

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR
BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN PERMAINAN TEKA-
TEKI SILANG DI KELAS III TUNA GRAHITA SDLBN
KEDUNGKANDANG MALANG**

Lilik Sulistyawati, S.Pd¹⁾

ABSTRAK: Banyak pembelajaran yang monoton. Hal itu disebabkan oleh metode yang digunakan tidak variatif. Padahal metode merupakan cara yang dipakai guru untuk memberi kesempatan siswanya agar memahami materi yang diajarkan. Salah satu metode yang memakai pembelajaran yang menyenangkan, tetapi tanpa harus mengorbankan tujuan yang ingin dicapai. Dengan memakai dasar tersebut, dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana efektivitas metode permainan bentuk teka-teki silang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Tuna Grahita SDLB Kedungkandang Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Teka Teki Silang di Kelas III Tuna Grahita SDLB Kedungkandang Malang. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas karena mencoba mencari metode yang tepat sebagai solusi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia aspek Kesastraan. Dalam melakukan penelitian, peneliti memakai langkah penelitian yaitu (1) refleksi awal, (2) merumuskan masalah, (3) melakukan tindakan (acting), (4) melakukan Observasi (Observing), (5) melakukan refleksi data (reflecting), dan (6) merancang daur ulang. Penelitian ini menggunakan tiga siklus. Instrument yang dipakai yaitu tes. Teknik pengumpulan datanya memakai (1) observasi, (2) angket, dan (3) analisis tugas siswa. yang menjadi subjek penelitian yaitu enam siswa kelas III tuna grahita SDLB Kedungkandang Malang dan seorang guru SDLB Kedungkandang Malang. Hasil yang didapat setelah dilakukan penelitian yaitu metode permainan bentuk teka-teki silang sangat efektif diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia aspek kesastraan pada siswa kelas III tuna grahita SDLB Kedungkandang Malang. Hal ini terlihat pada hasil refleksi setiap siklus yang selalu mengalami peningkatan hasil belajarnya.

Kata Kunci: Metode Permainan, Teka-teki Silang, Aspek Kesastraan.

¹⁾Lilik Sulistyawati adalah staf pengajar di SDLB Kedungkandang Malang

Pendahuluan

Tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SDLB Tuna Grahita menurut kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yaitu agar para siswa memiliki kemampuan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, sedangkan dalam bidang sastra diharapkan juga para siswa memiliki kepedulian. Pada hasil cipta sastra sehingga pada akhirnya mampu menikmati nilai seni dalam kehidupannya. Kemampuan itu diwujudkan dalam dua aspek, yaitu kebahasaan dan kesastraan. Baik aspek kebahasaan maupun kesastraan terbagi atas empat sub-aspek, yaitu ketrampilan menyimak, ketrampilan berbicara, ketrampilan membaca, serta ketrampilan menulis jadi, pembelajaran diarahkan pada keterampilan menyimak nonsastra dan sastra, serta ketrampilan menulis nonsastra dan sastra.

Untuk menyelaraskan dengan tujuan yang ingin dicapai tersebut Standar Kompetensi Kurikulum 2004 (KBK) yang terdapat di SDLB Tunagrahita menyebutkan bahwa pada dasarnya untuk mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif dipakai sebagai pendekatan mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia karena pada hakikatnya bahasa merupakan alat komunikasi. Dengan pendekatan komunikatif para siswa dihadapkan pada pembelajaran yang konkrit. Sehingga hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan tercapai.

Meskipun pendekatan yang dipakai ditentukan, metode yang dipakai sengaja tidak ditentukan. Hal ini dimaksudkan untuk memberi keleluasan pada guru untuk memilih metode yang dianggap paling tepat, sesuai dengan tujuan, bahan dan keadaan siswa. Hanya saran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi SDLB Tunagrahita yaitu untuk menghindari kejenuhan, guru diharapkan menggunakan metode yang beragam. Kegiatan belajarnya pun dapat di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, dapat dilakukan secara perseorangan, berpasangan atau berkelompok. Semua itu bermaksud untuk menghindarkan

siswa dari kejenuhan akan membawa dampak yang negatif proses dan hasil pembelajaran.

