

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PERTANYAAN PENELITIAN

A. Kajian pustaka

1. Hakikat Tunagrahita

a. Pengertian Anak Tunarahita

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di 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 Association of Intellectual Developmental Disability* (AAIDD) (Publis, 2011: 280) mendefinisikan :

Anak yang mengalami retardasi mental adalah memenuhi dua kriteria kelemahan, yakni rendahnya fungsi kecerdasan dan keterampilan adaptif. Kelainan ini terjadi sebelum masa perkembangan yaitu usia 18.

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, mdan 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.

b. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Klasifikasi tunagrahita dianggap penting untuk kebutuhan pelayanan pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar di kelas. Klasifikasi yang dialami murid pun memiliki perbedaan individual yang bervariasi. Klasifikasi tersebut bermacam-macam sesuai dengan disiplin ilmu maupun perubahan pandangan terhadap keberadaan murid tunagrahita. Hallahan (Nunung 2012) mengemukakan sebagai berikut:

- a. Mild Mental Retardation (Tunagrahita Ringan)
IQnya 70-55
- b. Moderate Mental Retardation (Tunagrahita Sedang)
IQnya 55-40
- c. Severe Mental Retardation (tunagrahita berat)
IQnya 40-25
- d. Profound Mental Retardation (sangat berat)
IQnya 25 kebawah

WHO dalam Amin (1995:19-20) mengelompokkan tunagrahita dalam 3 bagian yaitu : 1). Tunagrahita ringan atau dikenal dengan istilah tunagrahita ringan; 2). Tunagrahita sedang atau embisil; 3). Tunagrahita berat atau dikenal dengan istilah idiot. Untuk lebih jelasnya penulis akan uraikan sebagai berikut :

a. Tunagrahita ringan (*debil*)

Tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau tunagrahita ringan. Kelompok ini memiliki tingkat intelegensi antara 68-52 menurut skala Binet, sedangkan menurut Skala *Weschler-Weschler Intelegant Scale Children (WISC)* memiliki intelegensia 69-55. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis dan berhitung sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Sehingga dengan memperoleh pendidikan diharapkan nantinya mereka dapat mandiri.

Pada umumnya murid tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan fisik dan tampak seperti murid normal pada umumnya. Oleh karena itu, agak sukar dibedakan secara fisik antara murid tunagrahita ringan dengan murid normal.

b. Tunagrahita sedang (*Embisil*)

Murid tunagrahita sedang disebut juga embisil. Kelompok ini memiliki intelegensi 51-36 berdasarkan skala Binet, sedangkan menurut skala Weschler memiliki intelegensi 54-40. murid terbelakang sedang bisa mencapai perkembangan *Mental Age* (MA) sampai kurang lebih 7 tahun. Mereka dapat dididik mengurus diri sendiri dari bahaya seperti menghindari kebakaran, berjalan di jalan raya, berlindung dari hujan dan sebagainya.

c. Tunagrahita berat (*Idiot*)

Kelompok murid tunagrahita berat sering disebut idiot. Kelompok ini dapat dibedakan atas murid tunagrahita berat dan sangat berat. Tunagrahita berat memiliki IQ antara 32-20 menurut skala Binet dan antara 39-25 menurut skala Weschler. Tunagrahita sangat berat memiliki IQ di bawah 19 menurut skala Binet dan IQ di bawah 24 menurut skala Weschler. Kemampuan mental atau *Mental Age* maksimal yang dapat dicapai yakni kurang dari tiga tahun. Murid tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan secara total dalam hal berpakaian, mandi, makan dan sebagainya. Bahkan mereka memerlukan perlindungan dari bahaya sepanjang hidupnya. Dengan demikian, murid yang mengalami ketunagrahitaan berat sangat memerlukan perhatian orang tua dalam memberikan pendidikan dan pengasuhan di rumah karena segala aktivitas murid sangat tergantung dari bantuan orang lain, khususnya dari orang tua maupun anggota keluarga lainnya serta orang-orang di sekitar murid tunagrahita berat.

