



SKRIPSI

**PENGGUNAAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA INDONESIA PADA ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS DASAR IV
DI SLB NEGERI 02 MAKASSAR**

INDAH ISLAMIAH PRATIWI

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

**PENGUNAAN PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUSAAN
KOSAKATA BAHASA INDONESIA PADA ANAK
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS DASAR IV
DI SLB NEGERI 02 MAKASSAR**

Indah Islamiah Pratiwi, Dr. Purwaka Hadi, M.Si, Drs. H. Syamsuddin, M. Si

**PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

Email : indahispratiwip25@gmail.com, pewekahade@yahoo.com,
syamsuddin_unm@yahoo.com,

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian yang terjadi di SLB Negeri 02 Makassar di mana terdapat murid tunagrahita ringan kelas dasar IV Anak sulit untuk mengucapkan atau menuliskan kosa kata yang benar. Rumusan masalah dalam penelitian adalah. Apakah *Permainan Teka-Teki Silang Bergambar* dapat Meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia pada Anak Tunagrahita Ringan? Tujuan utama dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosa kata bagi murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB Negeri Makassar dengan menggunakan *media permainan teka teki silang bergambar*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan melakukan tes awal dan tes akhir. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar yang berjumlah 2 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik tes perbuatan. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosa kata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar sebelum penggunaan media Permainan Teka-teki Silang Bergambar berada dalam kategori tidak mampu. Hasil kemampuan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar setelah penggunaan media permainan Teka-teki Silang Bergambar berada dalam kategori sangat mampu. Artinya ada peningkatan kemampuan penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar melalui penggunaan media Permainan teka-teki silang bergambar.

Kata kunci: *Anak Tunagrahita , kemampuan penguasaan kosakata bahasa indonesia, permainan teka teki silang bergambar*

I. PENDAHULUAN

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari sangat memegang peranan penting terutama dalam pengungkapan pikiran seseorang atau merupakan sarana untuk berfikir, menalar dan menghayati kehidupan. Dalam kehidupan sehari-hari tidak ada seorangpun yang dapat meninggalkan bahasa karena selain sebagai sarana berfikir bahasa juga digunakan sebagai alat komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Keraf, G (1980:14) menyatakan bahwa "Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat yang berupa bunyi suara atau tanda atau lambang yang dikeluarkan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia lainnya". Dalam hal ini yang dimaksud dengan bahasa sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat tidak lepas dari penguasaan kosakata, karena dengan penguasaan kosa kata yang cukup akan memperlancar siswa dalam berkomunikasi dan

mempermudah siswa untuk memahami bahasa yang terdapat dalam buku-buku pelajaran. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai, semakin besar kemungkinan seseorang terampil dalam berbahasa Indonesia. Pendidikan bahasa sebagai alat komunikasi sangatlah penting dan harus dipahami oleh siswa pada umumnya dan anak tunagrahita pada khususnya. Bagi anak tunagrahita itu sendiri bahasa yang dimiliki belum cukup untuk berkomunikasi secara lancar, itu semua disebabkan karena kondisi ketunaan yang disandangnya.

Pembelajaran untuk murid tunagrahita seharusnya pembelajaran yang semi konkrit dan konkrit. Pembelajaran semi konkrit dan konkrit membutuhkan media. Pemilihan media dalam pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kondisi murid. Tahapan belajar murid selalu berawal dari segala sesuatu yang konkrit, hal ini sesuai dengan pendapat Sagala (2007: 167) "Pada dasarnya sesuai dengan perkembangan siswa sebagai murid tunagrahita, pengajaran lebih mengutamakan sifat konkrit sehingga media mengajar pun dimulai

pemilihannya dari sifat itu”. Maka dalam proses pembelajaran berbagai bidang studi termasuk bahasa Indonesia perlu diterapkan teknik dan strategi yang sesuai dan memungkinkan murid dapat belajar lebih nyaman sehingga lebih mudah memahami materi yang diberikan. Salah satu strategi dan teknik pembelajaran yang praktis dan efektif dimanfaatkan menggugah perhatian murid tunagrahita ringan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah melalui penerapan permainan teka-teki silang bergambar yang penerapan akan memberikan kegiatan yang membuat anak terlibat dalam suatu aktifitas secara langsung yang menyenangkan.

