



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

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa  
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar*

**YUNINGSI TAMBING**

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



EMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**  
Alamat: Jl. Tamalate 1 Kampus Tidung Makassar  
Telp. (0411) 884457 Fax 883076 Laman : [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kosakata Melalui Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar”.

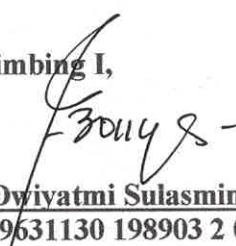
Atas nama

Nama : YUNINGSI TAMBING  
NIM : 1245041009  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti serta dilaksanakan ujian skripsi pada hari Jumat, tanggal 13 Juli 2018, naskah skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 15 Juli 2018

Pembimbing I,

  
**Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd**  
NIP.19631130 198903 2 002

Pembimbing II,

  
**Drs. Mufa'adi, M.Si**  
NIP.1956122 4198503 1 005

Disahkan :

Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa



  
**Dr. Mustafa, M.Si**  
NIP.19660525 199203 1 002



EMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
Alamat: Jl. Tamalate 1 Kampus Tidung Makassar  
Telp. (0411) 884457 Fax 883076 Laman : [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No. 2867/UN36.4/PP/2018, tanggal 05 Juli 2018 dan telah diujikan pada hari Jumat, tanggal 13 Juli 2018 sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa serta telah dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 13 Juli 2018

Disahkan oleh,  
Dekan FIP UNM



Dr. Abdullah Siring, M.Pd  
NIP. 19620303 198303 1 003

#### Panitia Ujian :

- |                  |                                  |         |
|------------------|----------------------------------|---------|
| 1. Ketua         | : Dr. Pattaufi, M.Si             | (.....) |
| 2. Sekretaris    | : Dr. Mustafa, M.Si              | (.....) |
| 3. Pembimbing I  | : Drsa Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Drs. Mufa'adi, M.Si            | (.....) |
| 5. Penguji I     | : Drs. H. Agus Marsidi, M.Si     | (.....) |
| 6. Penguji II    | : Drs. H. Abdullah Pandang, M.Pd | (.....) |

kelas dasar III sekolah tersebut, ibu Darma, S.Pd wali kelas II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penelitian.

7. Salasa Loloallo dan Fransiska Sarlan orang tua tercinta, beserta keluarga besarku yang selalu mendukung, memotivasi dan tak henti-hentinya mendoakan.
8. Teman dan para sahabat, serta rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa Angkatan 2012 khususnya, Ani, Irna, Irma, Ibah dan Erni yang telah menorehkan kesan dan cerita membantu dan berjuang bersama dalam kehidupan penulis selama menjalani pendidikan.
9. Untuk Ilhan butassik yang telah memberikan bantuan, motivasi serta Doa yang selalu dipanjatkan ketika menemani penulis selama penyusunan skripsi. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala yang telah diberikan.
10. Untuk kucingku, Pokky sekaligus sahabat tersayang terimut dan terluca, yang selalu menemani penulis selama mengerjakan revisi demi revisi. Terimakasih atas kasih sayang dan semangat yang telah diberikan.

Akhirnya penulis menyampaikan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu atas bantuan dan bimbingannya, semoga Tuhan senantiasa memberikan berkat yang melimpah. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca pemerhati pendidikan.

Makassar, 05 Juli 2018



**Penulis**

## **MOTO DAN PERUNTUKKAN**

“Kegagalan Hanya Terjadi Bila Kita Menyerah”.

( Yuningsi Tambing )

Kuperuntukkan karya ini untuk kedua orang tua beserta keluarga besarku yang tak henti-hentinya mendukung, memotivasi dan selalu mendoakan keberhasilanku, dan kepada teman serta sahabat-sahabat yang telah membantu dan memotivasi.





EMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**  
Alamat: Jl. Tamalate 1 Kampus Tidung Makassar  
Telp. (0411) 884457 Fax 883076 Laman : [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kosakata Melalui Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar”.

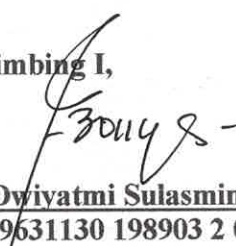
Atas nama

Nama : YUNINGSI TAMBING  
NIM : 1245041009  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti serta dilaksanakan ujian skripsi pada hari Jumat, tanggal 13 Juli 2018, naskah skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 15 Juli 2018

Pembimbing I,

  
**Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd**  
NIP.19631130 198903 2 002

Pembimbing II,

  
**Drs. Mufa'adi, M.Si**  
NIP.1956122 4198503 1 005

Disahkan :

Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa



  
**Dr. Mustafa, M.Si**  
NIP.19660525 199203 1 002



EMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
Alamat: Jl. Tamalate 1 Kampus Tidung Makassar  
Telp. (0411) 884457 Fax 883076 Laman : [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

### PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan No. 2867/UN36.4/PP/2018, tanggal 05 Juli 2018 dan telah diujikan pada hari Jumat, tanggal 13 Juli 2018 sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa serta telah dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 13 Juli 2018

Disahkan oleh,  
Dekan FIP UNM



Dr. Abdullah Siring, M.Pd  
NIP. 19620303 198303 1 003

#### Panitia Ujian :

- |                  |                                  |         |
|------------------|----------------------------------|---------|
| 1. Ketua         | : Dr. Pattaufi, M.Si             | (.....) |
| 2. Sekretaris    | : Dr. Mustafa, M.Si              | (.....) |
| 3. Pembimbing I  | : Drsa Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Drs. Mufa'adi, M.Si            | (.....) |
| 5. Penguji I     | : Drs. H. Agus Marsidi, M.Si     | (.....) |
| 6. Penguji II    | : Drs. H. Abdullah Pandang, M.Pd | (.....) |

kelas dasar III sekolah tersebut, ibu Darma, S.Pd wali kelas II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penelitian.

7. Salasa Loloallo dan Fransiska Sarlan orang tua tercinta, beserta keluarga besarku yang selalu mendukung, memotivasi dan tak henti-hentinya mendoakan.
8. Teman dan para sahabat, serta rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Luar Biasa Angkatan 2012 khususnya, Ani, Irna, Irma, Ibah dan Erni yang telah menorehkan kesan dan cerita membantu dan berjuang bersama dalam kehidupan penulis selama menjalani pendidikan.
9. Untuk Ilhan butassik yang telah memberikan bantuan, motivasi serta Doa yang selalu dipanjatkan ketika menemani penulis selama penyusunan skripsi. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala yang telah diberikan.
10. Untuk kucingku, Pokky sekaligus sahabat tersayang terimut dan terluca, yang selalu menemani penulis selama mengerjakan revisi demi revisi. Terimakasih atas kasih sayang dan semangat yang telah diberikan.

Akhirnya penulis menyampaikan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu atas bantuan dan bimbingannya, semoga Tuhan senantiasa memberikan berkat yang melimpah. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca pemerhati pendidikan.

Makassar, 05 Juli 2018



**Penulis**



## ABSTRAK

**YUNINGSI TAMBING**, 2018. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar”. Skripsi. Dibimbing oleh Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd dan Drs. Mufa’adi, M.Si Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

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.

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur hanya bagi Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena anugerahNya yang Melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar”.

Menyadari segala keterbatasan yang ada. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis membutuhkan dukungan dan sumbangsih pikiran berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini tidak sedikit kesulitan. Berkat dukungan dan bimbingan, baik secara langsung maupun tidak langsung, secara moril dan materil sehingga dapatlah terwujud sebagaimana adanya. Oleh karena itu pada kesempatan ini sangat pantaslah penulis haturkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta atas segala dukungan, doa, dan pengorbanan yang tak mungkin sanggup untuk terbalaskan, dan penghargaan kepada Dra. Dwiyatmi Sulasminah, M.Pd selaku pembimbing I Drs. Mufa’adi, M.Si selaku pembimbing II yang telah dengan sabar, tekun, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi.

Demikian pula segala bantuan yang penulis peroleh dari segenap pihak selama di bangku perkuliahan sehingga penulis merasa sangat bersyukur dan mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberi peluang untuk menuntut ilmu pada program studi Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd dekan FIP UNM yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan yang dipimpinnya.
3. Dr. Abdul Saman, M.Si PD I, Drs. Muslimin, M.Ed PD II. Dr.Pattaufi, M.Si selaku PD III. Dr. Parwoto, M.Pd PD IV Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
4. Dr. Mustafa, M.Si Ketua Jurusan dan Drs. H. Syamsuddin, M.Si sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
5. Bapak dan ibu dosen khususnya di Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah banyak memberikan ilmu bagi penulis.
6. Muh. Hasyim. S.Pd, M.Pd, selaku Kepala Sekolah di SLB Negeri 1 Makassar yang telah memberikan izin dan menerima penulis untuk melakukan penelitian di

kelas dasar III sekolah tersebut, ibu Darma, S.Pd wali kelas II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penelitian.

7. Awayundu Said, M.Pd Tenaga Administrasi Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan pelayanan administrasi selama menjadi mahasiswa sampai penyelesaian studi.
8. Salasa Loloallo dan Fransiska Sarlan orang tua tercinta, beserta keluarga besarku yang selalu mendukung, memotivasi dan tak henti-hentinya mendoakan.
9. Teman dan para sahabat, serta rekan-rekan mahasiswa terkhusus Jurusan Pendidikan Luar Biasa Angkatan 2012 kelas C yang telah membantu dan berjuang bersama serta menorehkan berbagai kesan dan cerita dalam kehidupan penulis selama menjalani pendidikan.
10. Para sahabatku tersayang Ariani, Irmawati, Irnawati, dan Ilhan yang telah memberikan motivasi dan kasih sayangnya dalam kehidupan penulis.
11. Pokky kucingku tersayang

Akhirnya penulis menyampaikan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya satu persatu atas bantuan dan bimbingannya, semoga Tuhan senantiasa memberikan berkat yang melimpah. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi pembaca pemerhati pendidikan.

