

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI
SILANG PADA MURID TUNADAKSA KELAS DASAR III
DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR**

Yuningsi Tambing, DraDwiyatmi Sulasminah, M.Pd, Drs. Mufa'adi, M. Si

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

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya kosakata anak tunadaksa mengenai hewan yang ada di lingkungan sekitar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar melalui bermain teka-teki silang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar melalui bermain teka-teki silang. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Responden penelitian ini adalah murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar pada tahun ajaran 2017/2018 sebanyak satu orang murid. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes dan dokumentasi berupa foto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar dengan insial SC menunjukkan kategori rendah sebelum penerapan permainan teka-teki silang. Sedangkan setelah penerapan permainan teka-teki silang murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar mengalami peningkatan menjadi kategori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa permainan teka-teki silang dapat meningkatkan kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar.

Kata kunci: *Tunadaksa, Penguasaan Kosakata, Teka-teki Silang*

I. PENDAHULUAN

Kesempatan mengenyam pendidikan merupakan hak setiap warga negara. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB IV tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua, Masyarakat dan Pemerintah bagian kesatu tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara pasal 5 ayat (1) Sisdiknas (2003) menyebutkan bahwa, setiap warga negara termasuk anak tunadaksa mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.

Istilah Tunadaksa berasal dari kata tuna (kurang atau rugi) dan daksa (tubuh). Secara umum Tunadaksa merupakan suatu kondisi yang dimana seseorang mengalami hambatan fisik dalam fungsinya yang normal. Menurut Assjasari (1995 : 33) bahwa :

Anak tunadaksa sebagai bentuk kelainan atau kecacatan pada sistem otak, tulang dan persendian yang bersifat primer atau sekunder yang dapat mengakibatkan gangguan koordinasi, komunikasi, adaptasi, mobilisasi dan gangguan perkembangan keutuhan pribadi.

Kondisi ini disebabkan berbagai hal. Salah satu klasifikasi anak tunadaksa menurut Assjasari yang berdasarkan faktor penyebab

kelainan karena infeksi adalah tunadaksa jenis poliomyelities. Poliomyelities disebabkan oleh virus polio yang menyerang sistem otot dan rangka sehingga terjadi kelumpuhan dan pengecilan otot anggota gerak tubuh.

Sebagai akibat dari gangguan ini, kegiatan-kegiatan jasmani yang tidak dapat dijangkau oleh anak tunadaksa jenis polio mengakibatkan timbulnya problem emosi, perasaan dan rasa frustrasi sehingga mereka menarik diri dari keramaian dan pergaulan. Hal ini tentunya berakibat pada perkembangan sosial anak.

Kurangnya akses pergaulan dan mobilitas juga berakibat pada kemampuan komunikatif anak sehingga mempengaruhi penguasaan kosakata yang dimiliki anak. Padahal penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang murid dalam berbahasa dan juga mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas murid dalam proses pembelajaran.

Kualitas dan kuantitas kosakata atau perbendaharaan kata yang dimiliki siswa dapat membantu siswa tersebut dalam menyerap berbagai informasi yang disampaikan para pengajar atau informasi dari berbagai sumber belajar lainnya. Penguasaan kosakata yang baik juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kosakata yang cukup, murid

lebih mudah mengungkapkan segala pendapat, pikiran dan perasaan kepada orang lain.

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas kosakata maka pengajar atau guru harus memanfaatkan teknik pengajaran kosakata dalam proses belajar mengajar kosakata. Tarigan (2015) merincikan aneka teknik pengembangan kosakata yaitu ujian sebagai pengajaran, petunjuk konteks, sinonim, antonim, homonim, asal-usul kata, afiksasi, akar kata, ucapan dan ejaan, semantik, majas, sastra, ungkapan dan peribahasa, menggunakan kamus, ujian dan tes, dan menggunakan permainan kata.

Tarigan juga merincikan permainan kata yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata, diantaranya anagram, asosiasi konsep, polindrom, awal akhir, teka-teki, dan teka-teki silang. Diantara permainan kata yang dikemukakan oleh Tarigan, teka-teki silang yang banyak diketahui dan dikenal. Karena hal ini, teka-teki silang mudah diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Teeka-teki silang berkaitan dengan permainan untuk mengasah otak.

