kriteria pemilihan media di atas dapat dijadikan pedoman atau penuntun bagi guru murid tunagrahita ringan tentang pentingnya pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar murid tunagrahita ringan, maka guru hendaknya memperhatikan kelainan yang dimiliki murid tunagrahita ringan, tujuan apa yang hendak dicapai, yang dilandasi dengan kriteria pemilihan media tersebut.

1. **Manfaat Media**

Selain ciri-ciri media di atas, *Kemp* dan *Dayton* (Arsyad, 2014) juga akan mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media yaitu:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangka.

 Penjelasan di atas sangat dirasakan oleh tenaga pengajar dan membantu mereka dalam proses belajar mengajar karena dengan adanya media maka pemberian pelajaran dapat menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga lama pembelajaran dapat dipersingkat karena tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan pelajaran karena dengan adanya media murid dengan cepat mengerti dan memahami isi pelajaran, selain itu murid juga ikut berpartisipasi atau aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak menciptakan kejenuhan dalam kelas.

1. **Media *Baby Flashcard***
2. **Pengertian Media *Baby Flashcard***

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Namun dibatasi dengan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu tentang Media *Baby FlashCard.*

 Dafa (2010 : 88) mengemukakan bahwa *Flashcard* yaitu “kartu-kartu kecil yang seukuran tangan orang dewasa dengan tampilan gambar dan nama gambar”. Sedangkan Rani (Dafa, 2010) mengemukakan bahwa “Permainan *Baby Flashcard* merupakan permainan kartu yang dapat mengasah kecerdasan berbahasa pada murid”. Selain itu, *Flashcard* juga mengenalkan bentuk-bentuk benda atau kosakata kepada murid yang mampu menambah pengetahuan kata, selain itu *Flashcard* mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak terlalu besar.

Indira *(http://1nd1r4.com)* “*Flashcard* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosakata *(vocabulary)”.* Karena *Flashcard* merupakan media yang tepat untuk membantu siswa/murid mengingat dan mempelajari informasi baru.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa terjadinya peningkatan perbendaharaan kata pada murid dapat terjadi karena adanya unsur visualisasi yang dapat membantu murid untuk berpikir karena semakin banyak indera yang digunakan maka semakin efektif pula proses pembelajaran yang berlangsung sedangkan dalam penerapan media permainan *Baby Flashcard* ini terdapat beberapa alat indera yang digunakan murid ketika memainkannya sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan membantu meningkatkan perbendaharaan katanya.

Beberapa pendapat yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media permainan *Baby Flashcard* adalah jenis permainan bayi yang berbentuk seperti kartu yang berwarna-warni yang di dalamnya terdapat gambar dan nama gambar yang bermanfaat untuk melatih kosakata murid.

1. **Penerapan Media *Baby Flashcard***

Agar penerapan Media *Baby Flashcard* dapat berjalan dengan lancar, maka ditetapkan tahapan-tahapan atau cara untuk memainkan *Baby Flashcard* tersebut. Menurut Rani (Dafa, 2010) tahapan atau cara untuk memainkan *Baby Flashcard* yaitu: pertama, kita harus memastikan situasi dan kondisi murid harus dalam keadaan santai dan bersemangat, pastikan kartu yang diberikan terbuat dari kertas yang tebal agar mudah dipegang dan tidak mudah robek atau kusut serta menggunakan huruf-huruf kecil. Kemudian barulah kita memulai permainan dengan mengambil 3 kartu sesuai dengan kategori yang sudah disediakan dan membacakannya sambil ditunjukkan kepada murid dalam waktu singkat. Kedua, mulai mengganti kartu dengan kategori yang lain tetapi harus menggunakan bahasa yang berbeda agar murid tidak bosan misalnya pada pagi hari berikan nama katanya saja kemudian beberapa jam kemudian baru memberikan nama gambarnya.