Berdasarkan klasifikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik tunagrahita terdiri dari peserta didik tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, dan

tunagrahita berat yang memiliki IQ yang berbeda dan mempunyai kemampuan akademik dan bersosialisasi yang berbeda pula . Penulis menyimpulkan bahwa murid tunagrahita ringan adalah murid yang masih dapat dididik secara minimal dalam bidang akademik, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Tunagrahita sedang adalah murid yang masih dapat dilatih seperti keterampilan mengurus diri sendiri, di rumah, sekolah, dan lingkungan dimana dia berada. Sedangkan tunagrahita berat dan sangat berat adalah murid yang hanya mampu dirawat. Segala sesuatunya memerlukan pertolongan orang lain seperti dalam mengurus diri sendiri.

Karena itu, murid tunagrahita membutuhkan kata-kata konkret dan sering didengarnya. Selain itu, perbedaan dan persamaan harus ditunjukkan secara berulang-ulang. Latihan-latihan sederhana seperti mengajarkan konsep besar dan kecil, keras dan lemah, pertama, kedua dan terakhir perlu menggunakan pendekatan yang konkret.

c. Penyebab Tunagrahita

Penyebab tunagrahita secara umum sebagai berikut:

- 1) Infeksi dan/atau intoksikasi.
- 2) Rudapaksa dan/atau sebab fisik lain.
- 3) Gangguan metabolisme, pertumbuhan atau gizi atau nutrisi.
- 4) Penyakit otak yang nyata (kondisi setelah lahir/post-natal).
- 5) Akibat penyakit atau pengaruh sebelum lahir (pre-natal) yang tak diketahui.
- 6) Akibat kelainan kromosomal.
- 7) Gangguan waktu kehamilan (*gestational disorder*).
- 8) Gangguan pasca-psikiatrik/gangguan jiwa erat (post-psychiatrik disorder).

9) Pengaruh lingkungan.

Abdurrachman dan Sudjadi (1994:30) mengatakan bahwa tunagrahita dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti berikut :

- 1) Faktor Genetik, yaitu kerusakan pada biokimia dan abnormalitas kromosomal.
- 2) Pada masa prenatal, yang disebabkan karena virus rubella (cacar) dan factor rhesus (Rh).
- 3) Pada masa natal, yaitu karena luka saat kelahiran, sesak napas, dan prematuritas.
- 4) Pada masa post natal, yang disebabkan karena infeksi, encephalitis (peradangan sistem saraf pusat), meningitis (peradangan selaput otak) dan malnutrisi.
- 5) Sosiokultural.

Menurut Smart (2010 : 52) penyebab tunagrahita adalah sebagai berikut:

- 1) Anomalia genetic atau kromosom:
 - a. *Down syndrome*, trisotomi pada kromosom 2,
 - b. *Fragile X syndrome*, malformasi kromosom X, yaitu ketika kromosom X terbelah dua. Mayoritas laki-laki dan sepertiga dari populasi penderita mengalami RM sedang, dan
 - c. *Recessive gene disease*, salah mengarahkan pembentukan enzim sehingga mengganggu proses metabolisme (*phenyketonurea*).
- 2) Penyakit infeksi, terutama pada trimester pertama karena janin belum memiliki sistem kekebalan dan merupakan saat kritis bagi perkembangan otak.
- 3) Kecelakaan dan menimbulkan trauma di kepala.
- 4) Prematuritas (bayi lahir sebelum waktunya kurang dari 9 bulan).
- 5) Bahan kimia yang berbahaya, keracunan pada ibu berdampak pada janin, atau polutan lainnya yang terhirup oleh anak.

Melihat pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa factor-faktor penyebab yang dapat mengakibatkan terjadinya ketunaan ada anak yaitu factor keturunan, factor makanan dan minuman serta factor lingkungan. Dalam hal ini factor-faktor tersebut dapat mempengaruhi ketunagrahitan baik pada saat prenatal, natal, maupun post natal.

Berdasarkan karakteristik di atas jelas bahwa murid tunagrahita ringan adalah murid yang masih dapat dididik dalam bidang akademik seperti membaca, menulis dan berhitung.