Kemampuan kognitif dan berbicara murid tunadaksa jenis polio kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar terbilang cukup mengingat murid tidak mengalami hambatan pada kognitif maupun bicaranya. Namun dalam observasi awal yang dilakukan pada bulan juni 2017, ditemukan murid tersebut masih belum mampu menuliskan dengan benar kosakata benda yang

jarang ditemui di kelas atau lingkungan rumah dalam kehidupan sehari-hari misalnya nama-nama binatang yang ada di lingkungan sekitar. Terkadang siswa juga dapat menyebutkan kosakata yang dimaksud namun masih bingung dengan penulisannya. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas III, beliau mengatakan bahwa “siswa inisial SC mengalami kesulitan dalam menjawab atau menyebutkan kosakata benda (nama-nama binatang) yang jarang ditemuinya”.

Terdapat berbagai faktor yang diduga menjadi pengaruh masih rendahnya kosakata pada murid tunadaksa diantaranya, kondisi fisik yang kurang menyebabkan mobilitas dan pergaulan terbatas sehingga akses untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar juga sangat terbatas. Padahal lingkungan sekitar merupakan salah satu wadah untuk seorang anak mempelajari kosakata. Salah satu faktor lainnya yaitu, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang memadai hal ini terlihat dari kesulitan murid dalam memahami pelajaran karena metode yang diberikan cenderung ceramah dan penugasan. Hal tersebut tentunya menyebabkan murid sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran di kelas maupun sumber belajar lainnya karena terdapat banyak kata-kata yang tidak dipahami oleh murid. Sementara pemahaman terhadap apa yang didengar atau dibaca oleh siswa merupakan

salah satu cara untuk mendapatkan informasi, ilmu, materi, dan pengetahuan lainnya.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan penguasaan kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar melalui permainan teka-teki silang. Metode ini dipilih karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan saat kegiatan pembelajaran. Materi kosakata yang diberikan menggunakan teka-teki silang ini dibatasi pada nama-nama hewan yang ada di sekitar seperti: kupu-kupu, kadal, kecoa dan lain lain. Materi ini dipilih karena menyesuaikan dengan kurikulum yang sedang berlangsung di sekolah

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka judul penelitian ini yakni “Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar”

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar sebelum bermain teka-teki silang ?
2. Bagaimanakah penguasaan kosakata pada murid kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah bermain teka-teki silang ?
3. Apakah permainan teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada

murid tunadaksa kelas dasar III di SLN Negeri 1 Makassar ?

II. KAJIAN TEORI

1. Kajian tentang Kosakata

a) Pengertian Kosakata

Kosa kata merupakan gabungan dari kosa dan kata. Kosa berasal dari bahasa Sanskerta dan berarti kekayaan. Menurut Soedjito (1992: 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.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 192 tertulis bahwa kosakata ialah perbendaharaan kata. Menurut Akhadiah, 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.

Berdasarkan 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 Dasar

Kosakata dasar adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sangat sedikit kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Tarigan (2015: 3) merincikan kosakata dasar sebagai berikut :

1. Istilah kekerabatan; misalnya: ayah, ibu, anak, adik, kakak, nenek, kakek, paman, bibi, menantu, mertua.
2. Nama-nama bagian tubuh; misalnya: kepala, rambut, mata, telinga, hidung, mulut, bibir, lidah, pipi, leher, dagu, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, paha, kaki, betis, telapak, punggung, darah, napas.
3. Kata ganti (diri, penunjuk); misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, ini, itu, sini, situ, sana.
4. Kata biangan pokok; misalnya: satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, Sembilan, sepuluh, dua puluh, seratus, dua ratus, seribu, dua ribu, sejuta, dua juta.
5. Kata kerja pokok; misalnya: makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, menggigit, berjalan, bekerja, mengambil, menangkap, lari.
6. Kata keadaan pokok; misalnya: suka, duka, senang, susah, lapar, kenyang, haus, sakit, sehat, bersih, kotor, jauh, dekat, cepat, lambat, besar, kecil, banyak, sedikit, terang, gelap, siang, malam, rajin, malas, kaya, miskin, tua, muda, hidup, mati.

7. Benda-benda universal; misalnya: tanah, air, api, udara, langit, bulan, bintang, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan.

Kosakata dasar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kosakata benda terkhusus kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar murid.

