

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGUCAPKAN NAMA
BENDA MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR
BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEDANG**
*(Single Subject Research pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas D.I di
SLB Perwari Padang)*

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S1)*



OLEH

E L Y Z A
NIM. 56603

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRACT

Elyza (2012): Improving Picture Card Game Say The ability to name objects Tunagrahita Child Medium (Single Subject Research in Class DI Perwari Padang SLB). Minithesis. Department of Special Education FIP-UNP.

This study observed against the background of the researchers are doing in class D. I SLB Perwari Padang. In that class there was a child Tunagrahita the ability to pronounce the name of a nearby object is low. The results of the assessment is known that children are less able to recognize objects but to say it. In the daily life of a child less socially with their environment. Based on the researchers tried to use a picture card game to improve their pronunciation of the name of the object. This study aims to improve the ability to say the names of objects by using a picture card game.

This study uses the approach Reaserch Single Subject (SSR) with AB designs. Research subject is the child's initials X. Their behavior is the target size "value" in the child's ability to say 10 images that have been provided. A baseline condition of the initial conditions of the pronunciation skills of children (before the given action). While the condition B is a condition in which the intervention condition after the child is given the intervention through a picture card game. Techniques of data collection is done through registration procedures with direct observation, where the recording was made in an assessment format that has been provided. The data obtained were processed in the graph.

These results indicate that the ability of the pronunciation of children increased after being given a picture card game. This is evident in the baseline phase (A) is made of observation was six times the value of children's ability to say the object is 10 (30) because the child only mention [es, HP and bag] with intonation, clear and complete. Meanwhile, after a given intervention (B) through a card game as much as 12 times the image is taken, the child's ability to achieve (86.7) because the child is able to name [es, hp, bags, balls, clothes, books, pen, brush] with intonation , clear and complete. While the word [bicycles and shoes] mentioned [bicycles and shoes] to clear it. It can be concluded that the picture card game effectively and can improve their pronunciation of the name of the object. The results of this study is recommended to teachers and researchers in order to subsequently use the picture card game in improving pronunciation Tunagrahita children are.

ABSTRAK

Elyza (2012) : **Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Nama Benda Melalui Permainan Kartu Bergambar bagi Anak Tunagrahita Sedang (Single Subject Research di Kelas D.I SLB Perwari Padang)**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP-UNP.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan di kelas D. I SLB Perwari Padang. Di kelas tersebut terdapat seorang anak tunagrahita sedang yang kemampuannya dalam mengucapkan nama benda di sekitarnya masih rendah. Hasil asesmen diketahui bahwa anak mengenal benda tapi kurang mampu mengucapkannya. Dalam kehidupan sehari-hari anak kurang bersosialisasi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menggunakan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan pengucapan nama benda. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengucapkan nama benda dengan menggunakan permainan kartu bergambar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Single Subject Reaserch* (SSR) dengan desain A-B. Subjek penelitiannya adalah anak berinisial X. Ukuran target behaviornya yaitu “nilai” kemampuan anak dalam mengucapkan 10 gambar yang telah disediakan. Kondisi A *baseline* yaitu kondisi awal kemampuan pengucapan anak (sebelum diberi tindakan). Sedangkan kondisi B merupakan kondisi *intervensi* yakni kondisi dimana setelah anak diberikan intervensi melalui permainan kartu gambar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui prosedur pencatatan dengan observasi langsung, dimana pencatatan dibuat dalam sebuah format penilaian yang telah disediakan. Data yang diperoleh diolah dalam grafik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pengucapan anak meningkat setelah diberikan permainan kartu bergambar. Ini terbukti pada fase *baseline* (A) yang dilakukan sebanyak enam kali pengamatan ternyata nilai kemampuan anak dalam mengucapkan 10 benda adalah (30). Sednagkan setelah diberikan *intervensi* (B) melalui permainan kartu gambar dilakukan sebanyak 12 kali, nilai kemampuan anak mencapai (86,7). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar efektif dan dapat meningkatkan kemampuan pengucapan nama benda. Hasil penelitian ini disarankan kepada guru dan peneliti selanjutnya agar menggunakan permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengucapan anak tunagrahita sedang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis yang telah dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1).