Makassar, 05 Juni 2018



**Penulis**

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERUNTUKKAN</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PERTANYAAN**

### **PENELITIAN**

#### A. Kajian Pustaka

1. Konsep Kosakata 7
2. Konsep Bermain Teka-teki Silang 11
3. Konsep Tunadaksa 20

#### B. Penelitian Terdahulu 27

#### C. Kerangka Pikir 28

#### D. Pertanyaan Penelitian 31

## **BAB III METODE PENELITIAN**

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 32

#### B. Variabel dan Definisi Operasional 33

#### C. Subjek Penelitian 34

#### D. Teknik/Prosedur Pengumpulan Data 35

#### E. Teknik Analisis Data 36

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### A. Hasil Penelitian 38

#### B. Pembahasan 44

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

#### A. Kesimpulan 47

#### B. Saran 47

## **DAFTAR PUSTAKA 49**

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	<b>51</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	<b>95</b>

### **DAFTAR TABEL**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1	Kategorisasi Standar	35
Tabel 4.1	Skor Tes Awal Penguasaan Kosakata Sebelum Diberikan Permainan Teka-teki Silang pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar	39
Tabel 4.2	Nilai Tes Awal Penguasaan Kosakata Sebelum Diberikan Permainan Teka-teki Silang pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar	40
Tabel 4.3	Skor Tes Akhir Penguasaan Kosakata Setelah Diberikan Permainan Teka-teki Silang pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar	41
Tabel 4.4	Nilai Tes Akhir Penguasaan Kosakata Sebelum Diberikan Permainan Teka-teki Silang pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar	42
Tabel 4.5	Rekapitulasi Peningkatan Penguasaan Kosakata sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Teka-teki Silang pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar.	42

## DAFTAR GAMBAR

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1	Skema Kerangka Pikir	30



## DAFTAR DIAGRAM

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Grafik 4.1	Visualisasi Peningkatan Kosakata Melalui Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar	43

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
1.	Kurikulum	52
2.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	53
3.	Format Instrumen Tes	54
4.	Data <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i> Penguasaan Kosakata Anak Tunadaksa	57
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP)	58
6.	Dokumentasi Penelitian	89
7.	Izin Penelitian	92
8.	Surat Keterangan Meneliti	93
9.	Surat Telah Melakukan Penelitian	94

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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 kosa kata, 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. Teka-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 mamahami 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 susana 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 ?

### **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar sebelum bermain teka-teki silang ?
2. Untuk mengetahui bagaimanakah penguasaan kosakata pada murid kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah bermain teka-teki silang ?
3. Untuk mengetahui apakah permainan teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar ?

### **C. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama mengembangkan teori yang berkaitan dengan penguasaan kosa kata pada siswa tunadaksa.
- b. Dapat memberikan masukan tentang pengembangan teori berkaitan dengan teka-teki silang dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Untuk pendidik/ guru, sebagai referensi awal dan pertimbangan memilih metode belajar dalam meningkatkan upaya pemberian bimbingan dan layanan khusus bagi murid yang telah teridentifikasi tunadaksa.
- b. Untuk orang tua, sebagai masukan dan motivasi agar tidak merasa pesimis dalam memberikan bimbingan pada anaknya.
- c. Bagi anak yaitu sebagai bukti adanya peningkatan kosakata bahasa Indonesia peserta didik dalam pelajaran bahasa indonesia.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Konsep tentang kosakata**

###### **a. Pengertian**

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.

## **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. Mengetahui 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.

Nurgiyantoro (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**

Kosakata mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan komunikasi di masyarakat dan dalam proses pembelajaran di sekolah. Penguasaan kosakata yang cukup akan memperlancar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Lebih lanjut, Nurgiyantoro (2001: 166) menyebutkan bahwa “kosakata 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 (2015: 3) mengemukakan betapa pentingnya peranan kosakata 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 kosakata sangat diperlukan dalam kegiatan yang melibatkan kemampuan berbahasa seseorang, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dan kegiatan berkomunikasi di masyarakat.

#### **e. Penguasaan kosakata bagi anak tunadaksa**

Penguasaan kosakata sangatlah penting untuk dimiliki seseorang dalam kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali anak tunadaksa. Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata yang baik dan benar dengan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan kosakata yang dimiliki seseorang mengakibatkan orang tersebut dapat memiliki perbendaharaan kata yang dapat mempermudah melakukan komunikasi dengan orang lain. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka semakin mempermudah seseorang untuk berkomunikasi. Komunikasi yang terjadi inilah yang menyebabkan seseorang mampu menyampaikan pendapat atau gagasan serta mampu menanggapi pendapat atau gagasan dari orang lain. Dalam penguasaan kosakata seseorang mengalami beberapa tahapan. Tahap penguasaan kosakata menurut Gorys Keraf (2001: 65) terbagi menjadi tiga masa, yaitu:

- a. Masa anak-anak, penguasaan kosakata lebih ditekankan pada kesanggupan untuk mengungkap gagasan yang konkret.
- b. Masa remaja, terjadi proses belajar untuk menguasai bahasa yang kompleks dan memperluas bahasan kosakatanya.
- c. Masa dewasa, penguasaan kosakata pada masa ini semakin mantap karena seorang anak semakin banyak terlibat komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa anak-anak penguasaan kosakata lebih ditekankan pada penguasaan kosakata yang dapat digunakan untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk konkret. Pemberian kosakata alangkah lebih baik apabila dimulai dari yang konkret lalu abstrak. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bagi anak tunadaksa, pembelajaran kosakata sangatlah penting. Karena hal ini berkaitan dengan penguasaan kosakata yang dimiliki dapat memperlancar anak tunadaksa untuk belajar secara keseluruhan dan untuk kehidupan sehari-hari. Artinya penguasaan kosakata tidak hanya berpengaruh pada bidang studi bahasa Indonesia saja, namun juga mempengaruhi pada bidang studi yang lain.

## **2. Konsep bermain Teka-Teki Silang**

Bagi seorang anak bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan spontan karena tidak memerlukan peraturan dan syarat yang mengikat. Selain itu, bermain pun dapat memberi peluang anak untuk berkembang dengan baik tanpa melalui aturan yang ketat seperti yang disampaikan oleh Elizabeth Hurlock (Suyadi, 2010 : 283) bahwa “bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan”. Sama seperti yang disampaikan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Soleh (Tri Hartatih, 2012: 16) bahwa :

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa ada paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan atas kemauan diri sendiri untuk mencapai kesenangan.

Permainan dalam pendidikan dimaksudkan agar peserta didik melakukan kegiatan (permainan) untuk mengikuti proses belajar mengajar. Melalui kegiatan bermain proses pembelajaran dikelas akan tercipta suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Kuswanto (Tri Hartati, 2012 : 17) mengatakan bahwa “ melalui permainan diharapkan di dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi antara guru dan siswa”. Interaksi yang terjadi akan mempermudah atau memperlancar proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa menerapkan belajar sambil bermain dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sangat efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan adanya interaksi antara murid dan guru. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

#### **a. Pengertian Teka-teki Silang (TTS)**

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. Manfaat 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.

### **c. Tahapan Permainan Teka-Teki Silang**

#### **1. Tahap Pembuatan Permainan Teka-teki Silang**

Pengaplikasian teka-teki silang pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah setelah siswa melalui pembelajaran dalam bentuk membaca dan menyimak atau mendata kata-kata yang sulit dipahami. Kosakata yang terdapat dalam teka-teki silang tersebut sebagian besar berasal dari apa yang telah dipelajari atau dibaca sebelumnya. Hal ini berarti bahwa dengan pembelajaran kosakata melalui teka-teki silang tersebut, seorang guru haruslah terampil dalam memilih dan membuat sumber dan media serta pembelajarannya yang sesuai. Untuk membuat teka-teki silang berikut ini Tartono mengungkapkan langkah-langkah yang dapat diikuti guna memudahkan dalam membuat teka-teki silang Tartono ( 2005 ) :

- 1) Menentukan sasaran pembaca : anak-anak, remaja, orang dewasa, orang tua, pelajar tingkat sekolah dasar, sekolah lanjutan tingkat pertama, sekolah lanjutan tingkat atas, mahasiswa, kelompok profesi, kelompok hobi, atau umum alias campuran.
- 2) Menentukan juga status teka-teki silang yang dibuat, apakah lebih sebagai pengasah otak atau sebagai hiburan pengusir kejenuhan.
- 3) Soal atau pertanyaan yang dipacak, sesuai dengan komprehensif, lintas ilmu, hendaknya mencakup segala bidang ilmu atau bidang minat pembaca.
- 4) Agar teka-teki silang tidak semata dianggap sebagai sebuah cara untuk membangkitkan ingatan masa lampau, sebaiknya penulis teka-teki silang selalu memasukkan unsur-unsur baru, bahkan terbaru, dan aktual.
- 5) Karena pekerjaan yang bersifat lintas ilmu, seorang penulis teka-teki silang harus membekali diri dengan membaca sebanyak mungkin buku dari berbagai latar belakang keilmuan.
- 6) Jangan malu-malu, takut, atau sungkan membaca dan mengisi teka-teki silang yang dibuat penulis lain.
- 7) Terakhir, jangan lupa menyempatkan diri meminta masukan beberapa orang pembaca.

Langkah-langkah membuat teka-teki silang yang diuraikan oleh Tartono tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam membuat teka-teki silang diaplikasikan di kelas, hendaknya seorang guru menyiapkan soal-soal dan jawaban yang sesuai dengan kemampuan siswa atau tingkatan dan kelasnya. Kosakata yang dipilih juga

disesuaikan dengan tema, materi dan bacaan yang telah diberikan kepada siswa. Hal ini dilakukan agar pembelajaran kosakata tidak terlepas dari konteks sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran kosakata yang lebih bermakna.

## **2. Tahap pelaksanaan permainan teka-teki silang**

Menurut Soeparno (1988) jalannya permainan teka-teki silang apabila dilaksanakan didalam kelas adalah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan peraturan permainan
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
3. Setiap kelompok mendapatkan kerangka teka-teki silang lengkap dengan soalnya.
4. Tiap-tiap kelompok mengerjakan teka-teki silang tersebut dalam bentuk kerjasama kelompok.
5. Kelompok yang paling dulu menyelesaikan soal tanpa kesalahan atau kesalahan lebih kecil dari regu lain maka regu tersebut sebagai pemenang.