Tahap-tahap pembelajaran media *Flashcard* menurut Dafa (2010 : 101) yaitu:

Hari pertama

* + - 1. Tunjukkan kartu bertuliskan IBU / AYAH atau yang lainnya
			2. Jangan sampai ia dapat menjangkaunya
			3. Katakan dengan jelas “ini bacaannya IBU/AYAH”
			4. Jangan menjelaskan apapun
			5. Biarkan murid anda melihatnya tidak lebih dari satu detik
			6. Tunjukkan empat kartu lainnya dengan cara yang sama
			7. Jangan meminta murid mengulang apa yang anda ucapkan
			8. Setelah kata kelima, peluk dan cium murid anda dengan hangat, tunjukkan kasih saying anda dengan cara yang mencolok
			9. Ulangi tiga kali dengan jarak paling sedikit 1 jam

Hari kedua

1. Ulangi pelajaran dasar hari pertama sebanyak tiga kali
2. Tambahkan lima kata baru yang harus diperlihatkan tiga kali sepanjang hari kedua. Jadi ada enam pelajaran
3. Tunjukkan rasa bangga anda kepada murid anda
4. Jangan lakukan tes karena belum waktunya

Hari ketiga

1. Lakukan seperti hari kedua
2. Tambahkan lima kata baru seperti hari kedua sehingga menjadi Sembilan pelajaran

Hari keempat, kelima dan keenam

* + - 1. Ulangi seperti hari ketiga tanpa menambah kata-kata baru

Hari ketujuh

1. Pilihlah kata kesukaanya
2. Tunjukkan kepadanya dan ucapkan dengan jelas “ini apa?”
3. Hitung dalam hati: dari angka 1 sampai 10
4. Jika murid anda mengucapkan, pastikan anda gembira dan tunjukkan kegembiraan anda
5. Jika murid anda tidak memberikan jawaban atau salah, katakan dengan gembira apa bunyi kata itu dan teruskan pelajarannya
6. Pada tahap pertama ini, dua hal luar biasa telah anda lakukan.
7. Murid anda sudah melatih indera penglihatan
8. Ia sudah menguasai salah satu bentuk abstraksi yang paling luar biasa dalam hidupnya, bisa membaca kata-kata.

Beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan tahapan-tahapan pelaksanaan atau penerapan *Baby Flashcard* yaitu:

1. Mempersiapkan kosakata yang terdiri dari 10 set (set bagian tubuh, set perlengkapan sekolah, set perabot rumah, set benda alam, set alat transportasi, set kekerabatan, set profesi, set nama buah-buahan, set nama sayur-sayuran, dan set kata kerja) dimana setiap setnya berbeda kategori dan dalam satu set terdiri maksimal 10 kartu kata.
2. Pertemuan pertama pada tahap pertama menanyakan nama gambar pada set kartu yang pertama, dan memberikan pujian atau aspresiasi setiap dia menjawab pertanyaan.
3. Pertemuan kedua mengulangi tahap pertama dan menambahkan 3 set kartu baru dan memulai tahap kedua dengan mengambil 1 set kartu baru yang di bagikan kepada setiap murid masing-masing mendapat satu kartu kemudian bertanya kepada murid ”siapa yang mendapat kartu gambarnya seperti ini, siapa tahu namanya”
4. Pertemuan ketiga, keempaat, dan kelima mengulangi tahap kedua
5. Pertemuan keenam menambah tahap ketiga dengan cara setiap kartu di letakkan diatas meja murid dalam keadaan gambarnya tertutup, kemudian guru bertanya gambar apa yang di dapatkan
6. Pertemuan ketujuh, kedelapan, dan kesembilan mengulangi tahap tiga
7. Pertemuan kesepuluh yaitu menambahkan tahap baru dengan melatih indera penglihatan dan membaca yaitu dengan cara menunjukkan kartu kepada murid bertanya ”ini apa?”
8. **Manfaat Media *Baby Flashcard***

Media *Baby Flashcard* dalam penggunaannya memudahkan anak dalam berbagai hal. Untuk itu perlu diketahui manfaat media *Baby Flashcard.* Menurut Rani(Dafa, 2010) manfaat permainan media *Baby Flashcard* yaitu:

1. Mengasah kemampuan bersosialisasi karena permainan kartu dilakukan lebih dari satu orang sehingga mengasah kemampuan bersosialisasi pada murid.
2. Menjalin kedekatan. Permainan kartu yang dilakukan bersama-sama antara guru dan murid dapat menjalin ikatan kedekatan antara guru dan murid. Keterlibatan guru dalam permainan akan membuat murid merasa diterima dan dipahami sehingga dapat mengembangkan konsep diri yang positif baginya.
3. Belajar mematuhi dan memahami peraturan yang berlaku pada permainan sehingga murid belajar disiplin dengan aturan mainnya.
4. Menambah wawasan. Sambil bermain kartu, pengetahuan muridpun bertambah terutama dalam permainan *Flashcard* yang diperuntukkan untuk meningkatkan perbendaharaan kata murid.