2. Murid Tunagrahita Ringan

a. Pengertian Murid Tunagrahita Ringan

Pada umumnya murid tunagrahita ringan tidak mengalami gangguan fisik, karena secara fisik tampak seperti murid pada umumnya. Oleh karena itu, murid tersebut termasuk sukar dibedakan secara fisik antara murid tunagrahita ringan dengan murid pada umumnya.

Menurut Effendi (2005: 90) anak tunagrahita mampu didik (debil) adalah “anak tunagrahita yang tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan khusus, walaupun hasilnya tidak maksimal

Menurut Amin (1995: 22) berdasarkan pola pengertian yang dibuat AAMD (*Association American on Mental Deficiency*) menyatakan bahwa:

Murid tunagrahita ringan yang termasuk dalam kelompok murid dengan kecerdasan dan kemampuan adaptasinya terhambat, tetapi memiliki kemampuan untuk berkembang dalam bidang pelajaran akademik penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. Dalam mata pelajaran akademik mereka pada umumnya mampu mengikuti mata-mata pelajaran tingkat sekolah lanjutan. Program yang diterapkan hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan khusus mereka. IQ murid tunagrahita ringan berkisar 50-70. Dalam penyesuaian sosial mereka dapat bergaul, dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial tidak saja pada lingkungan yang terbatas tetapi juga pada lingkungan yang lebih luas, bahkan kebanyakan dari mereka dapat mandiri dalam masyarakat.

Somantri (1996: 86) mengemukakan tentang kondisi anak tunagrahita ringan (debil) sebagai berikut:

Anak tunagrahita ringan disebut juga moron atau debil, yakni mereka yang memiliki IQ 68 – 52 menurut Binet dan IQ 69 – 55 menurut skala Wescheler (WISC). Mereka masih dapat diajar membaca, menulis dan berhitung sederhana, dapat didik menjadi tenaga kerja *semi-skilled* dan tidak mampu menyesuaikan diri secara independen.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa murid tunagrahita ringan adalah kondisi dimana perkembangan kecerdasan murid mengalami hambatan karena perkembangan usia tidak diikuti oleh kemampuan mental yang sesuai sehingga murid tunagrahita tidak mencapai tahap perkembangan yang optimal dan perilaku yang ditimbulkan tidak sesuai dengan tuntutan lingkungan. Namun murid tunagrahita ringan masih memiliki potensi untuk di didik pelajaran akademik, keterampilan sederhana, dan mampu mandiri sesuai batas-batas kemampuan yang dimiliki anak tunagrahita ringan itu sendiri.

b. Karakteristi Anak Tunagrahita Ringan

Menurut *American association on Mental Deficiency* (AAMD) dalam Amin (1995: 25) sebagai berikut:

1. Mempunyai IQ antara 50-70,
2. Dapat mengikuti mata pelajaran tingkat sekolah lanjutan, sesuai berat-ringannya ketunagrahitaan yang disandangnya,
3. Dapat menyesuaikan diri dalam pergaulan,
4. Dapat melakukan pekerjaan semi skill dan pekerjaan sosial sederhana,
5. Dapat mandiri.

Kemudian dikemukakan oleh Amin (1995: 34) di dalam bukunya bahwa karakteristik murid tunagrahita ringan sebagai berikut:

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

Mumpuniarti (2007: 41) bahwa karakteristik murid tunagrahita ringan dapat ditinjau secara fisik, psikis, dan sosial, karakteristik tersebut antara lain:

1. Karakteristik fisik nampak seperti anak normal hanya sedikit mengalami kelemahan dalam kemampuan sensorimotorik,
2. Karakteristik psikis sukar berfikir abstrak dan logis, kurang memiliki kemampuan analisa, asosiasi lemah, fantasi lemah, kurang mampu mengendalikan perasaan, mudah dipengaruhi kepribadian, kurang harmonis karena tidak mampu menilai mana yang baik dan buruk,
3. Karakteristik sosial, mereka mampu bergaul, menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang tidak terbatas hanya pada keluarga saja, namun ada yang sederhana dan melakukan secara penuh sebagai orang dewasa, kemampuan dalam bidang pendidikan termasuk mampu didik.