Segala hal diinginkan dalam pembelajaran telah diperhitungkan dan dijelaskan secara rinci dalam kurikulum, mulai dari tujuan yang ingin dicapai, materi atau bahan, alat dan sumbernya alokasi waktunya tata cara penilaiannya, termasuk pendekatan yang harus dipakai. Hanya sayangnya hingga saat ini masih terdengar keluhan dari masyarakat bahwa hasil pembelajaran bahasa Indonesia hingga saat ini masih kurang memuaskan.

Segala hal yang dipersiapkan guru mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan bahan yang mendukung, mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran, dan sebagainya tidak akan ada artinya bila ternyata metode yang dipakai tidak tepat dan mendukung semua ini. Dengan pemilihan dan penerapan metode yang tepat dan benar tentu hasil pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Tak dapat dipungkiri, sampai dengan saat ini masih banyak guru yang lebih terfokus pada penerapan metode yang menonton saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Para guru ada kecenderungan terus mengandalkan dan menerapkan metode ceramah. Para guru tidak mencoba untuk menerapkan metode-metode yang lebih menumbuhkan minat belajar siswa. Apabila pemakaian metode yang menonton berlangsung terus-menerus, sangat masuk akal kalau pada akhirnya timbul kebosanan pada diri siswa yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang diinginkan. Jalan keluar yang dirasa untuk dipertimbangkan yaitu mencari metode yang dapat mewadahi pembelajaran yang lebih variatif, juga kreatif dan kondusif, tanpa harus meninggalkan hakikat pembelajaran bahasa Indonesia yaitu bertujuan agar para siswa memiliki kemampuan dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Salah satu teori yang selaras dengan keinginan itu yaitu quantum learning dan quantum teaching. Dengan quantum learning dan quantum teaching kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan.

Quantum learning dan quantum teaching merupakan salah satu teori yang sedang banyak dibicarakan akhir ini karena keduanya memberi wawasan relatif

baru lagi pembelajaran bahasa, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Quantum learning menawarkan situasi belajar yang aman nyaman, menarik dan menyenangkan. Sebagai situasi yang harus diciptakan dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan, sedangkan quantum teaching merupakan penerapan quantum learning di dalam kelas. Quantum teaching menawarkan model pembelajaran yang selain menyenangkan juga nyaman. Nyaman berarti terbatasnya siswa dari rasa takut untuk melakukan kesalahan karena prinsip quantum teaching selalu mengkaui keberadaan siswa apa pun wujudnya kelebihan dan kekurangannya. Menyenangkan berarti siswa berada dalam situasi belajar yang mendukung diharapkan timbul sikap positif pada para siswa yang pada akhirnya mampu menimbulkan pemercepatan belajar. *Amin (1985:5)* Anak tunagrahita adalah sebagai berikut :

“Anak terbelakang mental adalah anak yang mengalami keterbelakangan kecerdasan dan kekurangmatangan aspek mental lainnya dan sosialnya sedemikian rupa yang terjadi dimasa perkembangan sehingga untuk mencapai perkembangan yang optimal diperlukan pelayanan dan pengajaran serta program khusus”.

Perkembangan bahasa tersebut, guru perlu mencari metode pembelajaran yang dapat membuat anak dapat mengikuti pembelajaran dengan rasa nyaman, tanpa takut untuk melakukan kesalahan. Dengan kata lain, guru harus memilih metode yang dapat menciptakan situasi yang menyenangkan tanpa mengabaikan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

Situasi yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu situasi saat mereka bermain. Mereka tidak terbebani oleh berbagai hal karena memang tujuan mereka bermain yaitu mencari kesenangan dan kegembiraan. Para siswa tunagrahita, seperti halnya anak-anak pada umumnya menyukai permainan. Tidak hanya permainan yang dilakukannya secara langsung, tetapi juga pada permainan yang dilihat atau dibacanya, seperti melihat permainan yang ditayangkan televisi atau membaca permainan yang dimuat dalam media cetak.