2. Kajian Tentang Teka-teki Silang

a. Pengertian Teka-teki Silang

Teka-teki silang merupakan salah satu permainan bahasa. Menurut Nia Hidayat (Mirzandani, 2012: 307) bahwa :

Teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Huruf-huruf tersebut akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada.

Menurut Nia, pertanyaan dalam teka-teki silang biasanya terbagi dalam dua kategori yaitu mendatar dan menurun. Jadi, pertanyaan mendatar (horizontal) untuk kolom jawaban mendatar dan pertanyaan menurun (vertikal) untuk kolom jawaban menurun. Pertanyaan-pertanyaan tersebut biasanya di tulis pada bagian samping atau bawah teka-teki silang.

Teka-teki silang yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah teka-teki silang kosakata yang dilengkapi gambar. Arsyad (2011) mengatakan bahwa gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi atau pesan yang terkandung

dalam gambar. Dengan menggunakan gambar cukup efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar serta mempermudah penyampaian pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh 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 kehidupannya, agar minat para siswa menjadi efektif.

Senada dengan pendapat tersebut Cecep dan Bambang (Tri Hartati 2012 : 33) mengatakan bahwa “ gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan”.

Teka-teki silang ini dibuat disertai gambar dengan tujuan mempermudah siswa tunadaksa menulis jawaban baik secara mendatar maupun menurun dan menyebutkan kosakata. Menurut Nia Hidayat (Mirzandani, 2012:71) 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 tersebut peneliti menyimpulkan bahwa melalui permainan teka-

teki silang, murid 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.

Bahkan permainan teka teki silang juga dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meninjau kembali (review) materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan.

b. Langkah-Langkah Penerapan Permainan Teka-teki Silang Dalam Penelitian Ini

Adapun langkah-langkah pengajaran dengan menggunakan permainan teka-Teki silang (TTS) dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Mengondisikan murid untuk mecurahkan gagasan (*brainstorming*) beberapa istilah atau nama-nama hewan yang ada di lingkungan sekitar.
- 2) Memperkenalkan permainan teka-teki silang yang akan dipakai
- 3) Menyiapkan atau membagikan teka teki silang kepada murid.

- 4) Kemudian dijelaskan kepada murid konsep permainan teka-teki silang yang terdiri dari kotak mendatar dan menurun dimana jumlah kotaknya pun disesuaikan dengan jawabannya. Soalnya dalam bentuk gambar disertai keterangan gambar.
- 5) Murid diintruksikan mengisi kotak hitam putih atau teka-teki silang sesuai dengan soal gambar tersebut
- 6) Murid diminta menulis jawaban dilembaran kertas yang berbentuk teka-teki silang tersebut dengan cara mengisi satu huruf dengan satu kotak.
- 7) Murid kembali melakukan hal sama pada soal berikutnya
- 8) Guru memperhatikan apakah murid perlu bimbingan apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan teka-teki silang
- 9) Permainan ini dilakukan berulang-ulang sampai murid aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan penguasaan kosakata pada murid mengalami peningkatan.

3. Kajian Tentang Tunadaksa

a. Pengertian Tunadaksa

Istilah tunadaksa berasal dari kata “tuna dan daksa“, tuna berarti rugi, kurang dan daksa berarti tubuh. Tunadaksa ditujukan kepada mereka yang memiliki anggota tubuh tidak sempurna misalnya buntung atau cacat.

Anak tunadaksa tidak selamanya masuk ke dalam kelompok anak luar biasa. Hal ini tergantung dari sifat dan derajat kelainannya, jenis kecacatannyapun beraneka ragam, mereka

ada yang buntung kaki atau tangannya, sebelah atau kedua-duanya, ada yang memiliki anggota tubuh yang lengkap, kedua tangan dan kakinya ada, tetapi tidak dapat difungsikan karena layuh atau lumpuh sehingga mobilisasinya terbatas. Adapula yang layuh atau lumpuhnya itu separuh badan, kanan atau kiri, malahan ada yang seluruh anggota tubuhnya layuh atau lumpuh, sering pula dijumpai anak tunadaksa yang jari tangan atau kakinya tidak sempurna, kurang dari lima atau lebih, ada yang badannya bengkok kekiri atau kekanan ataukah ke depan sehingga postur tubuhnya tampak tidak baik. Assjari (1995: 34) mendefinisikan bahwa: Anak tunadaksa sebagai bentuk kelainan atau kecacatan pada sistem otak, tulang dan persendian yang bersifat primer atau sekunder yang dapat mengakibatkan gangguan koordinasi, komunikasi, adaptasi, mobilisasi dan gangguan perkembangan keutuhan pribadi.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dipahami bahwa tunadaksa adalah anak yang mengalami kelainan pada sistem otak, tulang dan persendian sehingga mengakibatkan gangguan pada koordinasi, komunikasi, mobilisasi dan gangguan perkembangan. Pengertian lain yaitu menurut White House Conference 1931 (Soemantri, 2007: 120) bahwa :

