

BAB 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:

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

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

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa, murid pertama dengan inisial IGR memperoleh jumlah skor sebanyak (19). Murid kedua atas nama inisial IRF memperoleh jumlah skor sebanyak (17). Dari hasil tes tersebut diperoleh jumlah skor yang didapat yaitu (35) .Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke standar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya

pada BAB III, jika ditetapkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

a. Murid Pertama (Inisial IRF)

Murid dengan inisial IGR memperoleh jumlah skor 17 dari 35 item soal kosakata benda dan setelah dikonversi maka memperoleh nilai 48,57. Saat ini murid IRF tidak dapat menyelesaikan kosakata benda seperti yang terdapat pada item soal nomor 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 19, 22, 23, 26, 27, 29, 30, 33, 34. dimana pada delapan belas item soal ini merupakan soal kosakata benda. Murid IRF hanya mampu menyelesaikan kosakata benda pada item soal nomor 1, 2, 4, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 24, 25, 28, 31, 32, 35. dimana dari ketujuh belas soal tersebut merupakan kosakata benda yang ada di dalam ruangan kelas maupun di rumah.

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Nilai (Murid IRF)} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{17}{35} \times 100 \\
 &= 48,57
 \end{aligned}$$

b. Murid kedua (Inisial IGR)

Murid dengan inisial IGR memperoleh jumlah skor 17 dari 35 item soal kosakata benda dan setelah dikonversi maka memperoleh nilai 48,57. Saat ini murid IRF tidak dapat menyelesaikan kosakata benda seperti yang terdapat pada item soal nomor 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 19, 23, 26, 27, 30, 33, 34. dimana pada delapan belas item soal ini merupakan soal kosakata benda yang ada di ruangan kelas. Murid IRF hanya mampu menyelesaikan kosakata benda pada item soal nomor 1, 2, 4, 11,

12, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 28, 29, 31, 32, 35. dimana dari ketujuh belas soal tersebut merupakan kosakata benda yang mampu dijawab dengan benar.

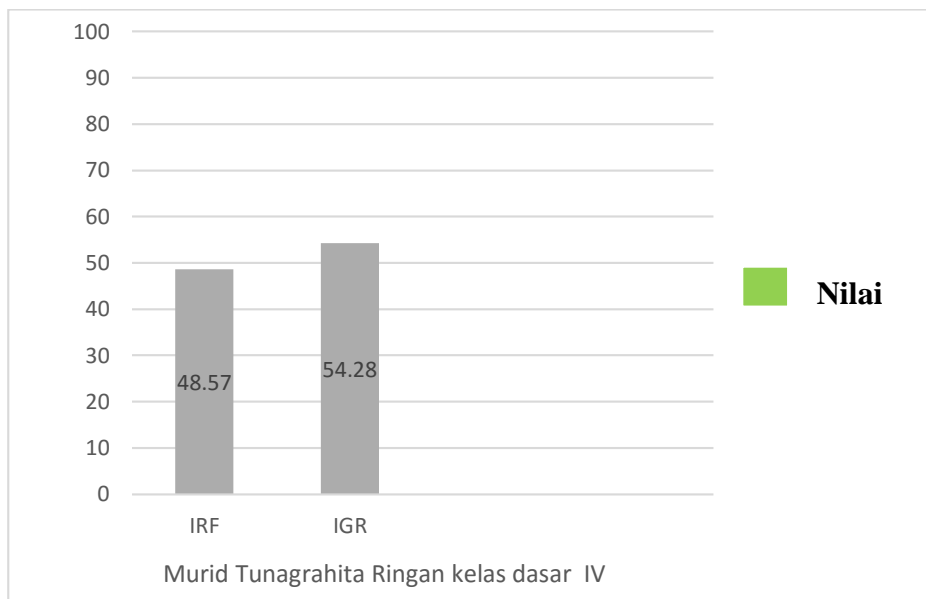
$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Nilai (Murid IGR)} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{19}{35} \times 100 \\
 &= 54,28
 \end{aligned}$$

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	Kategori
1.	IRF	48,57	Tidak Mampu
2.	IGR	54,28	Tidak Mampu
	Jumlah	102,85	
	Rata-rata	51,42	Tidak Mampu