Metode permainan merupakan bagian dan strategi penerapan pembelajaran yang dirasa ‘mudah dan alami’. Metode permainan dianggap dapat memfasilitasi

pembelajaran dengan metode *quantum*, Fasilitasi: seperti yang dikemukakan *Deporter,dkk (2000:5)* dalam salah satu filosofi *quantum teaching*. Memudahkan segala hal. Pada saat kami menggunakan kata ini; kami merujuk kepada implementasi strategi yang menyingkirkan hambatan belajar; mengembalikan proses belajar ke keadaannya yang “mudah” dan “alami “

Waseso (dalam Imron, 1998:5) menyatakan bahwa permainan merupakan sarana dan wadah ekspresi keadaan jiwa masyarakat. Dengan metode permainan siswa dapat belajar dan guru dapat mengajar dengan situasi yang menyenangkan tanpa harus mengorbankan tujuan yang dicapai. Teka –teki silang sebagai salah satu bentuk metode permainan dapat dipakai untuk mewedahi keinginan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam teka –teki silang terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, belajar bermain. Hal itu terlihat jelas apabila guru mau mencermati teka –teki silang yang banyak diterbitkan dalam media cetak. Ada banyak hal yang dijadikan ilham dalam pengajaran, seperti; tata cara membuat soal, pengaturan waktunya, suasana yang menciptakan bahan atau materi yang disajikan, bahkan sampai pada ganjaran yang diberikan sebagai tanda keberhasilannya. Semua itu dapat dipakai sebagai sarana penciptaan situasi belajar yang menyenangkan tanpa harus tanpa harus mengorbankan tujuan yang hendak dicapai.

Penelitian ini untuk mengetahui prestasi belajar Bahasa Indonesia melalui metode permainan teka - teki silang dalam suatu penelitian yang berjudul Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Teka Teki Silang di Kelas III Tuna Grahita SDLB Kedungkandang Malang.

Seorang anak tuna grahita pada dasarnya memiliki beberapa hambatan, salah satunya hambatan dalam bahasa. Padahal, bahasa sangat dipentingkan untuk berkomunikasi. Dengan menggunakan metode permainan bentuk teka-teki silang, secara psikologis, berarti guru memberi kesempatan lebih bagi siswa untuk dapat mempelajari bahasa Indonesia. Dengan metode permainan bentuk teka-teki silang, para siswa tunagrahita lebih diberi kesempatan untuk mencermati penjelasan (bahasa) tentang tata cara mengerjakan soal-soal bahasa dan sastra Indonesia dan akhirnya pula diberi kesempatan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang

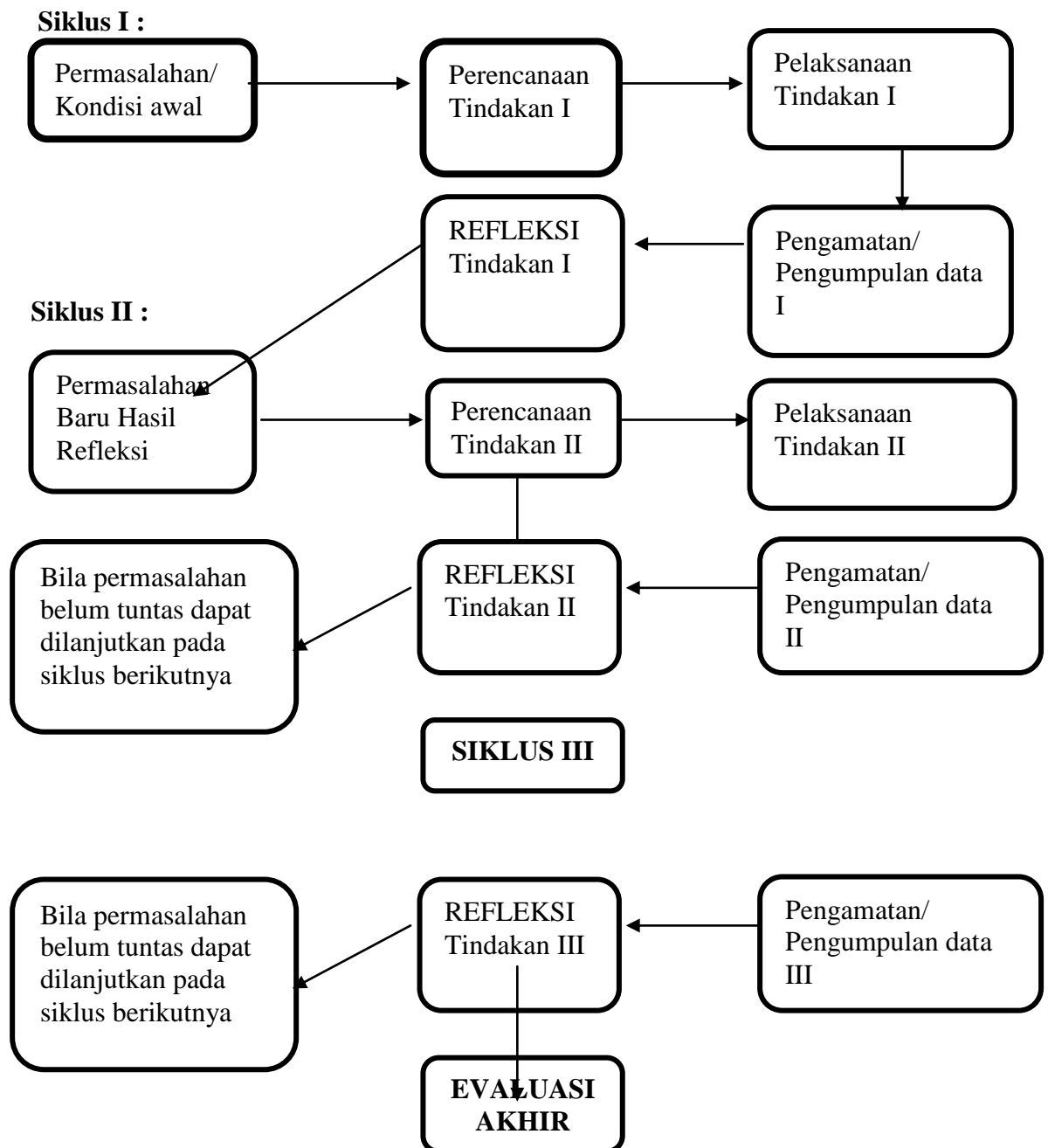
dimilikinya tersebut untuk mengerjakan soal-soal yang diberi oleh guru dengan lebih baik. Karena mengetahui cara mengerjakan hal itu dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar bahasa Indonesia. Selain itu, dengan metode permainan bentuk teka-teki silang, secara sosiologis, para siswa didorong untuk melakukan komunikasi atau interaksi dengan orang lain karena pada saat diterapkan, para siswa perlu memberi tahu guru jawaban soal yang di kerjakan. Pada saat diterapkannya metode permainan bentuk teka-teki silang, siswa memiliki kesempatan untuk mencoba menjawab tanpa rasa takut bersalah. Keberanian untuk menjawab itu diharapkan dapat member hasil yang memuaskan. Hasil yang memuaskan tersebut akan mendorong para siswa mengulangi kembali sehingga secara tidak langsung metode permainan bentuk teka-teki silang mendorong siswa untuk rajin belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk yang berwujud penelitian tindakan kelas karena mencoba mengetahui kemampuan siswa kelas III tuna grahita SDLB Negeri Kedungkandang. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif karena di dasarkan pada permasalahan nyata dalam pembelajaran.