Dengan bermain Media *Baby Flashcard* murid dapat meningkatkan pergaulannya sesama temannya sehingga dia tidak merasa kesepian atau merasa terkucilkan, selain itu dengan permainan ini dapat meningkatkan ikatan kedekatan antara murid sehingga guru dapat lebih mengenal dan memahami karakter dan kebutuhan muridnya, serta membiasakan murid disiplin dalam mematuhi aturan-aturan yang berlaku dan yang lebih penting yaitu dalam permainan ini murid dapat lebih banyak mengenal nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

1. **Permainan**
	1. **Pengertian Permainan**

Istilah permainan merujuk pada kata ’’bermain’’ dan ’’main’’ yaitu suatu aktivitas yang menyenangkan hati dengan alat-alat yang menyenangkan. Baik itu permainan yang dimainkan secara individual maupun secara kelompok. Permainan terus berkembang dan tersebar di seluruh wilayah. Maka bermain dan bergerak merupakan salah satu proses penting yang dapat mendukung perkembangan bicara, bahasa dan sosial murid karena dengan bermain murid dapat belajar melatih motorik, sensorik, bergiliran dan berkontak mata dengan kawan bermainnya.

Semakin banyak interaksi yang dilakukan oleh murid melalui permainan yang mengoptimalkan seluruh indra yang dimiliki, maka semakin tinggi pulalah pengaruh positif permainan tersebut karena bermain akan memicu semangat kompetensi yang sehat dalam jiwa murid sehingga sikap kejujuran dan sportif murid akan terbentuk. Selain itu perkembangan fisik murid pun berkembang dengan baik karena secara fisik murid sering melakukan aktivitas yang melatih perkembangan otot-otot murid.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994 : 614) di jelaskan bahwa ’’permaianan adalah hal bermain, perbuatan bermain’’. Perbuatan-perbuatan tersebut dilakukamn dengan sukarela untuk meraih kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Selaras dengan pendapat Swarrtx (1984) mengatakan bahwa permainan yang baik bagi murid secara terus menerus untuk menyibukka imajinasinya, mengembangkan kecakapannya, memperbesar pemikiran, dan daya ciptanya. Permainan merupakan satu-satunya alat yang di gunakan oleh para orant tua dan guru untuk memudahkan mmereka memberikan pelajaran. Bahkan bagi anak, permainan terkadang menjadi sarana meraka mengutarakan sarana yang di alaminya sehari-hari seperti kosakata sederhana dalam hal komonikasi pada orang sekitarnya.

Sugianto (1995 : 11) mengemukakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada murid, murid tidak perlu dipaksa untuk bermain”. Bermain berguna untuk membantu murid-murid memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan. Bermain memberi murid perasaan menguasai *(mastery)* atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Pendapat lain dikemukakan oleh Sudono (1995 : 1) bahwa :

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan murid dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada murid.

Menurut Sadiman (2008 : 75) mengemukakan bahwa “permainan *(games)* adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Sadiman (2008 : 75) mengemukakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu:

1. Ada pemain (pemain-pemain)
2. Ada tempat atau lingkungan di mana para pemain berinteraksi
3. Ada aturan-aturan main, dan
4. Ada tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas mengenai pengertian bermain, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh murid dalam suasana nyaman, senang, tidak merasa terpaksa dan bebas berekspresi yang dilakukan oleh seluruh indera yang dimiliki oleh murid.

* 1. **Jenis-Jenis Permainan**

Dalam bermain atau melakukan permainan, murid-murid harus dibedakan dengan tingkat usianya. Ada yang merangsang kemampuan motoriknya dan ada yang merangsang kemampuan sosial-emosionalnya. Namun, yang pasti bermain harus disesuaikan dengan kebutuhan murid.

Yudha (2009 : 80) membagi permainan menjadi tiga jenis, yaitu: permainan edukatif, permainan rekreatif, dan permainan informatif”.