Berdasarkan temuan penulis di lapangan menunjukkan bahwa murid tunagrahita ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar, hasil belajar Bahasa Indonesia pada anak tunagrahita ringan umumnya masih rendah, khususnya kemampuan dalam penguasaan kosa kata, hal ini disebabkan murid kurang memahami kata-kata yang di dengar dalam mata pelajaran yang diberikan misalnya,

menyebutkan nama benda yang ada di ruangan kelas seperti: penghapus, penggaris, rautan dan lain-lain .

Namun sebagian besar kosakata benda yang dapat disebutkan oleh murid kurang tepat, ada yang menafsirkan nama benda penghapus namun murid menyebutkan dengan kata “Hapus”, dan kata penggaris disebutkan dengan kata “garis”, kata rautan disebutkan dengan kata “pengkoro”. Murid tidak bisa menyebutkan kosakata benda sesuai dengan benda tersebut. Selain itu hasil wawancara dengan guru kelas Dasar IV serta dokumen hasil ulangan harian atau semester yang diperoleh murid tersebut, untuk mendeskripsikan kosakata benda. Berdasarkan hasil ulangan tersebut maka pembelajaran kosa kata Bahasa Indonesia perlu disesuaikan dengan perkembangan Murid.

Berdasarkan pemahaman penulis tentang teka teki silang diatas maka penulis merasa terpanggil untuk mengambil kesimpulan untuk membuat media belajar teka teki silang bergambar untuk anak tunagrahita ringan, dimana anak menjawab pertanyaan-pertanyaan itu

sesuai dengan gambar yang tertera pada teka teki silang tersebut. Jadi teka teki silang disini dibuat disesuaikan dengan kemampuan anak tunagrahita ringan itu sendiri, dengan cara menuliskan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata sesuai dengan nama gambar yang tertera disamping, di bawah atau diatas teka teki silang pada ruang kosong yang sudah tersedia atau di atas sehingga jawabannya sesuai dengan gambar yang ada pada teka teki silang tersebut.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka pertanyaan penelitian utama dalam penelitian ini adalah :

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

1. Bagaimanakah kemampuan anak tunagrahita dalam penguasaan kosa kata sebelum menggunakan media teka-teki silang bergambar?
2. Bagaimana kemampuan anak tunagrahita dalam penguasaan kosa kata setelah menggunakan media teka-teki silang bergambar?

3. Apakah ada peningkatan kemampuan menulis Kosakata pada murid tunagrahita Kelas IV di SLB Negeri 02 Makassar Setelah Penggunaan Teka-Teki Silang Bergambar?

I. KAJIAN TEORI

A. Hakikat Tunagrahita

1. Pengertian Anak Tunarahita

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual d bawah rata-rata. Dalam kepustakaan bahasa asing, digunakan istilah-istilah *mental retardation*, *mentally retarded*, *mental deficiency*, *mental defective*, dan lain-lain. Istilah-istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama, yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata. 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 Developmental Disability* (AAIDD).

Penyandang tunagrahita mereka mengalami hambatan dan keterbelakangan mental, gejalanya tak hanya sulit berkomunikasi tetapi juga sulit mengerjakan tugas-tugas yang bersifat akademik, seperti yang dinyatakan Somantri (2007:103) mengemukakan bahwa "istilah retardasi mental sesungguhnya memiliki arti yang sama menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan inteligensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial". Menurut Rosida dan Sudrajat (2013:17) "Anak tunagrahita adalah mereka yang kecerdasannya jelas dibawah rata-rata disertai dengan adanya hambatan dalam perilaku adaptif". Sesuai dengan pokok permasalahan yang diteliti yaitu murid tunagrahita ringan, maka pembahasan ini akan difokuskan pada murid tunagrahita ringan.

Tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil. Kelompok ini memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet, sedangkan menurut Skala Weschler (WISC) memiliki IQ 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, dan berhitung sederhana.

Menurut Amin (1995: 22) menyatakan bahwa:

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

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

2. Konsep Dasar Kosakata Bahasa Indonesia

a. Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan gabungan dari kosa dan kata. Kosa berasal dari bahasa Sanskerta dan

berarti kekayaan. Menurut Soedjito (2009: 24) kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai:

- a) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa
- b) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis
- c) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
- d) Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis

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

- a) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
- b) Kata-kata yang dikuasai seseorang atau kata-kata

yang dipakai oleh segolongan orang dari lingkungan yang sama.

- c) Kata-kata yang dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan.
- d) Daftar sejumlah kata, ungkapan, dan istilah dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya.

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

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar, dengan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis". Mengenal kata adalah memperoleh kata-kata baru dari hasil mendengarkan atau dari hasil

membaca. Selanjutnya, hakikat memahami kata-kata adalah memperoleh kosakata baru, mengerti kata dan artinya serta memahami keterkaitan kata dan konsep yang diawali kata-kata tersebut.

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

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

Ada dua hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan gangguan proses komunikasi, pertama gangguan atau kesulitan bicara. Hal yang lebih serius dari gangguan bicara adalah gangguan bahasa, dimana seseorang anak mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosa kata serta kesulitan dalam memahami

aturan sintaksis dari bahasa yang digunakan.

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

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

3. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak

dari kata medium. Secara harafiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Menurut Dina Indriana (2011:15):

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

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

penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

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

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

Menurut Zaini dkk (2008:71) menyatakan bahwa:

Teka-teki dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan

ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

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

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

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

dalam ingatan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.

Media teka teki silang bergambar merupakan media teka teki silang dengan disertai gambar. Menurut Kustandi (2011 : 5) gambar adalah media pembelajaran yang sering digunakan. Gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indra penglihatan.

Berdasarkan Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media teka-teki silang bergambar adalah suatu media permainan bahasa yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar agar peserta didik tidak merasa bosan, karena media teka-teki slang bergambar dilengkapi dengan gambar-gambar

Adapun langkah-langkah pengajaran dengan Menggunakan Permainan Teka-Teki silang (TTS) Bergambar, yaitu:

1. Mengondisikan murid dengan memberi Apresiasi dengan mecurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama benda

yang ada di ruang kelas maupun di rumah

2. Memperkenalkan Media Permainan Teka-Teki Silang yang akan dipakai sebagai Media pembelajaran yaitu Teka-teki Silang Bergambar
3. Menyiapkan atau membagikan teka teki kepada peserta didik dengan peserta didik
4. Kemudian dijelaskan kepada murid, bahwa Media Teka-teki Silang Bergambar itu berbentuk kotak putih yang dimana konsepnya mendatar dan menurun dan jumlah kotaknya pun di sesuaikan dengan jawabannya. Soalnya berbentuk cerita dan gambar (contoh: Gambar benda di samping adalah) sambil menyamakan gambar soal dengan gambar benda yang ada di dalam kelas
5. Murid di intruksikan mengisi kotak hitam putih atau Teka-teki silang sesuai dengan soal gambar tersebut
6. Murid diminta menulis jawaban di lebambaran kertas yang berbentuk Teka-teki

silang tersebut dengan cara mengisi satu huruf dengan satu kotak. Contoh:

k	u	r	s	i
---	---	---	---	---

7. Murid kembali melakukan hal sama yaitu membaca gambar benda berikutnya
8. Setelah itu guru menjelaskan kembali soal tersebut merupakan kosa kata benda. Benda di dalam kelas maupun benda yang ada di rumah.
9. Guru memperhatikan murid yang perlu bimbingan bagi mereka yang belum atau kurang mampu dan guru memberi hadiah kepada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar
10. Permainan ini dilakukan berulang-ulang sehingga murid aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan penguasaan kosa kata pada murid mengalami peningkatan.