Menghadapi berbagai masalah pembelajaran pada anak memang butuh strategi dan perencanaan yang tepat dan benar, serta bervariasi. Sebagai alternative pemecahan masalah di dalam menghadapi anak tunagrahita sedang yang tidak dapat mengucapkan nama benda (meskipun dia mengenal benda tersebut) adalah dengan jalan melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan kartu bergambar.

Skripsi ini terdiri dari Bab I adalah Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian. Bab II adalah Kajian Teori yang terdiri dari Hakekat Pengucapan, Permainan Kartu Bergambar, Anak Tunagrahita Sedang, Penelitian yang Relevan, Kerangka Konseptual, Hipotesis Penelitian. Bab III terdiri dari Jenis Penelitian, Variabel Penelitian, Defenisi Operasional variable, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data. Bab IV Analisis Data dan Pembahasan Hasil Penelitian. Sedangkan Bab V Penutup.

Dalam menyusun skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Dan penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun segi pemaparan serta teknik pelaporan. Dan di sana sini masih terdapat kesalahan baik itu dalam pengetikan dan sebagainya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca yang bersifat membangun untuk dapat penulis jadikan perbandingan di dalam karya penulis berikutnya, insya Allah.

Padang, Juni 2012
Peneliti,

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puja dan puji penulis dan ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis dan keluarga, sehingga dengan penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Selesaiannya penulisan skripsi ini merupakan kebanggaan yang tak ternilai bagi penulis. Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari rasa simpati, dorongan, bantuan, dan do'a restu dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Bapak Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd. selaku ketua jurusan sekaligus sebagai pembimbing II, terima kasih atas kesabaran, pikiran, waktu, tenaga Bapak dalam membantu dan dorongan pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, memberikan kemudahan pada penulis.
2. Bapak Drs. Amsyaruddin, M.Ed. sebagai pembimbing I, terimakasih atas segala kesabaran, pikiran, waktu, tenaga Bapak dalam membantu serta dorongan pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen PLB FIP UNP yang telah mentransformasikan ilmunya dan membimbing selama perkuliahan ini.
4. Bapak dan Ibu staf tata usaha PLB FIP UNP yang telah memberikan pelayanan dalam menyediakan fasilitas yang dibutuhkan selama kegiatan perkuliahan, penelitian dan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Murtiwi Hazda, S.Pd. selaku Kepala Sekolah di SLB Perwari Padang yang telah memberikan izin peneliti mengikuti perkuliahan. Dan atas

pengertiannya selama mengikuti perkuliahan dan penyusunan skripsi ini kadang ada meninggalkan tugas.

6. Bapak dan Ibu Guru di di SLB Perwari Padang, terimakasih atas kerjasamanya dalam membantu penulis dalam menyelesaikan kuliah dan penyusunan skripsi ini.
7. Teristimewa buat suami tercinta dengan penuh pengertian, kasih sayang dan kesabarannya memberikan dorongan bagi penulis untuk menyelesaikan kuliah ini.
8. Kepada anak-anakku tercinta, terimakasih atas pengertiannya yang terkadang sering ditinggal selama menyelesaikan kuliah dan skripsi ini. Semoga keberhasilan mama ini menjadi cambuk untuk meraih keberhasilanmu yang lebih tinggi lagi, amiiin.
9. Terimakasih juga buat semua saudara dan keluarga yang penuh pengertian sehingga kebersamaan kita tetap terjaga.
10. Rekan-rekan paralel khususnya kelas Kualifikasi Padang yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Terimakasih atas semua dorongannya, pengalaman yang diberikan sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
11. Selanjutnya kepada semua yang terlibat sejak masa perkuliahan sampai selesainya perkuliahan ini.