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 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 tabel 4.3 menunjukkan bahwa tes akhir hasil kemampuan kosakata yang diberikan kepada 2 murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar setelah menggunakan media permainan teka-teki silang bergambar. Murid pertama dengan inisial IRF memperoleh jumlah nilai (30). Murid kedua dengan inisial IGR memperoleh jumlah nilai (30) dengan rata-rata nilai (30). Selanjutnya Nilai yang diperoleh dikonversikan ke nilai melalui rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika dihubungkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

a. Murid Pertama (Inisial IRF)

Murid IRF memperoleh skor 30 dari 35 item soal kosakata benda dan setelah dikonversi maka memperoleh nilai 85,71. Setelah pembelajaran kosakata benda dilakukan dengan penerapan permainan teka-teki silang bergambar saat ini murid IRF tidak dapat menyelesaikan 5 item soal yakni nomor 6, 8, 9, 19, 34. Murid IRF dapat menyelesaikan koskata benda dengan

melihat item soal gambar kosakata benda tersebut dan terbukti dengan murid IRF mampu menjawab dengan benar pada item soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35. Dimana pada item soal yang mampu di jawab oleh murid IRF merupakan soal kosakata benda yang ada di dalam kelas dan yang ada di rumah. Dan murid IRF menjawab 5 item soal yang salah dan selebihnya semua item soal tersebut dikerjakan dengan benar.

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Nilai (Murid IRF)} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{30}{35} \times 100 \\
 &= 85,71
 \end{aligned}$$

b. Murid Kedua (Inisial IGR)

Murid IGR memperoleh skor 32 dari 35 item soal kosakata benda dan setelah dikonversi maka memperoleh nilai 91,42. Setelah pembelajaran kosakata benda dilakukan dengan penerapan permainan teka-teki silang bergambar saat ini murid IGR tidak dapat menyelesaikan 3 item soal yakni nomor 9, 19, 34. Murid IGR dapat menyelesaikan koskata benda dengan melihat item soal gambar kosakata benda tersebut dan terbukti dengan murid IGR mampu menjawab dengan benar pada item soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35. Dimana pada item soal yang mampu di jawab oleh murid IGR merupakan soal kosakata benda yang ada di dalam kelas dan yang ada di rumah. Dan murid IGR menjawab 3 item soal yang salah dan selebihnya semua item soal tersebut dikerjakan dengan benar.

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Nilai (Murid IGR)} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{32}{35} \times 100 \\
 &= 91,42
 \end{aligned}$$

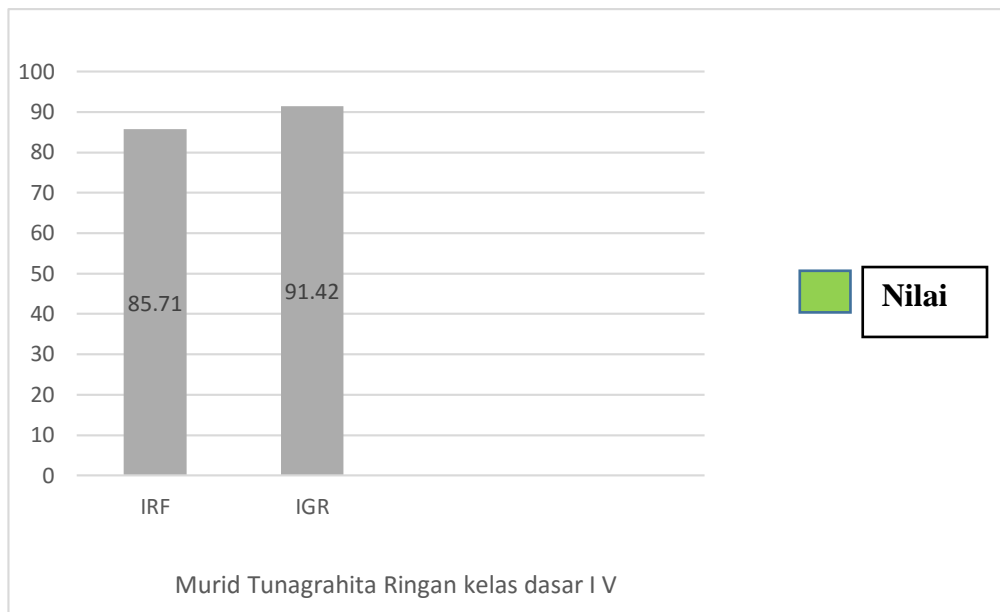
Berdasarkan hasil perhitungan terhadap nilai hasil kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh murid tunagrahita ringan pada tes akhir, maka nilai dari kedua murid tunagrahita di SLB Negeri 2 Makassar dituangkan dalam tabel 4.4 berikut:

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

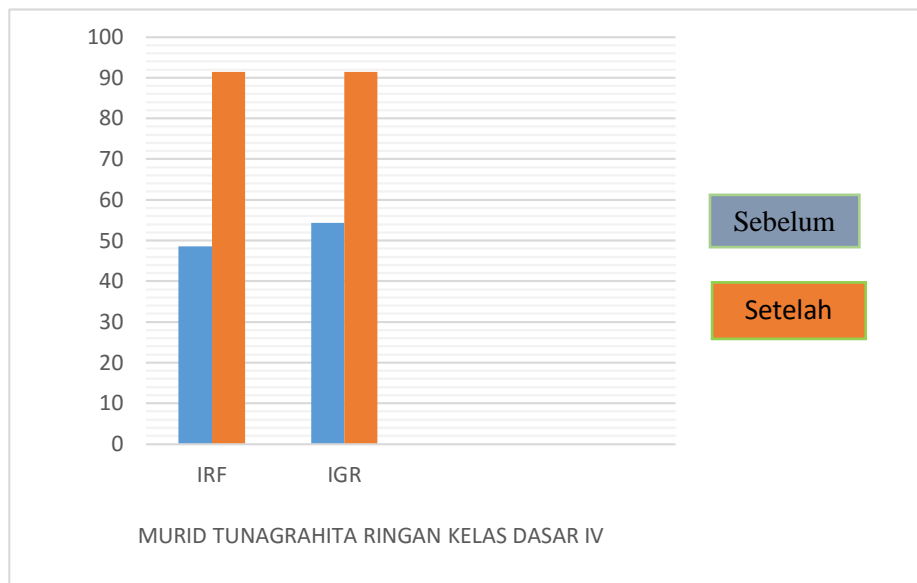
3. Hasil Kemampuan Kosakata Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar

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

No	Murid	Nilai Sebelum	Kategori	Nilai Sesudah	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

Berdasarkan data pada tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa secara umum maupun secara individu hasil kemampuan kosakata pada murid tunagrahita mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan diperoleh peningkatan kemampuan kosakata pada murid tunagrahita ringan kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar. Hal tersebut terlihat pada nilai kedua murid sebelum penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar. Pada tes awal nilai yang diperoleh masing-masing anak yaitu, IRF memperoleh nilai (48.57) dan IGR memperoleh nilai (54.28), dengan rata-rata nilai yang diperoleh dari kedua murid tunagrahita kelas dasar IV di SLB Negeri 2 Makassar adalah (51.42). Kemudian pada tes akhir atau setelah penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar nilai yang diperoleh masing-masing murid yaitu, IRF memperoleh nilai (85.71), dan IGR memperoleh nilai (91.42), dengan rata-rata nilai yang diperoleh dari kedua murid tersebut adalah (91.42). 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. Hal ini sesuai hasil wawancara dengan guru kelas sebagai berikut :

“Perubahannya saya lihat ada, karena untuk menuliskan nama benda yang dulu hurufnya ada kurang ada juga yang salah huruf, Sekarang sudah lebih baik. Dan ketika saya menyuruhnya untuk mengambil suatu benda, anak langsung saja mengambilnya berbeda waktu dulu jika saya menyuruh untuk mengambil sesuatu, anak tidak langsung mengambilnya, dia bingung mau ambil yang mana sehingga petunjuk yang saya berikan harus jelas, bendanya harus saya tunjuk dulu baru anak tahu

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.

Salah satu upaya yang diberikan bagi murid tunagrahita ringan yang mengalami hambatan dalam kemampuan kosakata yaitu melalui penggunaan media permainan teka-teki silang bergambar secara tepat, terarah dan terstruktur, dan dapat sedikit demi sedikit meningkatkan kemampuan minimal pada murid tunagrahita ringan dalam belajar guna meningkatkan kemampuan kosakata. Sesuai pengertiannya dimana teka-teki silang merupakan permainan kosakata dengan cara mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.

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.

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

Sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kosakata. 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.

Selanjutnya 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 .