Jenis-jenis permainan di atas akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Permainan edukatif

Merupakan jenis permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan yang dimiliki oleh murid, seperti:

1. Permainan konstruktif merupakan permainan yang identik dengan membentuk atau menciptakan bangunan yang menggunakan balok-balok, lego, kayu, pasir, kertas, batu atau kaleng-kaleng.
2. Permainan motorik merupakan permainan yang berkaitan dengan adanya gerakan tubuh misalnya permainan dengan menggunakan bola, loncat tali, ayunan, panjatan, merangkak atau senam.
3. Permainan ilusi merupakan permainan yang menggunakan benda tiruan yang mirip dengan benda aslinya seperti bersepeda di bangku kecil, kuda-kudaan dengan ayah/guru, naik buaya-buayaan atau mobil-mobilan di kursi.
4. Permainan intelektual (reseptif) merupakan permainan yang meniru pekerjaan orang dewasa yaitu seperti bermain boneka, masak-masakan, drama, dongeng atau cerita, bunyi-bunyian kaleng, seruling, alat musik, main air, menggambar, main tebak-tebakan, menari atau mengguntuing.
5. Permainan kompetensi (*games)* merupakan hal yang mampu memperbanyak pengalaman sosial dan moral yang didapat di lingkungan sosial murid, permainan tersebut seperti lomba tujuh belas Agustusan, kuarter, ular tangga atau permainan kata/angka.
6. Permainan rekreatif

Merupakan permainan yang termasuk ke dalam kelompok atau jenis permainan rekreatif, antara lain seperti gobak sodor, benteng, petak umpet dan sebgainya.

1. Permainan informatif

Merupakan permainan yang termasuk jenis perkembangan teknologi, meskipun dalam perkembangannya tetap harus dibatasi sehingga murid tidak selalu terpaku di depan layar televisi atau komputer.

**5. Perbendaharaan Kata**

1. **Pengertian Perbendaharaan Kata**

Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI (Kamus Pusat Bahasa, 2002 : 597) mengemukakan bahwa: “kosakata adalah perbendaharaan kata”. 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. Sedangkan, menurut Dafa(2010 : 35) mengemukakan bahwa kosakata yaitu ”pembentuk kalimat”.

 Kosakata atau perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang didefinisikan sebagai kumpulan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan semua kata-kata yang dimilki tersebut dapat digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru sehingga dapat mempermudah orang tersebut dalam menyampaikan gagasan, ide atau keinginan-keinginan mereka meskipun masih dalam bentuk kalimat yang sederhana karena kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikan yang dimiliki.

 *Lenneberg* (Hadis, 1996) mengemukakan hal-hal penting dalam bahasa murid mulai usia 6 bulan sampai 3 tahun yaitu sebagai berikut:

1. Usia 6 bulan: mendekat berubah menjadi meraban dengan membunyikan huruf hidup
2. Usia 12 bulan: mulai menirukan suara-suara, murid memahami beberapa kata-kata, murid menggunakan beberapa bunyi-bunyian, dan secara teratur untuk membedakan orang perorangan atau objek.
3. Usia 18 bulan: murid dapat mengucapkan 3-50 kata, pola bunyi dan intonasi mirip percakapan, dan murid mengalami kemajuan dalam pemahaman.
4. Usia 24 bulan: kosakata lebih dari 50 kata, kalimat dua kata paling sering tampil, murid lebih berminat pada komunikasi verbal, dan meraban mulai mengurang.
5. Usia 30 bulan: hampir setiap hari mempelajari kata-kata baru, ujaran terdiri dari 3 kata atau lebih, pemahaman sangat baik, dan murid masih banyak membuat kesalahan dalam tatabahasa.
6. Usia 36 bulan: kosakata dapat mencapai sampai 1000 kata, 80 persennya dapat dimengerti, dan tata bahasa hampir mendekati tata bahasa orang dewasa.