Berdasarkan karakteristik di atas, jelas diketahui bahwa murid tunagrahita ringan adalah murid yang masih dapat dididik dalam bidang akademik seperti membaca, menulis dan berhitung. Sehubungan dengan ini, maka peneliti akan mengoptimalkan kemampuan murid tunagrahita ringan dalam aspek menulis yaitu penguasaan kosakata dalam hal ini yang dimaksud adalah kosakata benda yang ada di sekitarnya.

3. 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.

b. Jenis-Jenis Kosakata

Menurut Hurlock (1978: 187) anak mempelajari dua jenis kosakata yakni kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum terdiri atas kata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang berbeda. Kosakata khusus terdiri atas kata

arti spesifik yang hanya digunakan pada situasi tertentu. Hurlock (1978: 188)

mengemukakan jenis-jenis kosa kata, yaitu:

1. Kosakata umum
Kosakata umum terdiri dari kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan.
2. Kata benda.
Kata yang pertama digunakan oleh anak adalah kata benda, umumnya yang bersuku kata satu yang diambil dari bunyi celoteh yang disenangi.
3. Kata kerja.
Setelah anak mempelajari kata benda yang cukup untuk menyebutkan nama dan benda disekitarnya, mereka mulai mempelajari kata-kata baru khususnya yang melukiskan tindakan seperti "beri", "ambil" atau "pegang".
4. Kata Sifat.
Kata sifat muncul dalam kosakata anak yang berumur 1,5 tahun. Pada mulanya kata sifat yang paling umum digunakan adalah "baik", "buruk", "bagus", "nakal", "panas" dan "dingin". Pada prinsipnya kata-kata tersebut digunakan pada orang, makanan dan minuman.
5. Kata keterangan.
Kata keterangan digunakan pada umur yang sama untuk kata sifat. Kata keterangan yang muncul paling awal dalam kosakata anak, umumnya adalah "disini" dan "dimana".
6. Kosakata Khusus
Kosakata khusus terdiri dari Kosakata warna, Kosakata jumlah, Kosakata waktu, Kosakata uang, Kosakata ucapan populer.
7. Kosakata warna.
Sebagian besar anak mengetahui nama warna dasar pada usia 4 tahun. Seberapa mereka akan mempelajari nama warna lainnya bergantung pada kesempatan belajar dan minat mereka tentang warna.
8. Kosakata jumlah.
Dalam skala inteligensi Stanford-Binet, anak yang berusia 5 tahun diharapkan dapat menghitung tiga objek dan diharapkan dapat menghitung 3 objek dan pada usia 6 tahun diharapkan cukup baik memahami kata "tiga", "sembilan", "lima" untuk menghitung biji.
9. Kosakata waktu.
Biasanya anak yang berusia 6 atau 7 tahun mengetahui arti pagi, siang, musim panas dan musim hujan
10. Kosakata ucapan populer.
Kebanyakan anak yang berusia 4 sampai 8 tahun khususnya anak lelaki menggunakan ucapan populer untuk mengungkapkan emosi dan kebersamaan dengan kelompok sebaya.

c. Penguasaan Kosakata

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.

d. Peranan Kosakata

Kosa kata mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan komunikasi di masyarakat dan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penguasaan kosa kata yang cukup akan memperlancar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Lebih lanjut, Nurdiyantoro (2001: 166) menyebutkan bahwa “kosa kata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa sebab kosakata berfungsi

untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tertulis”.

Tarigan (1986: 3) mengemukakan betapa pentingnya peranan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia, di antaranya:

1. kualitas dan kuantitas serta kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya;
2. pengembangan kosakata merupakan pengembangan konsep tunggal yang merupakan tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah atau perguruan;
3. semua jenjang pendidikan pada prinsipnya adalah pengembangan kosakata yang juga merupakan pengembangan konseptual;
4. pengembangan kosakata dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, kemampuan bawaan, dan status sosial;
5. faktor-faktor geografis mempengaruhi perkembangan kosakata;
6. telaah kata yang efektif harus beranjak dari arah kata-kata yang telah diketahui menuju kata-kata yang belum diketahui.

Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata yang cukup sangat diperlukan dalam kegiatan yang melibatkan kemampuan berbahasa seseorang, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dan kegiatan berkomunikasi di masyarakat.

f. Tips Memperkaya Kosakata Anak

Menurut Aulia (2012 : 152) Berbagai tips guna memperkaya kosakata anak adalah sebagai berikut :

1. Berbicaralah kepada anak secara rutin. Sebab anak belajar bahasa dan meningkatkan kosakata dari mendengar pembicaraan orang disekitar.
2. Selain bercakap-cakap secara normal, gunakan cara kreatif dan menyenangkan guna meningkatkan kosakata anak.
3. Setiap pergi, belilah sesuatu dan bawa pulang. Sesampai di rumah, tunjukkan pada anak serta katakana apa namanya.
4. Kenalkan kosakata baru sebanyak mungkin kepada anak. Tetapi, hindari kata-kata yang mirip, karena membuat anak anak bingung.

5. Jangan hanya mengajak anak berbicara tanpa memberi kesempatan padanya mengucakan kata-kata yang kita ajarkan. Sebab, stimulus dan kesempatan merupakan komponen paling penting guna menambah kosakata anak.
6. Gunakan berbagai macam kata. Jangan hanya mengulang kata “baik” atau “bagus”. Cari kata-kata baru guna menambah kosakata anak. Misalnya, ajak ia saat kita membeli tanaman. Kemudian perkenalkan kata baru, seperti nama bunga, alat-alat berkebun, dan lainnya. Hal yang sama bias dilakukan saat mengajak anak ke dapur. Minta ia mengambilkan garam, buncis, telur, dan sebagainya, tentunya sambil menunjuk ke benda yang dimaksud.
7. Jangan pernah mengabaikan anak. Topic apa pun bias dijadikan bahan perbincangan. Semua itu berguna bagi perkembangan kosakatanya.

g. Kemampuan Bahasa Anak Tunagrahita Ringan

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.

4. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harafia, 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.

b. Manfaat Umum Media Pembelajaran

Manfaat umum media pembelajaran menurut Aqib (2013 : 51) adalah sebagai berikut :

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaksi.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

8. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

5. Konsep Dasar Media Permainan Teka Teki Silang

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.

Berdasarkan pendapat di atas tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media permainan teka-teki silang merupakan media pembelajaran yang dapat menerima atau menangkap suatu pesan tersebut dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

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.

d. Teka Teki Silang Bergambar

Menurut Endah (2011: 1) Rätsel atau teka-teki sudah lama dikenal oleh masyarakat di Indonesia mulai dari mereka yang berusia muda sampai mereka yang tua. Materi yang diajarkan melalui Rätsel adalah Wortschatz atau kosakata. Dalam memilih media permainan bahasa pendidik harus kreatif dan sesuai dengan jumlah peserta didik. Dengan menggunakan media teka-teki silang bergambar tersebut proses pembelajaran akan lebih menarik. Para peserta didik akan lebih tertarik dengan media teka-teki silang bergambar yang melibatkan visual. Karena dengan gambar akan membantu peserta didik dalam pembelajaran kosakata dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai hasil perasaan dan pikiran. Gambar dapat dipergunakan sebagai media dalam penyelenggaraan proses pendidikan sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar.

Arsyad (2011: 17) mengatakan bahwa gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Menurut Sudjana (2010 : 12) bahwa kelebihan gambar adalah

Perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif, gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya dan gambar juga mengaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.

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 mnyampaikan 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

e. Manfaat dan Tujuan Permainan Teka Teki

Menurut Devianti (2013 : 136) Manfaat permainan teki teki bagi anak adalah sebagai berikut :

1. Mengasah daya ingat Saat teka-teki diluncurkan, anak akan menyisir semua arsip yang ada dikepalanya, untuk kemudian dicocokkan dengan petunjuk yang ada. Karenanya, permainan ini sangat baik untuk menjaga daya ingat anak. Selain itu, sangat mungkin anak menemukan kosa kata baru yang belum dikuasainya. Dengan begitu, wawasan anak semakin kaya, kosa katanya pun bertambah banyak.
2. Belajar klasifikasi Anak belajar mengklasifikasikan, mana yang termasuk kategori buah-buahan, binatang, kendaraan, dan

sebagainya. Saat disebutkan buah-buahan, pikiran anak akan melayang kepada jeruk, papaya, rambutan, dan sebagainya. Demikian juga ketika pertanyaan itu merujuk kepada binatang, maka gajah, monyet, kodok, dan lainnya, akan segera melintas dalam pikirannya. Dengan keterampilan klasifikasi ini, anak akan mudah menata ribuan kosa kata yang dikuasai.