Semoga Allah SWT melipatgandakan amal kebaikan menjadi amal shaleh di sisi-Nya. Amin !

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengucapan Kata.....	7
1. Hakekat Pengucapan.....	7
2. Hakekat Kata.....	11
B. Permainan Kartu Gambar.....	14
1. Pengertian Permainan	14
2. Manfaat Permainan	15
3. Pengertian Kartu Gambar.....	16
4. Langkah Permainan Kartu Bergambar.....	18
5. Nilai Penting Bermain untuk Anak Tunagrahita.....	19

5. Evaluasi atau Penilaian dalam Pengucapan nama Benda	20
C. Hakekat Anak Tunagrahita Sedang	21
1. Pengertian Tunagrahita Sedang	21
2. Karakteristik Tunagrahita Sedang	22
3. Permasalahan dan Tujuan Pendidikan Anak Tunagrahita Sedang.....	24
D. Kerangka Konseptual.....	26
E. Hipotesis Penelitian.. ..	27
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
B. Variabel Penelitian	30
C. Defenisi operasional Variabel.....	31
D. Subjek Penelitian	32
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	33
F. Langkah-langkah Intervensi.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	35
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	44
B. Analisis Data	54
C. Pembuktian Hipotesis.....	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian	69
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan Hasil Penelitian	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual	27

DAFTAR TABEL

Halaman	
Tabel 1.	Level Perubahan Data... 40
Tabel 2.	Format Analisis Visual dalam Kondisi 41
Tabel 3.	Variabel yang Berubah... 41
Tabel 4.	Format Analisis Visual dalam Kondisi 43
Tabel 5.	Nilai Kemampuan Mengucapkan Nama Benda pada Kondisi Baseline... 46
Tabel 6.	Nilai Kemampuan Mengucapkan Nama Benda pada Kondisi Intervensi... 51
Tabel 7.	Panjang Kondisi 54
Tabel 8.	Arah Kecenderungan 57
Tabel 9.	Jejak Data dalam Kecenderungan 62
Tabel 10.	Level Peningkatan Kemampuan Mengucapkan Nama Benda. 63
Tabel 11.	Rangkuman Hasil Visual dalam Kondisi... 64
Tabel 12.	Jumlah Variabel yang Diubah Kondisi A dan B... 65
Tabel 13.	Perubahan dalam Arah Kecenderungan 65
Tabel 14.	Perubahan dalam Stabilitas Kecenderungan 66
Tabel 15.	Perubahan Tingkat 67
Tabel 16.	Persentase Overlap Kemampuan Mengucapkan Nama Benda 68
Tabel 17.	Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Kemampuan Mengucapkan Nama Benda... 68

DAFTAR GRAFIK

	Halaman	
Grafik 1.	Panjang Kondisi Baseline.....	47
Grafik 2.	Panjang Kondisi Intervensi.....	52
Grafik 3.	Panjang Kondisi Baseline dan Intervensi.....	53
Grafik 4.	Arah Kecenderungan.....	57
Grafik 5.	Stabilitas Kecenderungan Kemampuan Mengucapkan Nama Benda.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Mekanisme Pengucapan	8