 *Seifert & Hoffinung* (Desmita, 2008) mengemukakan bahwa ketika murid sudah masuk kelas satu sekolah dasar, maka perbendaharaan kosakata yang dimiliki murid sekitar 20.000 hingga 24.000 kata sedangkan pada saat murid sudah duduk di kelas enam sekolah dasar, maka perbendaharaan kosakata yang dimilikinya meningkat menjadi sekitar 50.000 kata. Sedangkan Syamsuddin (Yusuf, 2008) mengemukakan bahwa:

Usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (*vocabulary).* Pada masa ini, murid sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir (usia 11-12 tahun) telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata.

Karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya sehingga peneliti hanya memilih beberapa kategori kata dari banyaknya kategori yang ada sebagai bahan penelitian.

1. **Jenis-Jenis Kosakata**

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

1. Kosakata dasar

Kosakata 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, murid, 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. Kosakata 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)

Penelitian ini secara khusus hanya akan meneliti tentang kosakata dasar dalam meningkatkan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa yang meliputi kata benda alam, alat transportasi, bilangan, kata kerja, kata sifat, perabot rumah tangga, profesi, kekerabatan, bagian tubuh dan perlengkapan sekolah, dimana setiap kategori kata terdiri dari 3 kartu kata.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran bahasa sangat bermanfaat untuk murid khususnya murid tunagrahita ringan karena tidak dapat dipungkiri bahwa murid tunagrahita ringan juga merupakan makhluk sosial yang membutuhkan komunikasi yang baik dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah sehingga membutuhkan perbendaharaan kata yang banyak untuk merangkai kalimat sederhana sebagai perantara dalam menyampaikan gagasan atau keinginan mereka. Tetapi murid tunagrahita identik dengan minimnya kosakata yang mereka miliki, keadaan tersebut diakibatkan intelegensi mereka yang dibawah rata-rata. Keadaan demikian juga dialami oleh murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa yang mengalami komunikasi yang tidak lancar yang diakibatkan oleh minimnya kosakata yang dimiliki. Maka peneliti mencoba membantu untuk meningkatkannya melalui media permainan *Baby Flashcard.* Dengan alat bantu atau media tersebut diharapkan dapat menarik perhatian murid sehingga perbendaharaan kata murid dapat meningkat karena proses pembelajarannya sangat menarik, santai, berwarna-warni, murid dapat aktif atau ikut serta dalam permainan dan yang paling utama karena hampir semua unsur indera yang dimiliki murid dapat digunakan yaitu penglihatan, pendengaran dan motorik karena semakin banyak interaksi yang dilakukan oleh murid melalui permainan yang mengoptimalkan seluruh indera yang dimiliki, maka semakin tinggi pulalah pengaruh positif permainan tersebut.

Secara skematik kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kemampuan Perbendaharaan Kata Murid Tunagrahita Ringan masih Rendah

**Langkah-langkah Penerapan Media Permainan *Baby Flashcard***

1. Mempersiapkan kartu *Baby Flashcard* yang terdiri dari 10 set dan dalam satu set terdiri maksimal 10 kartu kata
2. Tahap pertama mengambil 1 kartu kata kemudian menunjukkan gambar kepada murid dan menanyakan nama gambar tersebut
3. Tahap kedua mulai mengambil set 1 kartu kata kemudian guru mengangkat satu kartu kata diantar kartu kata yang di pegang oleh murid kemudian bertanya kepada murid
4. Tahap ketiga bagikan kartu kata kepada masing-masing murid, dengan cara kartu kata tersebut di letakkan diatas meja masing-masing murid dalam keadaan tertutup atau terbalik kemudian murid disuruh untuk mengambil satu kartu kata diantara kartu yang ada di depannya, dan guru bertanya gambar apa yang mereka dapat
5. Untuk menjaga agar murid tetap semangat, kita harus selalu memberikan pujian atau aspresiasi setiap menjawab pertanyan
6. Mengulangi tahap permainan media *Baby Flashcard* sampai set kartu katanya habis.

Kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan Meningkat

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, kajian pustaka, dan kerangka pikir di atas maka pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Apakah kategori kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum penggunaan media permaianan *Baby Flashcard*?
2. Apakah kategori kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sesudah penggunaan media permainan *Baby Flashcard*?
3. Adakah peningkatan kemampuan perbendaharaan kata murid tunagrahita ringan kelas dasar III di SLBN Somba Opu Kabupaten Gowa sesudah penggunaan media permainan *Baby Flashcard*?