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dimana pendekatan ini digunakan untuk meneliti atau mengetahui peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar sebelum dan setelah penerapan Teka-teki silang bergambar

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yaitu untuk memberikan gambaran tentang kosakata benda sebelum dan sesudah penerapan permainan Teka-teki silang bergambar pada murid tunagrahita ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar.

B. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan teka-teki silang bergambar. Teka-teki silang bergambar adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak pilihan) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata

berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi kedalam kategori “Mendatar” dan “Menurun” tergantung posisi kata yang harus diisi.

Bentuk teka-teki silang ini sama seperti teka-teki silang pada umumnya hanya ditambahkan gambar. Pada permainan teka-teki silang bergambar, dimana siswa harus mengisi kotak-kotak mendatar dan menurun sesuai dengan nama gambar yang ada.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah peningkatan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia anak tunagrahita ringan. Adapun pengertian kosakata adalah setiap kata yang dimiliki oleh seseorang dan diketahui artinya, baik kata-kata yang sering digunakan dalam kegiatan kebahasaannya, maupun kata-kata yang jarang atau tidak pernah digunakan.

C. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian adalah 2 orang siswa Tunagrahita di SLB 02 Negeri Makassar.

D. Teknik / Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan penguasaan kosakata murid tunagrahita ringan sebelum dan setelah menggunakan teka-teki silang bergambar.

Tes digunakan memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan teknik tes. Teknik tes yang dimaksud adalah tes tertulis, ini dimaksud untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan penguasaan kosakata murid tunagrahita ringan baik sebelum dan sesudah penggunaan teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia dengan gambar benda pada Kelas Dasar IV di SLB Negeri 02 Makassar. Adapun materi tes penelitian ini yang direncanakan kosakata benda dengan gambar benda atau benda yang ada di sekitar, melalui teka-teki silang bergambar. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk tes yang dikonstruksikan oleh peneliti sendiri

dan jumlah soal yang direncanakan sebanyak 35 nomor. Kriteria pemberian nilai digunakan 0 dan 1. Nilai (0) apabila murid tidak mampu mengerjakan soal. Nilai (1) apabila murid mampu mengerjakan soal dengan benar. Jadi total skor maksimal adalah 35. Sedangkan skor minimal yang dapat dicapai seorang murid adalah 0. Dalam penelitian ini peneliti mengkategorikan, antara lain 1) Sangat Mampu, 2) Mampu, 3) Cukup Mampu, 4) Kurang Mampu, 5) Tidak mampu.

E. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu Apakah media permainan teka-teki silang bergambar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada anak tunagrahita ringan.

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan penguasaan kosakata

Bahasa Indonesia pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar.

Penelitian ini telah dilaksanakan selama satu bulan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar yang berjumlah 2 (dua) orang. Pengukuran terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata dilakukan sebanyak 10 kali, yakni tes sebelum penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar untuk memperoleh gambaran tingkat awal murid tunagrahita ringan. Sedangkan pengukuran kedua dilakukan setelah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar.

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. Deskripsi Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV Di

SLBN 2 Makassar Sebelum Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar.