Seperti yang telah di jelaskan, bahwa penelitian ini mengambil latar SDLB Negeri Kedungkandang yang terletak di jalan Ali Nasrudin No.2 Kedungkandang Malang. Sekolah yang memiliki klasifikasi kelas tuna netra, tuna rungu, dan tuna grahita ini masuk pagi. Suasana lingkungan di sekitarnya cukup kondusif untuk belajar, terutama memiliki halaman yang luas. Orang tua siswa termasuk golongan menengah ke bawah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model rancangan daur ulang atau siklus. Siklus yang dipakai merupakan siklus Kemmis dan Mc Taggart (Hopkins, 1988;12) yang terbagi atas beberapa langkah yaitu (1) refleksi awal, (2) merumuskan masalah, (3) melakukan tindakan (*acting*), (4) melakukan observasi (*observing*), (5) melakukan refleksi sata (*reflecting*), dan (6) merancang daur ulang.



Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu tes yang didalamnya berisi soal-soal yang harus dikerjakan siswa dalam teka-teki silang materi diambilkan dari kurikulum 2010 yang sedang di pakai oleh siswa kelas III tunagrahita SDLB Kedungkandang.

Pengumpulan data dilakukan melalui (1) teknik pengamatan dan catatan lapangan untuk menilai proses pembelajaran dan peningkatan motivasi

berprestasi, (2) teknik wawancara, dan (3) teknik dokumen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Analisis data pada penelitian adalah:

1. Melakukan reduksi yaitu mengecek dan mencatat kembali data-data yang terkumpul
2. Melakukan inferensi, yaitu menyimpulkan hasil pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia anak
3. Tahap tindak lanjut, yaitu merumuskan langkah-langkah perbaikan

Hasil Dan Pembahasan

A. Siklus I

Saat aktivitas dengan siswa menerapkan metode permainan bentuk teka-teki silang diadakan, para siswa terlihat antusias. Mereka sangat menikmati pembelajaran yang dilakukan. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa hanya dari segi dokumentasi yaitu nilai yang dihasilkan masih kurang memuaskan bagi guru. Hal ini terjadi karena masih banyak siswa yang menjawab salah. Ketuntasan secara klasikal hanya memiliki nilai rata-rata 63,33. Mungkin mereka masih bingung. Untuk masing-masing siswa yang diberi lima pertanyaan dan mendapat pertanyaan limpaan dari temannya, nilai yang dihasilkan dijelaskan sebagai berikut.

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Ayu	75
2.	Fitri	60
3.	Rossi	55
4.	Siti	70
5.	Fiona	70
6.	Nabila	50

Dari pengamatan diperoleh gambaran yaitu (a) siswa antusias untuk belajar dengan metode permainan, tetapi masih bingung cara mengisinya, (b) siswa masih banyak menjawab salah karena tidak memahami bahwa untuk menjawab perlu memperhitungkan kotak-kotak teka-teki (c) ketuntasan belajar masih 50% kekurangan dan hambatan yang terdapat pada siklus I tersebut dipahami untuk diberi pembenahan pada saat melakukan daur ulang yang berupa siklus II.

B. Siklus II

Saat aktivitas dengan menerapkan metode permainan bentuk teka-teki silang diadakan, para siswa masih tetap terlihat antusias. Mereka sangat menikmati pembelajaran yang dilakukan. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa. Dari segi dokumentasi juga tampak nilai yang dihasilkan sudah memuaskan bagi guru. Hal ini terjadi karena tidak ada lagi siswa yang kebingungan saat menjawab sehingga mereka dapat lebih tepat menjawab. Hal ini berdampak pada ketuntasan secara klasikal yang sudah mulai naik yaitu memiliki nilai rata-rata 73,33 memang belum tuntas, tetapi peningkatan tersebut sangat menggembirakan. Untuk masing-masing siswa yang diberi lima pertanyaan dan mendapat limpahan pertanyaan dari temannya, nilai yang dihasilkan yaitu :

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ayu	90
2.	Fitri	80
3.	Rossi	60
4.	Siti	80
5.	Fiona	70
6.	Nabila	60