Selanjutnya langkah-langkah mengaplikasikan permainan teka-teki silang juga diuraikan oleh Silberman (2007: 154) sebagai berikut :

1. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaranyang telah anda ajarkan.
2. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran sebagai selimngan).
3. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang anda...
4. Bagikan teka-teki silang itu kepada siswa, baik secara perorangan maupun kelompok.

5. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Sedangkan menurut Wisnu Kusrahayu (Mirzandani, 2012) apabila permainan tersebut dilaksanakan didalam kelas maka pelaksanaannya adalah sebagai berikut :

- a. Guru menjelaskan peraturan permainan
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok maupun perorangan
- c. Siswa mendapat sebuah kerangka teka-teki silang lengkap dengan soal atau pertanyaan.
- d. Para siswa mengerjakan teka-teki silang bersama
- e. Yang paling cepat mengerjakan tanpa ada kesalahan dinyatakan sebagai pemenang.

Berdasarkan pendapat di atas, peraturan melakukan permainan teka-teki silang setelah menjelaskan aturan permainan adalah membagi siswa yang ada di kelas menjadi kelompok maupun perorangan. Selanjutnya siswa diberikan kerangka teka-teki silang. Kemudian siswa saling berkompetisi untuk menyelesaikan permainan teka-teki silang terlebih dahulu. Dalam penelitian ini terdapat dua siswa sehingga dalam melaksanakan teka-teki silang dilaksanakan secara perorangan. Secara teknis permainan akan dilakukan secara berkompetisi oleh kedua siswa. Siswa yang mampu mengerjakan dengan jumlah jawaban benar lebih banyak, maka dialah pemenangnya. Hal ini dikarenakan penilaian pemenang dari permainan ini lebih mengedepankan pada aspek kebenaran jawaban, bukan kecepatan dalam menjawab.

**d. Langkah-langkah pengajaran dengan Menggunakan Teka-Teki silang yang Diterapkan 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. Konsep 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 kecacatannya pun 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 atau 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”.

#### **b. Klasifikasi anak tunadaksa**

Anak tunadaksa memiliki jenis kelainan bermacam-macam dan bervariasi. Dengan jenis kelainan yang bermacam-macam dan bervariasi, perlu adanya sistem penggolongan yang memudahkan mengenali serta mempelajari anak tunadaksa. Assjari (1995: 4) mengemukakan bahwa “Klasifikasi anak tunadaksa dapat dilihat dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kelainan”.

##### 1. Klasifikasi anak tunadaksa dilihat dari faktor-faktor penyebab kelainan.

Klasifikasi anak tunadaksa ditinjau dari faktor-faktor yang menyebabkan kelainan dibedakan atas :

- a) Cacat bawaan (*congenital abnormalities*): cacat bawaan ini terjadi pada saat anak dalam kandungan (pra-natal) atau kecacatan terjadi pada saat anak dilahirkan.

- b) Infeksi, infeksi dapat menyebabkan kelainan pada anggota gerak atau bagian tubuh lainnya. Kelainan ini bersifat sekunder karena merupakan akibat dari adanya infeksi. Misalnya *poliomyelitis*, *osteomyelitis*.
- c) Gangguan metabolisme : gangguan metabolisme dapat terjadi pada bayi dan anak-anak disebabkan gizi (nutrisi), sehingga mempengaruhi perkembangan tubuh dan mengakibatkan kelainan pada sistem ortopedis dan fungsi intelektual.
- d) Kecelakaan: kecelakaan atau istilah lain disebutkan dengan trauma dapat mengakibatkan kelainan ortopedis berupa kelainan koordinasi, mobilisasi atau kelainan yang lain tergantung akibat dari kecelakaan tersebut.
- e) Penyakit yang progresif: anak tunadaksa dapat terjadi karena penyakit yang progresif yang diperoleh melalui *genetic* (keturunan) atau karena penyakit misalnya DMP (*dystrophia musculorum progressiva*), dan
- f) Tunadaksa yang tidak diketahui penyebabnya: kelainan tunadaksa jenis terakhir ini sulit untuk dideteksi faktor-faktor apa yang menyebabkan mereka menjadi tunadaksa, karena sangat sulitnya mendeteksi faktor penyebab kelainannya maka mereka dikelompokkan kedalam jenis yang tidak diketahui sebab-sebabnya (*misellaneous causes*).

## 2. Klasifikasi anak tunadaksa dilihat dari sistem kelainannya

Klasifikasi anak tunadaksa selanjutnya berupa pengelompokkan berdasarkan jenis kelainannya. Assjari (1995: 45) memberikan penjelasan bahwa:



Pada dasarnya kelainan pada anak tunadaksa dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian besar, yaitu 1) kelainan pada system serebral (*cerebral system*), dan 2) kelainan pada system otot dan rangka (*musculus skeletal system*), 3) Kelainan Karena Bawaan (*congenital deformities*).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas bahwa terdapat tiga pengelompokkan pada anak tunadaksa yakni 1) kelainan pada sistem serebral (*cerebral system*) didasarkan pada letak penyebab kelainan yang terletak di dalam sistem saraf pusat (otak dan sumsum tulang belakang) dan di dalamnya terdapat pusat kesadaran, pusat ide, pusat kecerdasan, pusat motorik, pusat sensoris dan lain sebagainya seperti murid *cerebral palsy*, 2) kelainan pada system otot dan rangka (*musculus skeletal system*) didasarkan pada letak penyebab kelainan yang semata-mata pada system otot dan rangka (tulang) yaitu bagian atau jaringan-jaringan yang membentuk gugusan otot dan rangka sehingga terjadi koordinasi yang normal dan fungsional dalam menjalankan tugasnya, dan jenis kelainan sistem otot dan rangka adalah *poliomyelitis*, *muscle dystrophy*, *spina bipida*, 3) kelainan tunadaksa/ortopedi karena bawaan (*congenital deformities*) dapat terjadi karena faktor bawaan yang disebabkan oleh faktor endogen (gen) dari ayah, ibu, atau dari kedua-duanya, sehingga sel-sel pertama yang tumbuh menjadi bayi mengalami cacat. Kelainan ini dapat pula terjadi karena faktor *exogen*, yaitu pada awal-awal pertumbuhan pada sel-sel pertama yang terdapat dalam kandungan ibunya menunjukkan sehat, tetapi menjadi rusak atau mengaami kelainan disebabkan oleh faktor-faktor penyakit atau trauma.

Kelainan bawaan (*congenital deformities*) derajat berlainan bermacam-macam yang berat, ringan, atau sedang. Kelainan yang jenisnya berat bersifat permanen

sehingga tidak dapat disembuhkan. Adapun bentuk kecacatannya tergantung dari kelainannya selama dalam kandungan.

Dilihat dari anggota gerak yang mengalami kecacatan, cacat ortopedi bawaan dibedakan atas:

a. Cacat bawaan pada anggota gerak atas

Cacat bawaan pada anggota gerak atas ada kalanya mengganggu fisiologis anggota tubuh dan ada pula yang kelainannya tidak mengganggu aktivitas hidup sehari-hari.

b. Cacat bawaan pada anggota gerak bawah

Cacat bawaan pada anggota gerak bawah, bentuknya antara lain: (1) dislokasi pinggul (*hip dislocation*) yang merupakan kecacatan yang mulai tampak ketika anak mulai berjalan, (2) genu recurvatum adalah jenis cacat yang disebabkan oleh adanya aplasia atau dysplasia dari *quadriceps femoris*, dan club foot adalah kecacatan kaki yang sering dijumpai dengan bentuk yang beraneka.

**d. Perkembangan kognitif anak tunadaksa**

perkembangan kognitif anak tunadaksa berkaitan dengan hambatan-hambatan yang dialami anak akibat kelainan pada otak atau kelainan sistem syaraf. Ada tunadaksa yang hanya mengalami kelaianan fisik dan adapula yang disertai dengan berbagai gangguan seperti gangguan persepsi, kecerdasan dan komunikasi. Pada anak yang hanya mengalami gangguan fisik umumnya memiliki tingkat kecerdasan yang normal. Namun berbeda dengan tunadaksa yang disertai gangguan lain memiliki

tingkat kecerdasan yang bervariasi ada yang diatas normal, dibawah normal bahkan ada yang mengalami keterbelakangan mental.

Proses adaptasi menurut Piaget terdiri atas proses akomodasi dan asimilasi, agar proses tersebut berlangsung sebagaimana mestinya maka diperlukan ( 1) suatu lingkungan yang memberikan dukungan dan dorongan ( 2) individu yang memiliki anggota tubuh lengkap dalam arti fisik dan biologis.

Menurut Gunarsa yang dikutip oleh Mohammad Efendi (2006:124) bahwa ada empat aspek yang turut mewarnai perkembangan kognitif anak tunadaksa, yakni:

1. Kematangan, kematangan ini merupakan perkembangan susunan saraf. Misalnya kemampuan mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan saraf tersebut.
2. Pengalaman, yaitu hubungan timbak balik antara organism dengan lingkungan dan dunianya.
3. Transmisi sosial, yaitu pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial.
4. Ekuilibrase, yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak, agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak tunadaksa dapat dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka dapat bersosialisasi. Keadaan tunadaksa menyebabkan gangguan dan hambatan dalam keterampilan motorik seseorang, makin besar hambatan yang dialami anak, maka makin besar hambatan kognitifnya. Secara umum dapat dikatakan bahwa sampai usia tertentu ketunadaksaan akan mempengaruhi laju perkembangan seseorang.

Banyak penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat intelegensi anak tunadaksa. Salah satunya adalah Lee 1931 ( Somantri, 2006 ) telah melaporkan hasil

penyelidikannya terhadap 148 anak tunadaksa. Lee menggunakan tes Binet untuk mengukur tingkat intelegensi anak tunadaksa yang berumur 3 tahun sampai 16 tahun, dan hasilnya yaitu :

1. IQ mereka berkisar antara 35-138
2. Rata-rata mereka IQ 57
3.
  - a. Anak polio mempunyai rata-rata intelegensi yang tinggi, yaitu IQ 92.
  - b. Anak yang TBC tulang rata-rata IQ 88.
  - c. Anak yang cacat congenital rata-rata IQ 61.
  - d. Anak yang spastik rata-rata IQ 61.
  - e. Anak cacat pada pusat syaraf rata-rata IQ 74.