3. Mengembangkan kemampuan analisis Anak belajar menganalisis jawaban yang tepat dari berbagai petunjuk yang ada. Dia belajar menggabungkan informasi itu dan menemukan jawabannya.
4. Menghibur Permainan teka-teki sangat menghibur. Ini jelas permainan yang menyenangkan dan bias mengakrabkan hubungan anak dengan orangtua, maupun antar teman sebaya. Bisa dilakukan di mana saja dan kapan pun, baik dalam perjalanan, di rumah, sekolah, maupun di saat-saat santai lainnya.

Tujuan permainan teka-teki silang menurut Siswanto (2012 : 141)

dalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan keterampilan bahasa dan kosakata serta kemampuan mereka-reka dalam pikiran.
2. Mengajarkan kemampuan berpikir.
3. Melatih motorik halus.
4. Melatih logika dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
5. Melatih kecerdasan bahasa.

Sedangkan tujuan permainan teka-teki silang menurut Ayu (2014 :

159) adalah sebagai berikut:

1. Melatih konsentrasi para siswa.
2. Mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.
3. Menjadikan suasana nyaman di kelas.
4. Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas

f. Keunggulan Media Permainan Teka Teki Silang

Keunggulan media permainan teka teki silang yaitu lebih simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

g. Kelemahan Media Permainan Teka Teki Silang

Kelemahannya adalah setiap jawaban teka teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.

h. Cara Mengurangi Kelemahan Media Permainan Teka Teki Silang

Untuk mengurangi kelemahan dalam media pembelajaran teka teki silang yaitu dengan cara pemberian bonus huruf pada kotak jawaban baik yang mendarat maupun yang menurun. Hal ini dapat mengurangi kesalahan siswa dalam menjawab pertanyaan karena sudah ada huruf yang ditentukan dalam kotak jawaban.

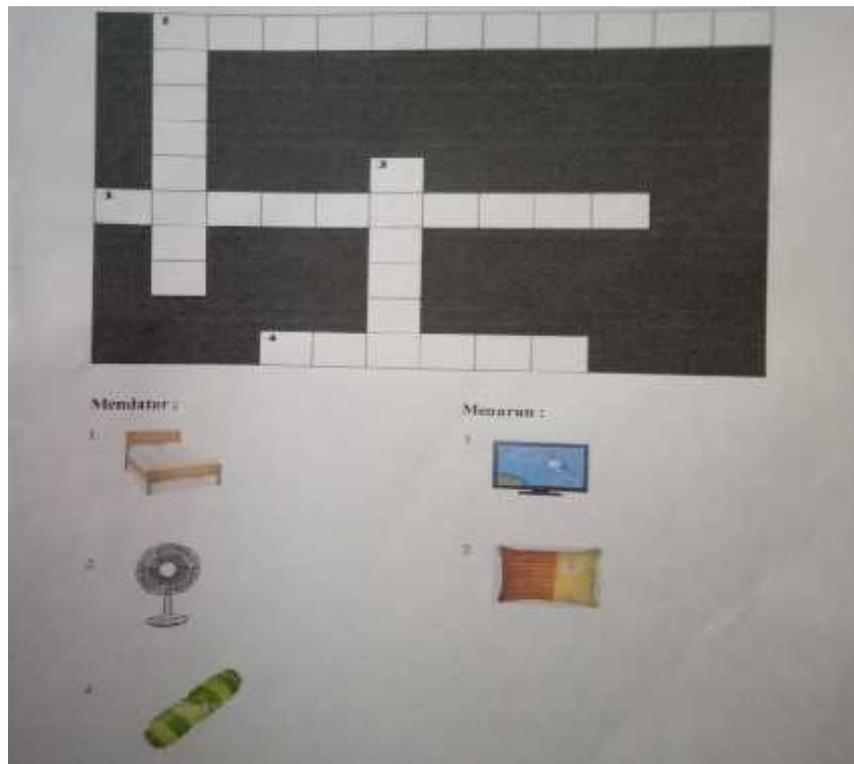
j. Langkah - langkah Permainan Teka Teki Silang