Untuk mengetahui gambaran kemampuan penguasaan kosakata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV Di SLBN 2 Makassar menggunakan media permainan teka-teki silang bergambar dapat diketahui melalui tes awal. Tes awal dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan penguasaan kosakata murid tunagrahita ringan sebelum diberikan media pembelajaran berupa media permainan teka-teki silang bergambar. Berikut deskripsi tentang kemampuan kosakata anak tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar sebelum penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar selanjutnya adapun data hasil kemampuan kosakata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar sebelum penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.1 sebagai berikut:

2. Tabel 4.1 Skor Tes Awal Hasil Kemampuan Kosakata Pada

Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV Di SLB Negeri 2 Makassar Sebelum Penggunaan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor hasil kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh murid tunagrahita kelas dasar IV pada tes awal, maka nilai dari kedua murid tunagrahita di SLB Negeri 2 Makassar dituangkan dalam tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Kategorisasi Hasil Kemampuan Penguasaan Kosakata Sebelum Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

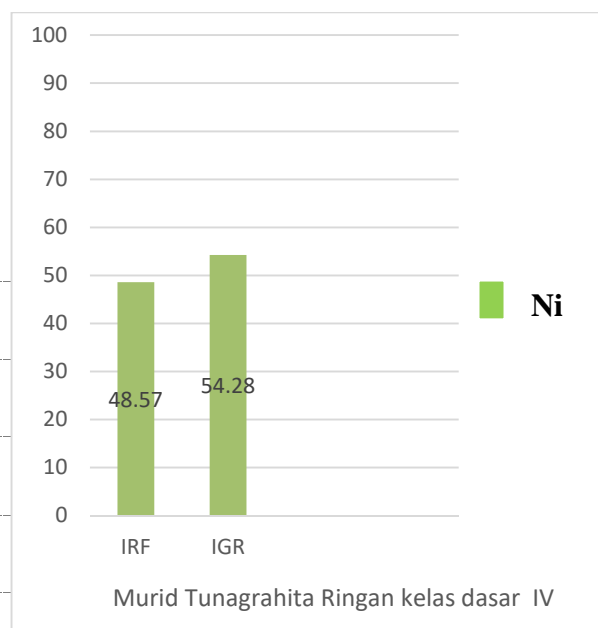
No	Kode Murid	Nilai
1.	IRF	48,57
2.	IGR	54,28
Jumlah		102,85
Rata-rata		51,42

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel 4.2, diperoleh nilai hasil kemampuan kosakata pada kedua murid

tunagrahita ringan kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar sebelum penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar, yakni murid IRF memperoleh nilai (48,57) masuk

No	Kode Murid	Skor	Tes Awal
1.	IRF	17	
2.	IGR	19	

dalam kategori Tidak Mampu. Untuk lebih jelasnya akan di Visualisasikan dalam grafik 4.1 berikut:



4.1 Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Penguasaan Kosakata Sebelum Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

2. Hasil Kemampuan Kosakata Setelah Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

Untuk mengetahui gambaran hasil kemampuan kosakata pada murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar dapat diketahui melalui tes akhir. Berikut deskripsi tentang kemampuan kosakata anak tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar setelah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar. Selanjutnya data kemampuan menulis kosakata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar setelah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar selanjutnya dituangkan dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Nilai Tes Akhir Hasil Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Murid Tunagrahita Kelas Dasar IV Di SLB Negeri 2 Makassar Setelah Penggunaan Media

Permainan Teka- Teki Silang Bergambar

No	Kode Murid	Nilai Tes Akhir
1.	IRF	30
2.	IGR	32

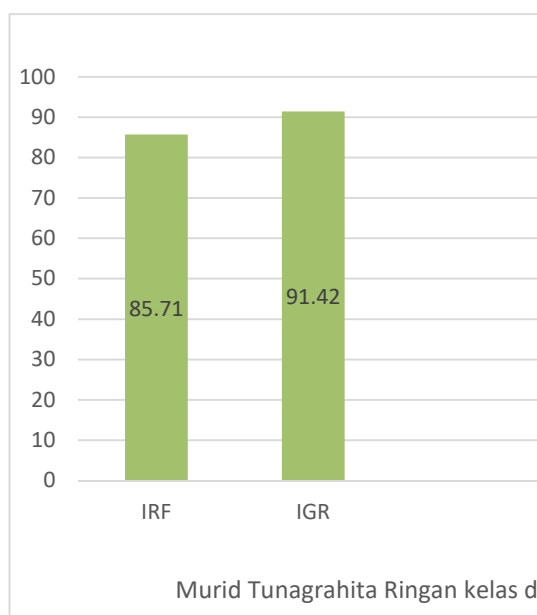
Berdasarkan hasil perhitungan terhadap nilai hasil kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh murid tunagrahita ringan pada tes akhir, maka nilai dari kedua murid tunagrahita di SLB Negeri 2 Makassar dituangkan dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Kategorisasi Hasil Kemampuan Kosakata Setelah Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Anak Tunagrahita Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