Penyelidikan berikutnya tidak jauh berbeda hasilnya, yang menemukan rata-rata semua anak tunadaksa IQ 84, ada yang menemukan rata-rata IQ 88. Pada anak polio memiliki rata-rata IQ tertinggi yaitu IQ 103.

#### **e. Perkembangan bahasa/bicara anak tunadaksa**

Bahasa adalah alat komunikasi yang utama bagi manusia, dengan bahasa manusia dapat berhubungan satu dengan yang lainnya, dan dengan bahasa pula seseorang dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendaknya kepada orang lain.

Setiap manusia memiliki potensi untuk berbahasa, potensi tersebut akan berkembang menjadi kecakapan berbahasa melalui proses yang berlangsung sejalan dengan kesiapan dan kematangan sensori motoriknya. Somantri ( 2006:130 ) mengatakan bahwa “Pada anak tunadaksa jenis polio, perkembangan bahasa /

bicaranya tidak begitu berbeda dengan anak normal...”. Hal ini berarti bahwa pada anak tunadaksa jenis polio tidak mengalami hambatan berbicara yang berarti. Sedangkan, dari hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa gangguan bicara dapat ditemui pada hampir setiap anak *cerebral palsy*. Menurut Soeharso, dari 100 anak yang mempunyai cacat *cerebral palsy*, umumnya sebanyak 50 anak menderita gangguan bicara. Jadi pada anak *cerebral palsy* terjadi gangguan bicara karena ketidakmampuan dalam koordinasi motorik organ bicara karena kelainan neuromotor.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Sebelumnya, telah ada peneliti yang menggunakan teka-teki silang, yakni: Mirzandani, (2012) dalam jurnalnya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-teki Silang Bergambar pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Bina Nagari Solok Selatan. Dalam penelitiannya di gunakan tes membaca 10 kata sehingga mempermudah memperoleh informasi tentang bagaimana kemampuan membaca anak tunagrahita sebelum menggunakan teka-teki silang di SLB tersebut serta bagaimana peningkatan yang terjadi setelah menggunakan teka-teki silang sebagai media pembelajaran.

### C. Kerangka Pikir

Tunadaksa merupakan sebutan bagi mereka yang memiliki anggota tubuh yang tidak sempurna, baik itu buntung atau cacat. Cacat atau kelainan yang mereka miliki sifatnya menetap pada alat gerak seperti tulang, sendi dan otot. Penyebab kecacatan ini dapat disebabkan oleh virus polio ( Asjari : 1995 ).

Anak tunadaksa tidak jauh berbeda dengan anak normal, namun dari aspek psikologis sosial mereka membutuhkan rasa aman dan nyaman dalam bermobilisasi dalam kehidupannya sehari-hari. Keterbatasan bermobilisasi ini dapat menyebabkan mereka menarik diri dari pergaulan karena rasa minder akan kelainannya. Keterbatasan ini pun mempengaruhi pengetahuan yang mereka miliki termasuk perbendaharaan kata yang mereka miliki karena salah satu wadah yang dapat mengembangkan kosakata adalah sosialisasi dengan lingkungan sekitar.

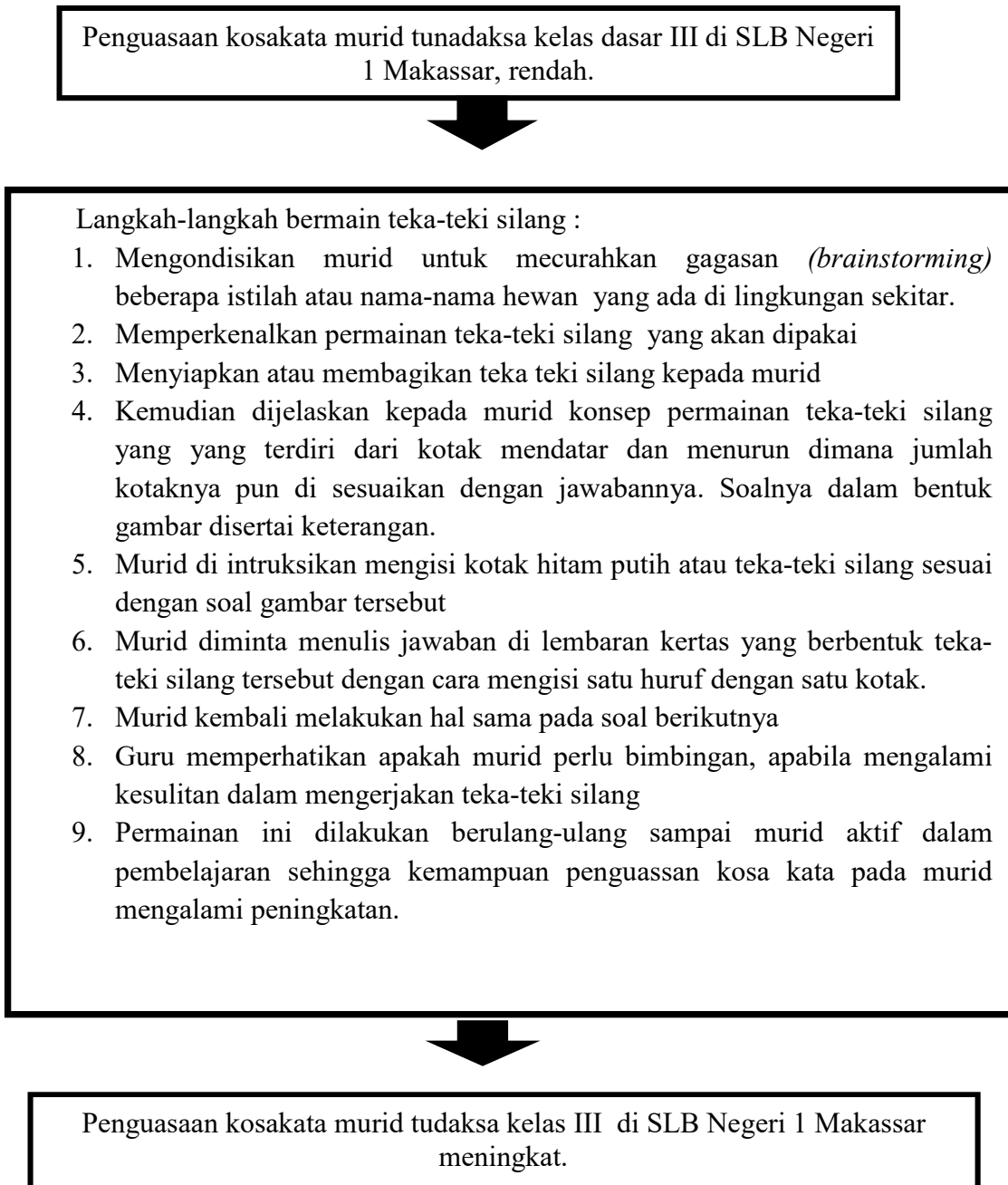
Penguasaan kosakata yang dimiliki murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar masih rendah ,sehingga membutuhkan metode yang tepat dan sesuai untuk dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak tunadaksa. Metode yang digunakan sebaiknya adalah metode yang menyenangkan dan dapat menarik minat murid untuk belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah metode permainan teka-teki silang.

Pemilihan permainan teka-teki silang dikarenakan teka-teki silang merupakan salah satu permainan bahasa yang dapat dijadikan salah satu teknik untuk melatih dan meningkatkan penguasaan kosakata. Melalui permainan teka-teki silang yang dilakukan, siswa menjadi lebih tertarik dan nyaman karena melalui permainan akan

tercipta suasana yang menyenangkan. Permainan teka-teki silang dilakukan dengan menyajikan teka-teki silang mengenai keberagaman hewan di lingkungan sekitar

Kosakata yang disajikan dalam permainan teka-teki silang adalah materi kosakata binatang. Metode ini dapat melatih siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang masih rendah dengan menciptakan suasana bermain sambil belajar yang dapat membuat siswa senang dan lebih tertarik untuk belajar. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar

Untuk lebih jelasnya maka dapat digambarkan skema kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir Penelitian



**D. Pertanyaan Penelitian**

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 anak tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar ?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti atau mengetahui peningkatan penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas III di SLB Negeri 1 makassar sebelum dan sesudah penggunaan teka-teki silang.

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif, yaitu jenis penelitian yang bermaksud mendeskripsikan penguasaan kosakata anak tunadaksa sebelum dan sesudah penggunaan teka-teki silang pada murid tunadaksa kelas III di SLB Negeri 1 makassar, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata sebelum penggunaan teka-teki silang dan tes akhir digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata setelah bermain teka-teki silang.

Berdasarkan uraian di atas, maka prosedur pelaksanaan penelitian ditempuh dengan cara sebagai berikut:

- a. Memberikan tes awal pada subjek, untuk mengukur penguasaan kosakata anak sebelum subjek diberikan perlakuan.
- b. Memberikan perlakuan pada subjek yaitu pengajaran.

- c. Memberikan tes akhir pada subjek, untuk mengukur penguasaan kosakata setelah subjek diberikan perlakuan.
- d. Membandingkan tes awal dan tes akhir, untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul.

## **B. Variabel dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Sunanto (2006:12) “Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati”.

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.

### **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi dan petunjuk tentang bagaimana caranya mengukur variabel. Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan arah penelitian agar terhindar dari kesalahan persepsi dan pengukuran peubah penelitian.

Adapun definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. 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 .

b. 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.

**C. Profil Subjek**

Subjek dalam penelitian adalah siswa tunadaksa yang berada pada kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar yang berjumlah satu orang dengan identitas sebagai berikut:

Nama : SC

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat Lahir : Gowa

Tanggal Lahir : 11 November 2008

Nama Ayah : MR

Nama Ibu : MD

Anak Ke- : 2 (dua) dari 3 (tiga) bersaudara

Murid adalah tunadaksa jenis polio dengan data kemampuan awal, mampu membaca. Namun kosakata yang dimiliki anak masih rendah terkhusus kosakata binatang di lingkungan sekitar.

## D. Teknik Tes dan Prosedur Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung proses pembelajaran pada murid tunadaksa. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar.

Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung proses pembelajaran

### 2. Teknik Tes

Teknik tes bertujuan untuk mengukur penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 makassar, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata sebelum bermain penguasaan kosakata dan tes akhir digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata setelah penggunaan teka-teki silang.

Rubrik penilaian yang diterapkan adalah sebagai berikut :

Skor 1 apabila murid dapat menjawab soal dengan benar

Skor 0 apabila murid tidak dapat menjawab dengan benar

**Tabel 3.1 Kategorisasi Standar**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
86-100	Sangat Baik Sekali
71-85	Baik
56-70	Cukup Baik
41-55	Kurang Baik
≤ 41	Sangat kurang

(Arikunto. S, 2004: 19)

### 3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dimaksud adalah data penunjang penelitian seperti daftar jumlah murid dan nilai murid. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa data tentang nilai awal murid sebelum dan setelah penerapan permainan teka-teki silang. Selain itu kegiatan proses pembelajaran dengan bermain teka-teki silang dapat dijadikan data dengan mengumpulkan foto-foto kegiatan belajar mengajar.

### E. Teknik Analisis Data

Pengambilan kesimpulan sehubungan dengan penelitian ini maka untuk analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan penguasaan kosakata murid tunadaksa baik sebelum maupun setelah digunakan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran. Adapun prosedur analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Mentabulasikan data hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Kategorisasi skor tes awal dan tes akhir, kemudian dikonversi dengan rumus:

$$\text{Nilai hasil} = \frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Arikunto, 2004:19)

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.

## **BAB 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.

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, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang.

#### **1. Deskripsi Penguasaan Kosakata Murid Tunadaksa Kelas III SLB Negeri 1 Makassar Sebelum Penerapan Permainan Teka-teki Silang**

Untuk mengetahui gambaran penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar sebelum penerapan permainan teka-teki silang dapat diketahui melalui tes awal. Tes awal merupakan tahap pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui gambaran penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar



III di SLB Negeri 1 Makassar. Tes ini dilakukan pada tanggal 13 November 2017 di Kelas III pada pukul 09.00 s.d 10.15 WITA.

Adapun data penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar sebelum penerapan permainan teka-teki silang adalah sebagai berikut :

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
	Jumlah gambar/bendanya	Kemampuan Anak		Konversi Kenilaian
SC	20	4	0-1	20

Keterangan :

Skor 1 (satu) apabila murid mampu menjawab dengan benar

Skor 0 (nol) apabila tidak mampu menjawab dengan benar

Berdasarkan tabel tersebut di atas, murid dengan inisial SC memperoleh jumlah skor sebanyak 4 dari 20 item soal, murid ini hanya dapat menyelesaikan soal nomor 1, 2, 3, dan 4.

Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan ke standar nilai 100 dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya pada BAB III, jika dihubungkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Nilai (Murid SC)} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{4}{20} \times 100 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar pada tes awal, maka nilai murid tunadaksa di tuangkan dalam table berikut :

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

<b>Kode murid</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
SC	4	20	Sangat rendah

Sumber : data sebelum diberikan permainan teka-teki silang

Perhitungan diatas menggambarkan bahwa hasil tes awal (*pretest*) kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III sebelum permainan teka-teki silang di SLB Negeri 1 Makassar, yakni murid SC memperoleh nilai (20). Mencermati nilai penguasaan kosakata diperoleh murid tersebut maka murid berada pada kategori sangat rendah.

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

Untuk mengetahui peningkatan kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah diberikan permainan teka-teki silang dapat diketahui melalui tes akhir. Tes akhir merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui gambaran peningkatan kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah diberikan permainan teka-teki silang. Tes ini dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2017 pada pukul 09.00 s.d 10.00. Adapun

data peningkatan kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III Di SLB Negeri 1 Makassar setelah diberikan permainan teka-teki silang adalah sebagai berikut :

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
	Jumlah gambar/bendanya	Kemampuan Anak		Konversi Kenilaian
SC	20	20	0-1	100

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil tes akhir terhadap murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar setelah diterapkan permainan teka-teki silang diperoleh skor 20. Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan kenilai melalui rumus yang telah ditetapkan sebelumnya, jika dihubungkan maka hasilnya dapat dilihat pada perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Nilai akhir (murid SC)} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{20}{20} \times 100 \\
 &= 100
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor penguasaan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar pada tes akhir, maka nilai murid tunadaksa di tuangkan dalam table berikut :

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

Sumber : **Data kosakata murid setelah diberikan perlakuan**

Berdasarkan perhitungan di atas menggambarkan bahwa hasil tes akhir (*posttest*) SC memperoleh nilai (100). Dapat diketahui bahwa kosakata murid setelah diterapkan permainan teka-teki silang pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar berada pada kategori meningkat yaitu 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

Selanjutnya pada tabel 4.2 memperlihatkan peningkatan kosakata murid setelah diterapkan permainan teka-teki silang pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 pada *pretes* dan *posttest* sebagai berikut :

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

Dapat dilihat adanya peningkatan kosakata pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB Negeri 1 Makassar sebelum dan setelah diberikan permainan teka-teki silang. Pada tes awal (*pretest*) atau sebelum diberikan permainan teka-teki silang, murid SC memperoleh nilai (20). Kemudian pada tes akhir (*posttest*) atau setelah diterapkan permainan teka-teki silang, murid SC memperoleh nilai (100).

Agar lebih jelas data tersebut diatas divisualisasikan dalam diagram dibawah ini:

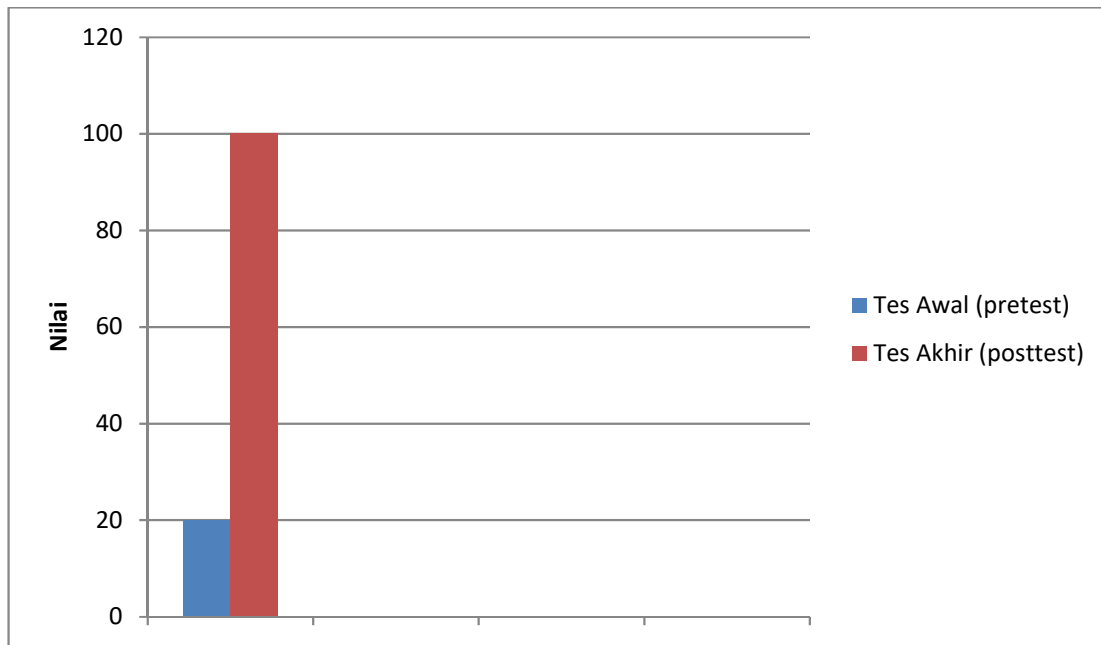


Diagram 4.1 Visualisasi Peningkatan Kosakata Melalui Bermain Teka-teki Silang Pada Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar

## **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.

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.

Sebagai akibat dari gangguan ini, kegiatan-kegiatan jasmani yang tidak dapat dijangkau oleh anak tunadaksa 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 anak yang menyebabkan anak kurang menerima informasi dalam kehidupan sehari-hari juga berakibat pada kemampuan komunikatif anak sehingga mempengaruhi penguasaan kosakata yang dimiliki anak. Padahal penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa dan juga mempengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Penguasaan kosakata adalah kemampuan untuk mempergunakan kata sesuai maknanya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai semakin mempermudah dalam berkomunikasi. Ketersediaan dan kecukupan perbendaharaan kata tidak hanya dalam kemampuan mengucapkan tetapi juga kemampuan memahami arti apa yang didengar, diucapkan atau dibaca.

Sangat penting menemukan metode yang sesuai untuk digunakan dalam meningkatkan kosakata bagi anak tunadaksa . Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode permainan karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan untuk bersenang-senang.

Pada penelitian permainan yang dipilih adalah permainan teka-teki silang, yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kosakata murid tunadaksa. Teka-teki silang merupakan suatu permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang tersusun secara mendatar dan menurun dimana kita harus mengisi kotak yang kosong tersebut dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

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.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan :

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 diatas dalam kaitannya dengan meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam meningkatkan kosakata pada murid tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar, maka penulis mengemukakan 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 spesifikasi lagi sehingga benar-benar memberikan

sumbangan pengetahuan yang lebih bermanfaat bagi anak kebutuhan 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 Tuna daksa*. 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: BPFE
- 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.

# Lampiran

## Lampiran 1

### A. Petikan Kurikulum

#### KURIKULUM PENDIDIKAN KHUSUS 2013 MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS DASAR III DI SLB NEGERI 01 MAKASSAR

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. 1 Memahami teks sederhana tentang hewan dan tumbuhan serta jumlahnya dalam bahasa indonesia lisan dan tertulis dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	3.2 Membaca dan menulis kosa kata binatang yang di jumpai di sekitar

Depdiknas, 2013. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunadaksa (SDLB-D). Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

## Lampiran 2

### B. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Satuan Pendidikan : SLB Negeri 01 Makassar

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Penelitian : Membaca dan Menulis kosakata Bahasa Indonesia

Kelas : 3 (Tiga)






KOMPOTENSI DASAR	INDIKATOR	JENIS TES	NO ITEM	JUMLAH ITEM
3.2 Membaca dan menulis kosa kata binatang yang di jumpai di lingkungan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.</li> <li>- Menulis kosa kata binatang yang ada di lingkungan sekitar</li> </ul>	Tes Perbuatan	1 - 20	20
JUMLAH				20

### C. FORMAT INSTRUMEN TES









Satuan Pendidikan : SLB Negeri 01 Makassar  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Materi Pembelajaran : Menulis Kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar  
 Kelas : Kelas Dasar III  
 Nama Murid : .....  
 Hari/Tanggal : ...../.....