Langkah-langkah permainan teka-teki silang menurut Silberman (2007:82)

antara lain :

- 1) Langkah pertama adalah mecurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran.
- 2) Menyusun teka teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang didapat.
- 3) Bagikan teka teki kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu.
- 4) Memasukkan kata yang sesuai dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.
- 5) Mengisi teka teki tersebut secara mendatar ataupun menurun.
- 6) Menentukan batas waktu
- 7) Memberi hadiah kepada peserta didik yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Jadi, dari beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa langkah-langkah yang harus di lakukan dalam penerapan permainan Teka-teki silang bergambar yaitu dari prosedur pelaksanaan, langkah-langkah pembelajaran, dan tahap pelaksanaan.



Gambar 2.1 Skema Permainan Teka-Teki Silang Bergambar

Seperti yang terlihat pada gambar di atas Teka-teki silang bergambar telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan anak dalam melakukan penguasaan kosakata dengan aspek menulis dan membaca . Dimana teka teki silang bergambar dibagi menjadi dua bagian yaitu kotak hitam putih untuk menuliskan jawaban sesuai soal tersebut. Di bawah kotak hitam putih tersebut merupakan keterangan soal yang berbentuk gambar dan untuk membaca nama benda kemudian menulis jawababn sesauai dengan kotak tersebut.

j. Langkah-langkah pengajaran dengan Menggunakan Teka-Teki silang Bergambar

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 lebaran 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.