No	Kode Murid	Nilai	Kategori
1.	IRF	85,71	Sangat Mampu
2.	IGR	91.42	Sangat Mampu
Jumlah		182,84	

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada tabel 4.4, diperoleh nilai akhir hasil kemampuan kosakata pada kedua murid tunagrahita kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar setelah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar yakni murid IRF memperoleh nilai (85,71) dan Murid IGR memperoleh nilai (91,42). Mencermati nilai hasil kemampuan penguasaan kosakata tersebut yang diperoleh kedua murid IRF dan IGR maka nilai rata-rata kedua murid berada pada kategori Sangat Mampu.

Untuk lebih jelasnya akan divisualisasikan dalam grafik 4.2 berikut



4.2 IVisualisasi Nilai Hasil Kemampuan

Penguasaan Kosakata Setelah Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

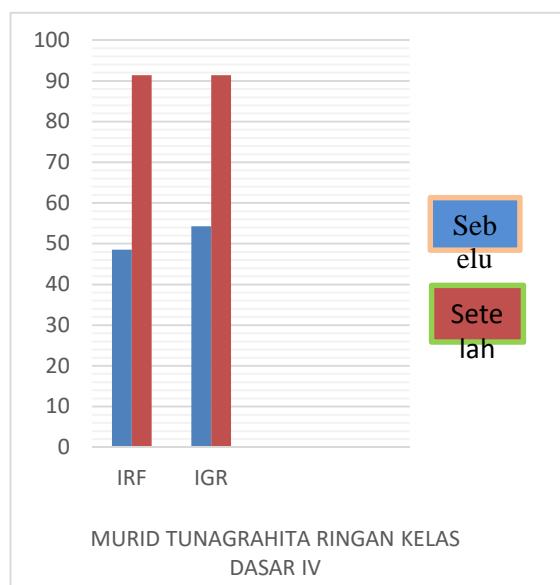
3. Hasil Kemampuan Kosakata Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

Peningkatan kemampuan Penguasaan kosakata pada murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar melalui penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar, dapat ditempuh dengan jalan membandingkan nilai hasil kemampuan kosakata yang diperoleh murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar antara sebelum dan setelah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar. Adapun perbandingan nilai hasil kemampuan kosakata tersebut antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Kemampuan Kosakata Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

N o	Murid	Nilai Sebelum	Kategori	Nilai Setelah	Kategori
1	IRF	48.57	Tidak Mampu	85.71	Sangat Mampu
2	IGR	54.28	Tidak Mampu	91.42	Sangat Mampu
Rata-rata		51.42	Tidak Mampu	91.42	Sangat Mampu

Untuk lebih jelasnya maka akan divisualisasikan dalam diagram batang 4.3. sebagai berikut:



Grafik 4.3 Visualisasi Nilai Hasil Kemampuan Kosakata Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV Di SLB Negeri 2 Makassar

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan menulis kosakata pada murid tunagrahita ringan melalui metode permainan

teka-teki silang bergambar. Sehingga dengan menggunakan media permainan teka-teki silang tersebut, murid tunagrahita mengalami perubahan dalam kemampuan kosakata.