#### Kriteria Penilaian

- Skor 1 (satu) apabila murid mampu menjawab dengan benar
- Skor 0 (nol) apabila tidak mampu menjawab dengan benar

Jenis Benda Yang Diamati	Kriteria	
	Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p>		



Jenis Benda Yang Diamati	Kriteria	
	Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		

Jenis Benda Yang Diamati	Kriteria	
	Mampu (1)	Tidak Mampu (0)
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		
 <p>Apa nama gambar di samping?</p> <p>-</p>		

### Lampiran 3

#### A. Data *Pretest* Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri 1 Makassar Sebelum Penggunaan Permainan Teka Teki Silang Bergambar

Nama	Kosa Kata Binatang		Skor	Hasil Konversi Kenilaian
	Jumlah gambar/bendanya	Kemampuan Anak		
SC	20	4	0-1	20

#### B. Data *Posttest* Kemampuan Penguasaan Kosa Kata Murid Tunadaksa Kelas Dasar III di SLB Negeri Makassar Setelah Penggunaan Permainan Teka Teki Silang Bergambar

Nama	Kosa Kata Benda		Skor	Hasil Konversi Kenilaian
	Jumlah gambar/bendanya	Kemampuan Anak		
SC	20	20	0-1	100

## Lampiran 5

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SLB Negeri 02 Makassar

Kelas/Semester : III (Tunadaksa)/ I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pertemuan : 1 dan 2

#### A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima dan menjakanka ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3: memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di lingkungan rumah dan sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sitematis dan logis, dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan pwerilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR (KD)

##### BAHASA INDONESIA

1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya bahasa Indonesia yang di jadikan sebagai bahasa persatuan

1.1 Menunjukkan perilaku teliti dalam membaca kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

3.1 Mengenal gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

4.1 Mampu menulis kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

## MATEMATIKA

1.1 Mensyukuri Karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya Matematika yang dijadikan sebagai berhitung

2.1 Menunjukkan perilaku teliti dalam berhitung nama hewan yang ada di sekitar

3.1 Mengenal gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

4.1 Mampu menghitung gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

## C. INDIKATOR

### BAHASA INDONESIA

1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid

2.1.1 Percaya diri dalam membaca nama binatang yang ada di lingkungan sekitar.

3.1.1 Mengetahui gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

4.1.1 Menulis kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

### MATEMATIKA

1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid

2.1.1 Jujur dalam menghitung nama binatang yang ada di lingkungan sekitar.

3.1.1 Menunjukkan gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

4.1.1 Terampil dalam menulis kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Menulis kosa kata binatang yang ada dilingkungan sekitar.
2. Menghitung gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.

**E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Model : Pembelajaran langsung
2. Metode : Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, dan bermain yang di pandukan dengan media permainan teka teki silang Bergambar

**F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

1. Kegiatan awal (10 Menit)
  - a. Mempersiapkan alat/ media, materi, dan murid
  - b. Berdoa
  - c. Apersepsi
  - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
  - a. Guru menuliskan tema “ HEWAN DI SEKITAR ”
  - b. Murid membaca kosa kata yang ada di papan tulis kemudian guru menanyakan pada murid mengenai hewan peliharaan di rumah.
  - c. murid dan guru melakukan tanya jawab mengenai hewan
  - d. Murid di minta menyebutkan hewan yang diketahui atau pernah dilihatnya.
  - e. Guru menjelaskan tentang kosakata hewan sekitar
  - f. Murid memperhatikan penjelasan dari guru
  - g. Kemudian guru mengambil lembaran kertas kotak hitam putih yang berbentuk teka teki silang
  - h. Secara perorangan murid di beri lembaran kertas kotak hitam putih berbentuk teka teki silang tersebut
  - i. Guru menjelaskan teka teki silang tersebut dengan konsep mendatar dan menurun

- j. Murid mendengarkan penjelasan guru serta memperhatikan lembaran kertas tersebut
  - k. Kemudian guru menjekaskan kembali secara umum dari permainan teka teki silang yang dimana soal tersebut berupa gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
  - l. Murid di minta menunjukkan lalu menghitung gambar hewan yang ia lihat dan menulis dengan mengisi kotak hitam putih atau teka teki silang tersebut
  - m. Guru membantu murid yang masih mengalami kesulitan
  - n. Tanya jawab tentang pelajaran guru
  - o. Memberikan reward kepada murid yang aktif dalam pembelajaran
3. Kegiatan Akhir
- a. Guru dan murid menyimpulkan materi yang telah di pelajari
  - b. Refleksi
  - c. Berdoa
  - d. Menutup pelajaran

## **G. PENILAIAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

### **Teknik Penilaian**

- a. Teknik penilaian :Tindakan/ perbuatan
- b. Bentuk Instrumen : perintah
- c. Instrument

**Soal tes**

Guru mengintruksikan murid membaca dan menulis nama binatang yang ada dilingkungan sekitar dengan bantuan media permainan teka teki silang bergambar. Perhatikan berikut ini:

a. membaca soal kosakata binatang

1. Membaca nama binatang (ayam)



2. Membaca nama binatang (kucing)



3. Membaca nama binatang (ikan)



4. Membaca nama binatang (nyamuk)



5. Membaca nama binatang (kecoa)





### **Kunci jawaban**

1. Membaca nama binatang (ayam) dengan benar
2. Membaca nama binatang (kucing) dengan benar
3. Membaca nama binatang (ikan) dengan benar
4. Membaca nama binatang (nyamuk) dengan benar
5. Membaca nama binatang (kecoa) dengan benar

#### b. Menulis Kosakata binatang

1. Menulis nama binatang (ayam )
2. Menulis nama binatang (kucing)
3. Menulis nama binatang (ikan)
4. Menulis nama binatang (nyamuk)
5. Menulis nama binatang (kecoa)

### **Pedoman penskoran**

- Setiap jawaban benar di beri skor 1 (apabila anak bisa menulis kosakata binatang dengan benar)
- Setiap jawaban yang salah di beri skor 0 (apabila anak tidak bisa menulis kosakata binatang dengan benar)

## **H. MEDIA dan SUMBER**

### **Media**

Teka teki silang bergambar

### **Sumber**

Depdiknas, 2013. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunadaksa (SDLB-D)*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Makassar, 13 Desember 2017

Menyetujui :

Guru Kelas,



Darma, S.Pd

NIP.19691231 199303 2 027

Peneliti,




Yuningsi Tambing

NIM.1245041009

Mengetahui,

Kepala UPT Satuan Pendidikan  
SLB Negeri 1 Makassar



  
Muh. Hasvim, S.Pd, M.Pd  
Rangkat : Pembina Tk.I  
NIP. 19640610 198803 1 016

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SLB Negeri 01 Makassar

Kelas/Semester : III (Tunadaksa)/ I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pertemuan : 3-4 (satu)

### **A. KOMPETENSI INTI**

KI 1 : Menerima dan menjakanka ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan binatang yang dijumpainya di lingkungan rumah atau sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sitematis dan logis, dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan pwerilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

#### **BAHASA INDONESIA**

1.2 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya bahasa Indonesia yang di jadikan sebagai bahasa persatuan

1.2 Menunjukkan perilaku teliti dalam membaca kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

3.1 Mengenal gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.

4.1 Mampu menulis kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

## MATEMATIKA

- 1.2 Mensyukuri Karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya Matematika yang dijadikan sebagai berhitung
- 2.1 Menunjukkan perilaku teliti dalam berhitung nama benda didalam kelas
- 3.1 Mengenal gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 4.1 Mampu menghitung gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.

## C. INDIKATOR

### BAHASA INDONESIA

- 1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid
- 2.1.1 Percaya diri dalam membaca nama binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 3.1.1 Mengetahui gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 4.1.1 Menulis kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

### MATEMATIKA

- 1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid
- 2.1.1 Jujur dalam menghitung nama binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 3.1.1 Menunjukkan gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 4.1.2 Terampil dalam menulis kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Menulis kosa kata binatang yang ada di lingkungan sekitar.
2. Menghitung gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

#### **E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

Model : Pembelajaran langsung

Metode : Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, dan bermain yang di panduan dengan media permainan teka teki silang Bergambar

#### **F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

3. Kegiatan awal (10 Menit)
  - a. Mempersiapkan alat/ media, materi, dan murid
  - b. Berdoa
  - c. Apersepsi
  - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Kegiatan Inti
  - a. Guru menuliskan tema “MERAWAT HEWAN ”
  - b. Murid membaca kosa kata yang ada di papan tulis kemudian guru menanyakan pada murid mengenai hewan peliharaan di rumah.
  - c. murid dan guru melakukan tanya jawab mengenai hewan
  - d. Murid di minta menyebutkan hewan yang diketahui atau pernah dilihatnya
  - e. Guru menjelaskan tentang kosakata hewan sekitar
  - f. Murid memperhatikan penjelasan dari guru
  - g. Kemudian guru mengambil lembaran kertas kotak hitam putih yang berbentuk teka teki silang
  - h. Secara perorangan murid di beri lembaran kertas kotak hitam putih berbentuk teka teki silang tersebut
  - i. Guru menjelaskan teka teki silang tersebut dengan konsep mendatar dan menurun
  - j. Murid mendengarkan penjelasan guru serta memperhatikan lembaran kertas tersebut