Dari pengamatan diperoleh gambaran yaitu (a) siswa antusias untuk belajar dengan metode permainan dan sudah mulai mengerti cara mengisinya, (b) siswa sudah banyak yang menjawab perlu memperhatikan kotak-kotak teka-teki, (c) ketuntasan belajar yaitu memiliki nilai rata-rata 73,33. Pada dua orang siswa terlihat kebingungan. Hal itu merupakan hambatan. Kekurangan dan hambatan yang terdapat pada siklus II tersebut dipahami untuk diberi pembenaan pada saat melakukan daur ulang yang berupa siklus III. Untuk rancangan kelebihan pada siklus II akan dipertahankan demi keberhasilan pembelajaran daur ulang yang terwujud dalam siklus III.

C. Siklus III

Saat aktivitas dengan menerapkan metode permainan bentuk teka-teki silang diadakan, para siswa masih tetap terlihat antusias. Mereka sangat menikmati pembelajaran yang dilakukan. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa. Dari segi dokumentasi juga tampak nilai yang dihasilkan sudah memuaskan bagi guru. Hal ini terjadi karena tidak ada lagi siswa

yang kebingungan saat menjawab sehingga mereka dapat lebih tepat menjawab. Kedua siswa yang pada siklus II masih bingung sudah mengerti menjawab teka-teki silang. Hal ini tentu tak terlepas dari metode permainan yang membuat siswa terhindar dari sugesti negative yaitu rasa salah karena permainan menghadirkan kegembiraan. Kondisi ini berdampak pada ketuntasan secara klasikal yang sudah bertambah naik yaitu memiliki nilai rata-rata 80, memang belum tuntas, tetapi peningkatan tersebut sangat menggembirakan. Untuk masing-masing siswa yang diberi lima pertanyaan dan mendapat limpahan pertanyaan dari temannya, nilai yang dihasilkan yaitu :

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ayu	95
2.	Fitri	80
3.	Rossi	65
4.	Siti	85
5.	Fiona	80
6.	Nabila	75

Dari pengamatan diperoleh gambaran yaitu (a) siswa antusias untuk belajar dengan metode permainan dan sudah mulai mengerti cara mengisinya, (b) siswa sudah banyak yang menjawab perlu memperhatikan kotak-kotak teka-teki, (c) ketuntasan belajar meningkat yaitu memiliki nilai rata-rata 80. Kekurangan dan hambatan yang terdapat pada siklus III sudah dapat diatasi yaitu mencoba menghindari sugesti negative pada siswa karena menjawab salah. Hal ini terbukti pada dua siswa yang pada siklus II belum mengerti.

Hasil perbaikan pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III Pembelajaran bahasa indonesia kelas III

No	Nama	Nilai Hasil Evaluasi			Gain	Ket.
		Siklus I	Siklus II	Siklus III		
1	Ayu	75	90	95	20	
2	Fitri	60	80	80	20	
3	Rossi	55	60	65	10	
4	Siti	70	80	85	15	
5	Fiona	70	70	80	10	
6	Nabila	50	60	75	25	
Jumlah		380	440	480	100	
Rata - Rata		63,33	73,33	80,00	16,67	