B. Pembahasan Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata pada anak tunagrahita ringan melalui media permainan teka-teki silang bergambar. Menurut Amin (1995) Anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang perbendaharaan kata. Oleh sebab itu, anak tunagrahita ringan memerlukan cara yang dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kosakata. Karena kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kemampuan kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus kemampuan menulis kosakatanya maka semakin terampil pula dalam berbahasanya.

berdasarkan perbandingan hasil tes awal dengan hasil tes akhir maka dapat diperoleh gambaran bahwa ada peningkatan kemampuan kosakata pada murid tunagrahita di kelas dasar IV di SLB Negeri Makassar setelah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perbandingan antara nilai yang diperoleh murid pada tes awal dengan nilai yang diperoleh pada tes akhir, yakni kedua atau keseluruhan murid tunagrahita di kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar memperoleh nilai yang lebih tinggi pada tes akhir dari pada nilai yang diperoleh pada tes awal, atau dengan kata lain kedua murid tunagrahita di kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar memperoleh nilai yang lebih rendah pada tes awal dari pada nilai yang diperoleh pada tes akhir.

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLBN 2 Makassar setelah menggunakan media permainan teka-teki silang bergambar. Dalam artian bahwa penggunaan media permainan teka-

teki silang bergambar dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLBN 2 Makassar .

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar dalam meningkatkan kemampuan kosakata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar, maka dapat di simpulkan bahwa

1. Kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar sebelum menggunakan media permainan teka-teka silang bergambar berada pada kategori Tidak Mampu.
2. Kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar setelah menggunakan media Permainan Teka-Teka silang

bergambar berada pada kategori Sangat Baik.

3. Terdapat peningkatan kemampuan penulisan kosakata Bahasa Indonesia pada murid tunagrahita ringan di SLB Negeri 2 Makassar melalui penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru khususnya SLB Negeri 2 Makassar disarankan untuk menggunakan media permainan teka-teki silang bergambar atau media yang sesuai dengan kebutuhan murid sehingga mampu meningkatkan kemampuan menulis kosakata.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permasalahan penelitian ini secara lebih mendalam dengan menggunakan media yang lain sesuai dengan kebutuhan anak agar dapat memberikan sumbangan

pengetahuan yang lebih bermanfaat bagi tunagrahita khususnya dalam hal penulisan kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

Abduracchman, Muljono. & Sudjadi, S. 1994. *Pendidikan Luar Biasa Umum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Amin, Moh. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Rajagrafindo Persada

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pemelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya

Devianti. Ayunita. 2013. *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-6 Tahun*. Yogyakarta: Penerbit Araska

Dewi. 2005. DIKTAT. *Penelitian kualitatif*. Jurusan Psikologi

- Universitas Negeri Makassar:
Makassar
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Penerbit Diva Press
- Jakarta : Departemen Pendidikan dan kebudayaan. Ahmadi, Mukhsin. 1990. *Keterampilan Berbahasaan Apresiasi Sastra*
- Keraf, Gorys. 2000. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kosasih, E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Munir, Rinaldi. 2005. *Crossword Puzzle*. Tersedia: (<http://www.cse.ohio.html>) diakses tanggal 23 maret 2017
- Moleong, Lexy, J. 2000. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 1996. *Metode Penelitian kualitatif Edisi IV*. Yogyakarta: Raka Sarasin.
- Nur'aeni. 2004. *Intervensi Dini Bagi Anak Bermasalah*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Rosida, Lilis. & Sudrajat, Dodo. 2013. *Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Santoso, Ananda. & Priyanto, S. 2015. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Penerbit Global Mandiri
- Smart, Aqila. 2012. *Metode Pembelajaran dan Terapi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).
- Sinring, Abdullah. dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan

Silberman, 2007. *langkah-langkah permainan teka-teki silang*. Yogyakarta

Somantri, Sutjihati. 2005. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Penerbit PT Refika Aditama

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.

Soedjito. 2009. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Taringan,H.G. 1986. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung. Angkasa