Tunadaksa berarti suatu keadaan rusak atau terganggu sebagai akibat gangguan bentuk atau hambatan pada tulang, otot, dan sendi dalam fungsinya yang normal. Kondisi ini dapat disebabkan

oleh penyakit, kecelakaan, atau dapat juga disebabkan oleh pembawaan sejak lahir.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak tunadaksa adalah seorang yang mengalami kerusakan atau kelainan pada tulang, otot, dan sendi dalam fungsinya secara normal sehingga mengakibatkan gangguan pada komunikasi, bersosialisasi dan berkembang bagi diri dan pendidikan. (Soemantri, 2007:121) “Tunadaksa sering juga diartikan sebagai suatu kondisi yang menghambat kegiatan individu sebagai akibat kerusakan atau gangguan pada tulang dan otot”.

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan penelitian yang digunakan adalah deskriptif.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu bermain teka-teki silang sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi dan penguasaan kosakata sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi.

C. Definisi operasional

1. Permainan teka-teki silang

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan cara mengisi ruang-ruang kosong berupa kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk .

2. Penguasaan kosakata

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang memahami dan menguasai perbendaharaan kata. Penguasaan kosakata yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk mengenal dan menggunakan kosakata dalam kehidupan sehari-hari. Jenis kosakata yang akan di ajarkan yaitu kosakata benda terkhusus kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

D. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah satu murid tunadaksa jenis polio di SLB Negeri 1 Makassar.

E. Teknik/Instrument Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Tes
3. Dokumentasi

F. Tehnik Analisis Data

1. Mentabulasikan hasil tes
2. Skor hasil tes dikonversi kenilai dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Arikunto 1997:236)

3. Membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, jika skor hasil tes sesudah perlakuan lebih besar dari skor sebelum perlakuan maka dinyatakan ada peningkatan dan jika sebaliknya maka tidak ada peningkatan.
4. Untuk memperjelas adanya peningkatan maka akan divisualisasikan dalam diagram batang.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan November sampai dengan bulan Desember 2017. Pengukuran terhadap penguasaan kosakata dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes sebelum bermain teka-teki silang untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan awal murid. Sedangkan pengukuran kedua yaitu tes setelah murid penerapan permainan teka-teki silang. Materi tes yang diberikan berupa tes kosakata nama-nama binatang yang ada di sekitar, dimana murid diberikan tes berupa tes perbuatan membaca dan menulis kosakata.

1. Deskripsi Kemampuan Murid Sebelum Diberikan Permainan Teka-teki Silang

Tabel 4.1 Skor Tes Awal Penguasaan Kosakata Sebelum Penerapan Permainan Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III SLB Negeri 1 Makassar.

Nama	Kosa Kata Binatang		Skor	Hasil Konversi Kenilaian
	Jumlah gambar/ benda	Ke Mampu an Anak		
SC	20	4	0-1	20

Tabel 4.2 Nilai Tes Awal Penguasaan Kosakata Sebelum Penerapan Permainan Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III SLB Negeri 1 Makassar.

Kode murid	Skor	Nilai	Kategori
SC	4	20	Sangat rendah

2. Deskripsi Peningkatan Kosakata Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III Di SLB Negeri 1 Makassar Setelah Diberikan Permainan Teka-teki Silang

Tabel 4.3 Skor tes akhir pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah diberikan perlakuan

Nama	Kosa Kata Benda		Skor	Hasil Konversi Kenilaian
	Jumlah gambar/ benda	Ke Mampu an Anak		
SC	20	20	0-1	100

Tabel 4.4 Nilai tes akhir pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah diberikan perlakuan

Kode murid	Skor	Nilai	Kategori
SC	20	100	Sangat Baik

3. Peningkatan Kosakata Pada Murid ia Tunadaksa Kelas Dasar III Di SLB Negeri 1 Makassar Sebelum Dan Setelah Diterapkan permainan Teka-teki Silang