- k. Kemudian guru menjekaskan kembali secara umum dari permainan teka teki silang yang dimana soal tersebut berupa gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
  - l. Murid di minta menunjukkan lalu menghitung gambar hewan yang ia lihat dan menulis dengan mengisi kotak hitam putih atau teka teki silang tersebut
  - m. Guru membantu murid yang masih mengalami kesulitan
  - n. Tanya jawab tentang pelajaran guru
  - o. Memberikan reward kepada murid yang aktif dalam pemebelajaran
3. Kegiatan Akhir
- p. Guru dan murid menyimpulkan materi yang telah di pelajari
  - q. Refleksi
  - r. Berdoa
  - s. Menutup pelajaran

## **G. PENILAIAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

### **Teknik Penilaian**

- d. Teknik penilaian :Tindakan/ perbuatan
- e. Bentuk Instrumen : perintah
- f. Instrument

**Soal tes**

Guru mengintruksikan murid membaca dan menulis nama binatang yang ada dilingkungan sekitar dengan bantuan media permainan teka teki silang bergambar. Perhatikan berikut ini:

a. membaca soal kosakata binatang

6. Membaca nama binatang (laba-laba)



7. Membaca nama binatang (anjing)



8. Membaca nama binatang (kupu-kupu)



9. Membaca nama binatang (lipan)



10. Membaca nama binatang (bebek)



**Kunci jawaban**

6. Membaca nama binatang (laba-laba) dengan benar
7. Membaca nama binatang (anjing) dengan benar
8. Membaca nama binatang (kupu-kupu) dengan benar
9. Membaca nama binatang (lipan) dengan benar
10. Membaca nama binatang (bebek) dengan benar

## b. Menulis Kosakata binatang

6. Menulis nama binatang (laba-laba )
7. Menulis nama binatang (anjing)
8. Menulis nama binatang (kupu-kupu)
9. Menulis nama binatang (lipan)
10. Menulis nama binatang (bebek)

**Kunci jawaban**

6. Menulis nama binatang (LABA-LABA) dengan benar

<sup>1</sup> L	A	B	A	-	L	A	B	A
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---

7. Menulis nama binatang (ANJING) dengan benar

<sup>3</sup> A	N	J	I	N	G
----------------	---	---	---	---	---

8. Menulis nama binatang (KUPU-KUPU) dengan benar

<sup>4</sup> K	U	P	U	-	K	U	P	U
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---



9. Menulis nama binatang (LIPAN) dengan benar

<sup>1</sup> L
I
P
A
N

10. Menulis nama binatang (BEBEK) dengan benar

<sup>2</sup> B
E
B
E
K

### **Pedoman penskoran**

- Setiap jawaban benar di beri skor 1 (apabila anak bisa menulis kosakata dengan benar)
- Setiap jawaban yang salah di beri skor 0 (apabila anak tidak bisa menulis kosakata dengan benar)

### **H. MEDIA dan SUMBER**

#### **Media**

Teka teki silang bergambar

#### **Sumber**

Depdiknas, 2013 *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunadaksa (SDLB-D)*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Makassar, 13 Desember 2017

Menyetujui :

Guru Kelas,

Darma, S.Pd

NIP.19691231 199303 2 027

Peneliti,

Yuningsi Tambing

NIM.1245041009

Mengetahui,

Kepala UPT Satuan Pendidikan  
SLB Negeri 1 Makassar



Muh. Hasvim, S.Pd, M.Pd

Rangkat : Pembina Tk.I

NIP. 19640610 198803 1 016

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SLB Negeri 02 Makassar

Kelas/Semester : III (Tunadaksa)/ I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pertemuan : 5-6(satu)

### **B. KOMPETENSI INTI**

KI 1 : Menerima dan menjakanka ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di lingkungan rumah atau sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan pwerilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **C. KOMPETENSI DASAR (KD)**

#### **BAHASA INDONESIA**

1.3 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya bahasa Indonesia yang di jadikan sebagai bahasa persatuan

1.3 Menunjukkan perilaku teliti dalam membaca kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

3.1 Mengenal gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.

4.1 Mampu menulis kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

## MATEMATIKA

- 1.3 Mensyukuri Karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya Matematika yang dijadikan sebagai berhitung
- 2.1 Menunjukkan perilaku teliti dalam berhitung nama benda didalam kelas
- 3.1 Mengenal gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.
- 4.1 Mampu menghitung gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

## D. INDIKATOR

### BAHASA INDONESIA

- 1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid
- 2.1.1 Percaya diri dalam membaca nama binatang yang ada di lingkungan sekitar.
- 3.1.1 Mengetahui gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.
- 4.1.1 Menulis kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

### MATEMATIKA

- 1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid
- 2.1.1 Jujur dalam menghitung nama binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 3.1.1 Menunjukkan gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 4.1.3 Terampil dalam menulis kosakata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

Menulis kosa kata binatang yang ada di lingkungan sekitar.

Menghitung gambar binatang yang ada di lingkungan sekitar.

### **E.MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

Model : Pembelajaran langsung

Metode : Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, dan bermain yang di pandukan dengan media permainan teka teki silang Bergambar

### **F.KEGIATAN PEMBELAJARAN**

1. Kegiatan awal (10 Menit)
  - a. Mempersiapkan alat/ media, materi, dan murid
  - b. Berdoa
  - c. Apersepsi
  - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
  - a. Guru menuliskan tema “ HEWAN DI SEKITARKU ”
  - b. Murid membaca kosa kata yang ada di papan tulis kemudian guru menanyakan pada murid mengenai hewan peliharaan di rumah.
  - c. murid dan guru melakukan tanya jawab mengenai hewan
  - d. Murid di minta menyebutkan hewan yang diketahui atau pernah dilihatnya.
  - e. Guru menjelaskan tentang kosakata hewan sekitar
  - f. Murid memperhatikan penjelasan dari guru
  - g. Kemudian guru mengambil lembaran kertas kotak hitam putih yang berbentuk teka teki silang
  - h. Secara perorangan murid di beri lembaran kertas kotak hitam putih berbentuk teka teki silang tersebut
  - i. Guru menjelaskan teka teki silang tersebut dengan konsep mendatar dan menurun

- j. Murid mendengarkan penjelasan guru serta memperhatikan lembaran kertas tersebut
  - k. Kemudian guru menjekaskan kembali secara umum dari permainan teka teki silang yang dimana soal tersebut berupa gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
  - l. Murid di minta menunjukkan lalu menghitung gambar hewan yang ia lihat dan menulis dengan mengisi kotak hitam putih atau teka teki silang tersebut
  - m. Guru membantu murid yang masih mengalami kesulitan
  - n. Tanya jawab tentang pelajaran guru
  - o. Memberikan reward kepada murid yang aktif dalam pembelajaran
3. Kegiatan Akhir
- p. Guru dan murid menyimpulkan materi yang telah di pelajari
  - q. Refleksi
  - r. Berdoa
  - s. Menutup pelajaran

## **G. PENILAIAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

### **Teknik Penilaian**

- Teknik penilaian :Tindakan/ perbuatan
- Bentuk Instrumen : perintah
- Instrument

**Soal tes**

Guru mengintruksikan murid membaca dan menulis nama binatang yang ada dilingkungan sekitar dengan bantuan media permainan teka teki silang bergambar. Perhatikan berikut ini:

a. membaca soal kosakata binatang

11. Membaca nama binatang (cicak)



12. Membaca nama binatang (semut)



13. Membaca nama binatang (belalang)



14. Membaca nama binatang (tikus)



15. Membaca nama binatang (jangkrik)



**Kunci jawaban**

11. Membaca nama binatang (cicak) dengan benar
12. Membaca nama binatang (semut) dengan benar
13. Membaca nama binatang (belalang) dengan benar
14. Membaca nama binatang (tikus) dengan benar
15. Membaca nama binatang (jangkrik) dengan benar

**b. Menulis Kosakata binatang**

11. Menulis nama binatang (cicak)
12. Menulis nama binatang (semut)
13. Menulis nama binatang (belalang)
14. Menulis nama binatang (tikus)
15. Menulis nama binatang (jangkrik)

**Kunci jawaban**

11. Menulis nama binatang (cicak) dengan benar

<sup>1</sup> C	I	C	A	K
----------------	---	---	---	---

12. Menulis nama binatang (semut) dengan benar

<sup>2</sup> S
E
M
U
T

13. Menulis nama benda (BELALANG) dengan benar

<sup>3</sup> B	E	L	A	L	A	N	G
----------------	---	---	---	---	---	---	---



14. Menulis nama binatang (TIKUS) dengan benar

<b><sup>4</sup> T</b>
<b>I</b>
<b>K</b>
<b>U</b>
<b>S</b>

15. Menulis nama binatang (JANGKRIK) dengan benar

<b><sup>5</sup> J</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>K</b>	<b>R</b>	<b>I</b>	<b>K</b>
-----------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

### Pedoman penskoran

- Setiap jawaban benar di beri skor 1 (apabila anak bisa menulis kosakata dengan benar)
- Setiap jawaban yang salah di beri skor 0 (apabila anak tidak bisa menulis kosakata dengan benar)

### H. MEDIA dan SUMBER

#### Media

Teka teki silang bergambar

#### Sumber

Depdiknas, 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunadaksa (SDLB-D)*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Makassar, 13 Desember 2017

Menyetujui :

Guru Kelas,

Darma, S.Pd  
NIP.19691231 199303 2 027

Peneliti,

Yuningsi Tambing  
NIM.1245041009

Mengetahui,

Kepala UPT Satuan Pendidikan  
SLB Negeri 1 Makassar

*Hasyim*  
Muh. Hasyim, S.Pd, M.Pd  
Pangkat : Pembina Tk.I  
NIP. 19640610 198803 1 016

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SLB Negeri 02 Makassar

Kelas/Semester : III (Tunadaksa)/ I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pertemuan : 7 dan 8

### **A. KOMPETENSI INTI**

KI 1 : Menerima dan menjakanka ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di lingkungan rumah atau sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan pwerilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

#### **BAHASA INDONESIA**

1.4 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya bahasa Indonesia yang di jadikan sebagai bahasa persatuan

1.4 Menunjukkan perilaku teliti dalam membaca kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

3.1 Mengenal gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.

4.1 Mampu menulis kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

## MATEMATIKA

- 3.2 Mensyukuri Karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan adanya Matematika yang dijadikan sebagai berhitung
- 2.1 Menunjukkan perilaku teliti dalam berhitung nama benda didalam kelas
- 3.1 Mengenal gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 4.1 Mampu menghitung gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.