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Hasil Asesmen Kemampuan Berbicara	77
II. Program Pembelajaran Individual	78
III. Satuan Pembelajaran Individual	80
IV. Instrumen Penelitian	83
V. Hasil Pengumpulan Data Kondisi Baseline	84
VI. Hasil Pengumpulan Data Kondisi Intervensi	90
VII. Dokumentasi	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu dalam kehidupannya manusia perlu melakukan interaksi dengan orang lain dan lingkungannya. Untuk berinteraksi diperlukan komunikasi sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan, keinginan hati dan pikiran. Komunikasi yang lazim digunakan adalah secara lisan (pengucapan). Bicara merupakan alat komunikasi antar manusia yang menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Dalam berkomunikasi menyampaikan pesan melalui alat ucap, maka pengucapan haruslah jelas, agar mempunyai persamaan makna dan orang yang diajak berkomunikasi dapat mengerti. Apabila ucapan yang dilontarkan tidak jelas, tidak mustahil lawan yang diajak berkomunikasi salah mengartikan maksud dari pembicaraan kita. Oleh sebab itu dalam melakukan komunikasi dengan orang lain harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat komunikasi.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa kelancaran dan kejelasan dalam pengucapan kata saat berinteraksi sangat penting bagi kelancaran hubungan dengan manusia lainnya. Namun tidak semua orang yang dapat berucap dengan benar dan jelas. Salah satunya yang terjadi pada anak tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Akibat dari keterbelakangan ini, anak tunagrahita sedang memiliki keterbatasan menerima pelajaran karena

perhatiannya mudah beralih, dan tidak mampu memikirkan hal yang abstrak dan yang sulit-sulit dan sebagainya. Anak tunagrahita sedang ini dikatakan juga sebagai anak mampu latih, namun mereka dalam keseharian di lingkungannya bisa berinteraksi dengan orang lain.

Oleh sebab itu, layanan pendidikan pada anak berkebutuhan khusus terutama pada anak tunagrahita sedang ini salah satunya diarahkan agar anak dapat melakukan interaksi dengan orang lain dengan berkomunikasi yang ucapannya jelas atau dimengerti oleh orang lain. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2007) pendidikan tingkat dasar dalam pelajaran Bahasa Indonesia terdapat Standar Kompetensi adalah “Memahami Teks Pendek”, Kompetensi Dasar adalah “Membedakan Bunyi Berbagai Bahasa” dalam salah satu indikatornya terdapat “melafalkan/mengucapkan suku kata dan kata yang tepat”. Dengan demikian guru dituntut untuk menggunakan metode yang tepat dalam melatih kemampuan anak dalam pengucapan kata.

Berdasarkan hasil pengamatan pada studi pendahuluan di SLB Perwari Padang ditemukan seorang anak tunagrahita sedang kelas D.I yang mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata. Dari pengamatan peneliti sebagai guru, anak dalam mengungkapkan sesuatu yang ingin disampaikan sering menggunakan gerakan tangan, badan dan kepala seperti tingkah laku anak tunarungu. Kalau mengucapkan sesuatu hanya menyebutkan kata akhirnya saja atau bagian belakang kata tersebut. Dalam hal ini peneliti ingin meningkatkan kemampuan pengucapan anak dalam menyebutkan nama benda secara benar.

Informasi yang didapat dari orangtua, anak hanya mau berkomunikasi dengan orangtua, saudara atau orang yang telah dikenalnya. Bahasa yang digunakan anak hanya dimengerti oleh orang terdekatnya saja. Anak bisa mengucapkan nama benda bila benda tersebut dekat dengan anak dan terdiri dari satu suku kata saja. Bila kata tersebut lebih dari satu suku kata anak hanya menyebutkan kata tersebut di akhirnya saja. Artinya, kemampuan pengucapan anak masih rendah. Hal ini juga didukung dari hasil observasi terhadap anak selama di sekolah. Anak jarang, malah tidak ada bergaul dengan teman sebayanya. Saat datang ke sekolah, anak hanya berada didekat orangtuanya saja. Bila ada orang yang tidak dikenalnya mendekati, ia langsung menyembunyikan wajahnya.