B. Kerangka pikir

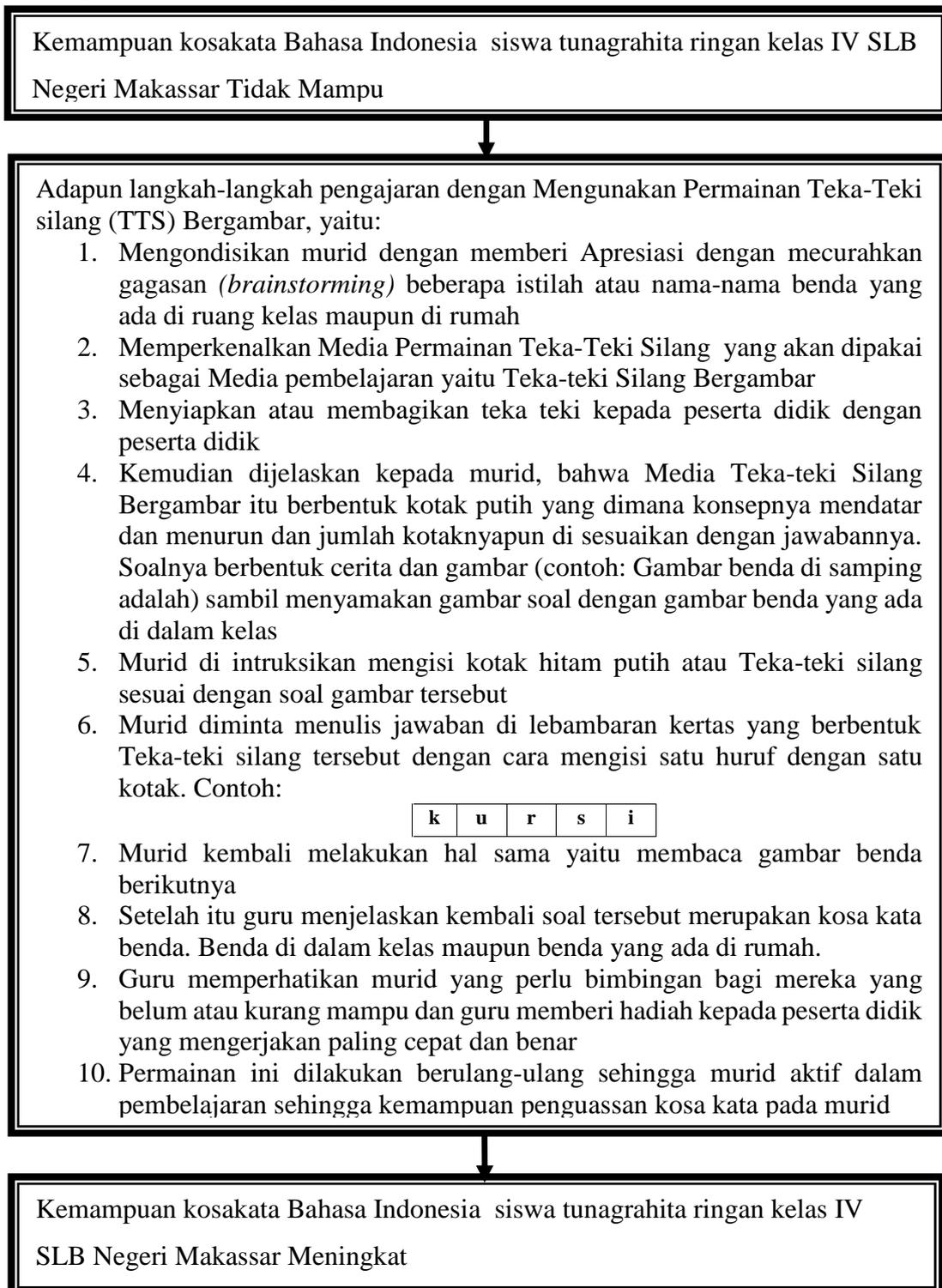
Kerangka pikir dalam penelitian ini berdasarkan hasil belajar murid Tunagrahita Ringan terhadap Penguasaan Kosakta Benda Bahasa Indonesia yang masih tidak mampu disebabkan oleh faktor guru dan murid yaitu 1). Guru dalam mengerjakan materi tentang kosakata pada pelajaran Bahasa Indonesia, murid Tunagrahita Ringan masih salah menyebutkan atau mengucapkan materi yang bersifat lisan sehingga membuat murid Tunagrahita kadang bosan, 2). Guru jarang memberikan kesempatan kepada murid untuk berfikir lebih kreatif, masih membuat murid tunagrahita Ringan berharap penuh pada guru dalam menerima pembelajaran, 3). Guru masih kurang menggunakan Media dalam pembelajaran. Dan untuk murid Tunagrahita Ringan ditemukan: 1). Murid Tunagrahita Ringan tidak mampu menguasai konsep materi Bahasa Indonesia tentang kosakata benda,

2). Hasil belajar murid Tunagrahita terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia masih tidak mampu.

Salah satu Media dalam pembelajaran yang peneliti tawarkan sesuai dengan keadaan murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV adalah penggunaan Media Pembelajaran. Melalui penggunaan Media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menciptakan murid Tunagrahita Ringan tidak bosan, tidak kaku, tidak menimbulkan kebingungan, dan membuat murid Tunagrahita Ringan betah untuk Belajar. Dengan penerapan permainan Teka-teki Silang bergambar ini diharapkan materi pelajaran tersebut akan mudah dipahami tanpa perlu penyajian materi secara lisan tanpa Media Pembelajaran yang dapat membuat murid Tunagrahita Ringan Menjadi Bosan.

Melalui Penggunaan Permainan Teka-teki Silang Bergambar yang didasarkan penjelasannya, bahwa Media Teka-teki Silang bergambar salah satu media dari beberapa media yang ada karena mengajak murid Tunagrahita Ringan melihat gambar atau melihat langsung benda yang ada di sekitarnya atau yang akan dipelajari. Dengan penggunaan Permainan Teka-teki Silang Bergambar pada murid Tunagrahita Ringan dapat menyebutkan nama kosakata benda berdasarkan gambar benda yang akan diteliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk lebih jelasnya mengenai kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema kerangka pikir penelitian berikut;



Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir Penelitian

C. Pertanyaan Penelitian

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?