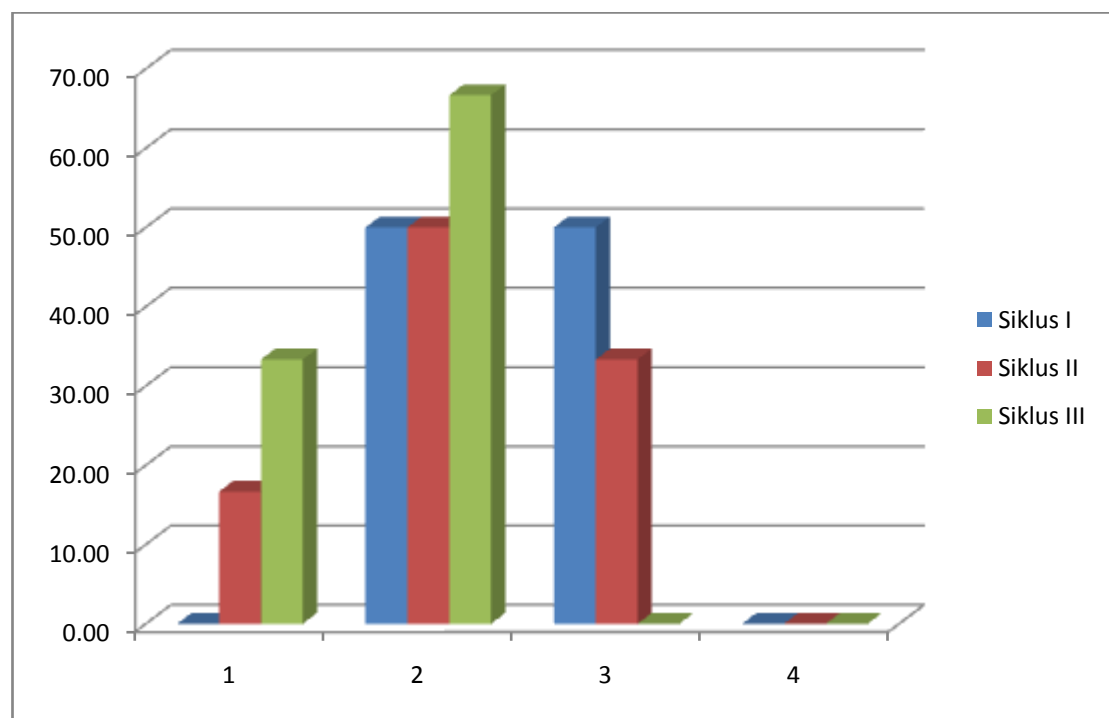
Hasil Pengelompokan Nilai

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA

Kelas : III - C

No	Skor	Jumlah Siswa yang Mendapat Nilai			Prosentase (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	100 – 81	0	1	2	0,00	16,67	33,33
2	80 – 61	3	3	4	50,00	50,00	66,67
3	60 – 41	3	2	0	50,00	33,33	0,00
4	40 – 0	0	0	0	0,00	0,00	0,00
Jumlah		6	6	6	100,00	100,00	100,00

Persentase Tiap Siklus :



Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan, temuan di dalam kelas, penyebaran angket dan hasil analisis dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan, didapat simpulan bahwa metode permainan bentuk teka-teki silang sangat efektif diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia aspek kesastraan pada siswa kelas III tunagrahita di SDLB Negeri kedungkandang tahun pelajaran 2012. Hal ini terlihat pada hasil refleksi setiap siklus yang selalu mengalami peningkatan hasil belajarnya.

Daftar Pustaka

- Dhari, Abu. 1993. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003 . *Kurikulum Berbasis Kompetensi SDLB Mata Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Tunagrahita*. Jakarta: Depdiknas
- DePorter, Bobbi Dan Mark Reardon, Sarah Singer N. 2001 . *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi Dan Mike Hernacki. 2000. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa.
- Gang, FanYa. 1990. *Writing Forum English Magazine Edition*. January.
- Harris, M. and Mc Cann P. 1994. *Formal Assessment*. London: Oxford Publishing.
- Johnson, Elaine. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. Terjemahaan Thousand Oaks: Corwin Press, INC.
- Natawidjaja, Rochman. 1980. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 1995. *Menulis: Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamid, Abdul. 1987. *Proses Belajar-Mengajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.

Hitipeuw, Imanuel. 1997. "Game Pembelajaran untuk Memupuk Belajar Siswa" dalam *Jurnal Sumber Belajar: Kajian Teori dan Aplikasinya*. Tahun ke-4. 1997. Hal. 59-67. Malang: PBS IKIP Malang.

Imron, Ali. 1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Java.

Pateda, Mansoer. 1991. *Linguistic Terapan*. Eride-Flores: Nusa Indah.

Richards, Jack C. and Theodore S. Rodgers. 1986. *Approaches and Method Language Teaching: A Description and Analysis*. New York: Cambridge Univesity Press.