## C. INDIKATOR

### BAHASA INDONESIA

- 1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid
- 2.1.1 Percaya diri dalam membaca nama binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 3.1.1 Mengetahui gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 4.1.1 Menulis kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

### MATEMATIKA

- 1.1.1 Membaca doa berdasarkan kepercayaan agama murid
- 2.1.1 Jujur dalam menghitung nama binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 3.1.1 Menunjukkan gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
- 4.1.4 Terampil dalam menulis kosakata binatang yang ada dilingkungan sekitar.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Menulis kosa kata binatang yang ada dilingkungan sekitar.
2. Menghitung gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.

#### **E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

Model : Pembelajaran langsung

Metode : Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, dan bermain yang di pandukan dengan media permainan teka teki silang Bergambar

#### **F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

1. Kegiatan awal (10 Menit)
  - a. Mempersiapkan alat/ media, materi, dan murid
  - b. Berdoa
  - c. Apersepsi
  - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
  - e. Guru menuliskan tema “HEWAN DI SIKITARKU ”
  - f. Murid membaca kosa kata yang ada di papan tulis kemudian guru menanyakan pada murid mengenai hewan peliharaan di rumah.
  - g. murid dan guru melakukan tanya jawab mengenai hewan
  - h. Murid di minta menyebutkan hewan yang diketahui atau pernah dilihatnya.
  - i. Guru menjelaskan tentang kosakata hewan sekitar
  - j. Murid memperhatikan penjelasan dari guru
  - k. Kemudian guru mengambil lembaran kertas kotak hitam putih yang berbentuk teka teki silang
  - l. Secara perorangan murid di beri lembaran kertas kotak hitam putih berbentuk teka teki silang tersebut
  - m. Guru menjelaskan teka teki silang tersebut dengan konsep mendatar dan menurun

- n. Murid mendengarkan penjelasan guru serta memperhatikan lembaran kertas tersebut
  - o. Kemudian guru menjekaskan kembali secara umum dari permainan teka teki silang yang dimana soal tersebut berupa gambar binatang yang ada dilingkungan sekitar.
  - p. Murid di minta menunjukkan lalu menghitung gambar hewan yang ia lihat dan menulis dengan mengisi kotak hitam putih atau teka teki silang tersebut
  - q. Guru membantu murid yang masih mengalami kesulitan
  - r. Tanya jawab tentang pelajaran guru
  - s. Memberikan reward kepada murid
3. Kegiatan Akhir
- t. Guru dan murid menyimpulkan materi yang telah di pelajari
  - u. Refleksi
  - v. Berdoa
  - w. Menutup pelajaran

## **G. PENILAIAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

### **Teknik Penilaian**

Teknik penilaian :Tindakan/ perbuatan

Bentuk Instrumen : perintah

Instrument

**Soal tes**

Guru mengintruksikan murid membaca dan menulis nama binatang yang ada dilingkungan sekitar dengan bantuan media permainan teka teki silang bergambar. Perhatikan berikut ini:

a. membaca soal kosakata binatang

16. Membaca nama binatang (kodok)



17. Membaca nama binatang (tokek)



18. Membaca nama binatang (siput)



19. Membaca nama binatang (capung)



20. Membaca nama binatang (lalat)



**Kunci jawaban**

16. Membaca nama binatang (kodok) dengan benar
17. Membaca nama binatang (tokek) dengan benar
18. Membaca nama binatang (siput) dengan benar
19. Membaca nama binatang (capung) dengan benar
20. Membaca nama binatang (lalat) dengan benar

**b. Menulis Kosakata binatang**

16. Menulis nama binatang (kodok )
17. Menulis nama binatang (tokek)
18. Menulis nama binatang (siput)
19. Menulis nama binatang (capung)
20. Menulis nama binatang (lalat)

**Kunci jawaban**

16. Menulis nama binatang (kodok) dengan benar

<sup>1</sup> K
O
D
O
K

17. Menulis nama binatang (TOKEK) dengan benar

<sup>2</sup> T	O	K	E	K
----------------	---	---	---	---

18. Menulis nama binatang (SIPUT) dengan benar

<sup>3</sup> S	I	P	U	T
----------------	---	---	---	---



19. Menulis nama binatang (CAPUNG) dengan benar

<b><sup>4</sup>C</b>
<b>A</b>
<b>P</b>
<b>U</b>
<b>N</b>
<b>G</b>

20. Menulis nama binatang (LALAT) dengan benar

<b><sup>5</sup>L</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>T</b>
----------------------	----------	----------	----------	----------

### Pedoman penskoran

- Setiap jawaban benar di beri skor 1 (apabila anak bisa menulis kosakata dengan benar)
- Setiap jawaban yang salah di beri skor 0 (apabila anak tidak bisa menulis kosakata dengan benar)

### H. MEDIA dan SUMBER

#### Media

Teka teki silang bergambar

#### Sumber

Depdiknas, 2013 *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar Luar Biasa Tunadaksa (SDLB-D)*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Makassar, 13 Desember 2017

Menyetujui :

Guru Kelas,

Darna, S.Pd

NIP.19691231 199303 2 027

Peneliti,

Yuningsi Tambing

NIM.1245041009

Mengetahui,

Kepala UPT Satuan Pendidikan  
SLB Negeri 1 Makassar



Muh. Hasvim, S.Pd, M.Pd  
Pangkat : Pembina Tk.I  
NIP. : 19640610 198803 1 016

**Lampiran 6**

# **Dokumentasi**

**Gambar 1.**

**Dokumentasi pemberian permainan teka-teki silang pada murid tunadaksa kelas dasar III di SLB N 1 Makassar**



**Gambar 2**

**Dokumentasi murid membaca dan menulis kosakata pada permainan teka-teki silang**



**Lampiran 7**

# **SURAT-SURAT PENELITIAN**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
Alamat: Jalan Tamalate I Tidung, Makassar Kode Pos 90222  
Telp: (0411) 884457, Fax: 883076 Laman : [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id)

**PENGESAHAN USULAN PENELITIAN**

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada 25 Agustus 2017, maka usul untuk skripsi saudara :

Nama : Yuningsi Tambing  
Nim : 124504009  
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa  
Judul : " Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Bermain Teka-Teki Silang Pada Siswa Tunadaksa Kelas Dasar V di SLB Negeri Pembina Tingkat Provinsi Sul-Sel Sentra PK-PLK."

Telah dilakukan perbaikan / penyempurnaan sesuai pembahas utama dan peserta seminar maka usul penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, Oktober 2017

Disetujui oleh :  
Komisi pembimbing

Pembimbing I

**Dra. Dwiatmi Sulasminah, M.Pd**  
NIP.19631/30 198903 2 002

Mengetahui,  
Pembantu Dekan Bid. Akademik

**Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons**  
NIP. 19720817 200212 1 001

Pembimbing II

**Dra. Hj. St. Murni, M.Hum**  
NIP. 19521231 198503 2 001

Disahkan,  
Ketua Jurusan PLB FIP UNM



**Dr. Bastiana, M. Si**  
NIP. 196709091993032002



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
U P T SATUAN PENDIDIKAN  
SLB NEGERI 1 MAKASSAR**



*Jalan : Daeng Tata Raya Kel. Bontoduri Kec. Tamalate Kota Makassar  
Telp/Fax 0411 868383 Email : slbnpembinasulsel@yahoo.co.id kode Pos 90224*

Makassar, 15 Desember 2017

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 410-67/SLBN 1 Makassar/147/2017

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MUH. HASYIM, S.Pd, M.Pd  
NIP : 19640610 198803 1 016  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : YUNINGSI TAMBING  
NIM : 1245041009  
Program Studi : Pend.Luar Biasa  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung Makassar

Benar Telah Melaksanakan Penelitian Pada Satuan Pendidikan SLB Negeri 1 Makassar. Pada tanggal 13 November s/d 13 Desember 2017 dengan judul penelitian :

**“PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI SILANG PADA MURID TUNADAKSA KELAS DASAR V DI SATUAN PENDIDIKAN SLB NEGERI 1 MAKASSAR”**

Demikian surat penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala UPT Satuan Pendidikan  
SLB Negeri 1 Makassar

  
Muh. Hasyim, S.Pd, M.Pd  
Pangkat : Pembina Tk.I  
NIP : 19640610 198803 1 016







PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 15946/S.01P/P2T/11/2017  
 Lampiran :  
 Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
 Ketua Yayasan SLB Negeri Pembina  
 Prov. Sulsel Sentra PK-PLK

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 7103/UN36.4/LT/2017 tanggal 07 November 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **YUNIANGSI TAMBING**  
 Nomor Pokok : 1245041009  
 Program Studi : Pend. Luar Biasa  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
 Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI SILANG PADA MURID TUNADAKSA KELAS DASAR V DI SLB NEGERI PEMBINA TINGKAT PROVINSI SULAWESI SELATAN SENTRA PK-PLK "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **13 November s/d 13 Desember 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
 Pada tanggal : 08 November 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
 PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



**A. M. YAMIN, SE., MS.**  
 Pangkat : Pembina Utama Madya  
 Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth  
 1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;  
 2. *Pertinggal.*

SIMAP PTSP 09-11-2017



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://p2tbkpmdu.sulselprov.go.id> Email : [p2t\\_prov Sulsel@yahoo.com](mailto:p2t_prov Sulsel@yahoo.com)  
 Makassar 90222





## RIWAYAT HIDUP

**Yuningsi Tambing** , lahir pada tanggal 02 Juni 1993 di Kecamatan Makale,



Kabupaten Toraja Provinsi Sulawesi Selatan, anak pertama dari tiga orang bersaudara, dari pasangan Salasa Loloallo dan Fransiska Sarlan.

Pendidikan yang pernah ditempuh yakni Sekolah Dasar di SD Inpres Pannara tamat pada tahun 2006. Melanjutkan ke SMPN 23 Makassar tamat pada tahun 2009, Selanjutnya pada tahun yang sama melanjutkan ke sekolah kejuruan di SMK Massituru Star Makassar, tamat tahun 2012. Kemudian pada tahun yang sama pula melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar pada Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Luar Biasa Program Strata Satu ( S1 ).