Hasil tes pengucapan terhadap beberapa nama benda. Ternyata hanya sebagian kecil dari benda tersebut yang diucapkan anak dengan baik dan benar. Sebagian lagi hanya diucapkan di akhir katanya saja dan kalau tidak bisa mengucapkannya, anak hanya menunjuk saja. Contoh: 1) Kata [bola], [baju], [buku], [pena] dan [sepeda], anak tidak bisa mengucapkan nama benda tersebut, Cuma menunjuk saja kalau menginginkannya; 2) kata [sapu] diucapkan [pu], [sepatu] diucapkan [tu], artinya anak mengucapkan di ujung katanya saja, 3) kata [es], [hape] dan [tas], anak bisa mengucapkan nama benda tersebut karena menyukai atau tertarik dengan benda tersebut.

Dalam bersosialisasi anak tidak memiliki teman sebagaimana anak sebayanya. Anak bermain hanya di rumah saja dengan hiburannya menonton TV. Kehidupan sehari-hari anak hanya ikut dengan orangtua (ibu) dan tidak

ada bergaul atau bermain dengan orang lain. Usaha yang dilakukan guru selama ini adalah pembelajaran dengan metode oral. Anak dilatih untuk mengucapkan nama-nama benda sesuai dengan lafalnya. Namun hasilnya itu belum optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas, agar anak mau belajar dan mampu mengucapkan nama-nama benda di sekitarnya, peneliti akan mencoba mengajak anak belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan kartu gambar. Permainan kartu ini dipilih karena dengan bermain anak merasa senang, gembira dan spontanitas anak datang. Pada penelitian ini anak diajak meniru ucapan peneliti karena karakteristik dari anak tunagrahita sedang adalah: perbendaharaan kata anak terbatas dan anak bisa dilatih dengan cara meniru. Kartu gambar adalah sebagai alat untuk bermain yang berisi gambar-gambar benda. Media ini dipilih, karena anak dalam kesehariannya suka diajak bermain dan senang melihat gambar-gambar yang berwarna. Dengan permainan, anak diajak bermain sambil belajar untuk mengucapkan nama dari kartu gambar yang akan diperlihatkan kepada anak. Permainan kartu bergambar dimanfaatkan selain membuat anak senang dan termotivasi belajar, juga agar anak mau mengucapkan nama dari kartu gambar yang diperlihatkan kepadanya. Pada penelitian ini dalam permainan kartu bergambar, anak diharuskan mengucapkan nama dari gambar yang dilihatnya. Dengan demikian permainan ini dapat merupakan salah satu media visual yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan anak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di lapangan dan manfaat dari media gambar, maka judul penelitian ini adalah” Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Nama Benda melalui Permainan Kartu Bergambar bgai Anak Tunagrahita Sedang (Single Subject Research Kelas D.I di SLB Perwari Padang).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan anak dalam mengucapkan nama benda masih rendah
2. Anak kurang terlatih atau pengalaman dalam mengucapkan nama benda yang ada di sekelilingnya.
3. Kurang optimalnya penggunaan media oleh guru
4. Metode yang dilakukan guru belum optimal meningkatkan kemampuan pengucapan anak
5. Permainan kartu bergambar dalam mengucapkan nama beda selama ini belum pernah digunakan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, mak dengan sebanyak 10 buah benda yaitu (tas, hape, es, bola, baju, buku, pena, sapu, sepeda dan sepatu).

D. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: Apakah efektif permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengucapan

nama-nama benda bagi anak tunagrahita sedang kelas D.I di SLB Perwari Padang ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah di atas maka perlu ditetapkan tujuan penelitian agar penelitian jelas sasarannya. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuktikan keefektifan permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan pengucapan nama-nama benda pada anak tunagrahita sedang kelas D.I di SLB Perwari Padang.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, untuk memperluas wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan mengucapakan nama-nama benda pada anak tunagrahita sedang kelas D.I di SLB Perwari Padang.
2. Bagi guru, sebagai bahan acuan dalam meningkatkan mengucapakan bagi anak tunagrahita sedang.
3. Bagi anak, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengucapakan nama-nama benda.
4. Peneliti lanjutan, agar lebih mengembangkan kajian atau mencari media yang lebih cocok sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan mengucapakan pada anak.