Tabel 4.5 Rekapitulasi Peningkatan Kosakata Yang Berisikan Kosakata Hewan di Lingkungan Sekitar Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah diberikan perlakuan

Kode murid	Tes Awal (<i>pretest</i>)		Tes Akhir (<i>posttest</i>)	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai
SC	4	20	20	100

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan penguasaan kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar mengalami peningkatan melalui permainan teka-teki silang. Penguasaan kosakata yang dimaksud adalah mengenai keberagaman hewan di lingkungan sekitar. Hewan yang dimaksudkan dalam penelitian ini terdiri dari 20 nama hewan, yaitu: ayam, kucing, laba-laba, tokek, kodok, siput, semut, lipan, anjing, ikan,, nyamuk, lalat, kupu-kupu, jangkrik, tikus, rayap, capung, belalang, cecak.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut di atas maka diperoleh gambaran bahwa kosakata

pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 makassar sebelum diberikan permainan teka-teki silang, SC memperoleh nilai (20) . Dengan demikian nilai yang diperoleh SC termasuk dalam kategori “rendah”. Kemudian setelah diterapkan permainan teka-teki silang, diperoleh gambaran bahwa kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar terjadi peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan penguasaan kosakata kemampuan murid setelah diterapkan permainan teka-teki silang, SC memperoleh nilai (100) atau termasuk kategori “sangat baik”

Selanjutnya berdasarkan perbandingan hasil tes awal dengan hasil tes akhir maka dapat diperoleh gambaran bahwa ada peningkatan penguasaan kosakata setelah diterapkan permainan teka-teki silang . Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perbandingan antara nilai yang diperoleh murid pada tes awal dengan nilai yang diperoleh pada tes akhir, yakni murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar memperoleh nilai yang lebih tinggi pada tes akhir dari pada nilai yang diperoleh pada tes awal. Atau dengan kata lain murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar memperoleh nilai yang lebih rendah pada tes awal dari pada nilai diperoleh pada tes akhir. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan teka-teki silang dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kosakata pada murid

tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar sebelum diberikan permainan teka-teki silang menunjukkan kategori rendah.
2. Kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah diberikan permainan teka-teki silang menunjukkan kategori sangat baik.
3. Terdapat peningkatan kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar, berarti permainan teka-teki silang dapat meningkatkan kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar

B. SARAN

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

1. Kepada guru Kelas Dasar III SLB Negeri 1 Makassar disarankan untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki silang sehingga diharapkan

meningkatkan kosakata anak tunadaksa yang dikondisikan sesuai dengan kebutuhannya.

2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan masalah penelitian ini dengan baik dan lebih spesifik lagi sehingga benar-benar memberikan sumbangan pengetahuan yang lebih bermanfaat bagi anak berbutuhan khusus, dalam hal ini khususnya anak tunadaksa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, dkk. 1991. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Rajagrafindo Persada
- Assjari, M. 1995. *Orthopaedagogik Anak Tunadaksa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Devianti Ayunita. 2013. *Panduan Lengkap Mencerdaskan Otak Anak Usia 1-8 Tahun*. Yogyakarta: Penerbit Araska
- Efendi Mohammad. 2005. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkebutuhan*. Malang. Bumi Aksasa.
- Hartati Tri. 2015. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunarungu Kelas VI SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online.
<http://kbbi.web.id/>. Diunduh 18 Mei 2017.
- Keraf, Gorys. 2001. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mendiknas, 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Fajar
- Mirzandani. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-teki Silang Bergambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Bina Nagari Solok Selatan*. E-JUPEKhu. Volume 1 Nomor 2. Hal: 306-307.
- Nurgiyantoro, Burhan 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPF
- Santoso, Ananda. & Priyanto, S. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Penerbit: Global Mandiri
- Sinring. A. dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Silberman, M. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Intan Madani.
- Soedjito. 1992. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pusataka Utama.
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Sudjana Nana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Somantri Sutjihati. 2005. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Adnama.
- Sunanto, dkk. 2006. *Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI PRESS
- Tarigan Guntur. 2015. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Tartono, St. 2005. *Menulis di Media Massa Gampang ! Tips untuk Menulis di Media Massa Cetak*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.