

## Permainan Teka-Teki Silang Bergambar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Anak Tunagrahita Ringan

Hana Aditiya Candra<sup>1</sup>, Endro Wahyuno<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SDN Wates I Mojokerto,

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

e-mail: Aditiyacandr2@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan teka-teki silang bergambar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS anak Tunagrahita Ringan kelas IV SLB. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design* dengan desain “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dilihat dari rata-rata hasil *pre-test* yaitu 42,66 ke rata-rata hasil *post-test* 81,34 dapat dikatakan hasil belajarsiswa mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki silang bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS anak Tunagrahita Ringan.

**Kata Kunci :** Permainan Teka-teki Silang Bergambar, Tunagrahita Ringan. Hasil Belajar, IPS.

**Abstract:** The purpose of this study was to determine The Influence Crossword Puzzle Picture game to Learning Outcomes of social sciences for Students with Mental Retardation Class IV In SLB B/C Dharma Wanita 01 Pakisaji Malang. This research was conducted using the method of experimental research type of research Pre Experimental Design. And in the study, researchers used the design “One group pretest-posttest design”. Judging from the average of the pre-test is 42.66 to average 81.34 post-test results can be said to increase student learning outcomes. Based on this study we can conclude that the crossword picture game effect on the Learning Outcomes of social sciences for Students with Mental Retardation.

**Keywords:** Crossword Puzzle Picture game, Learning Outcomes, social sciences, Students with Mental Retardation

Salah satu langkah dalam mewujudkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas adalah dengan menguasai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Karena Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu guru harus mampu memanfaatkan metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang bervariasi, dimana dalam penyampaian pesertanya pesertanya didik tidak diharuskan duduk mendengarkan penjelasan guru, melainkan harus aktif dan pesertanya didik yang menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajarinya Sehingga memungkinkan pesertanya didik dapat mengoptimalkan hasil belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006) mengemukakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi pesertanya didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Dalam proses belajar bukan hanya untuk pesertanya didik yang normal saja melainkan juga diperuntukkan bagi mereka yang memiliki keterbatasan atau biasa disebut dengan berkebutuhan khusus. Salah satu pesertanya didik yang memiliki kebutuhan khusus adalah pesertanya didik tunagrahita. Tunagrahita memiliki kelemahan dalam berfikir dan bernalar. Akibatnya

dari kelemahan tersebut pesertanya didik tunagrahita mempunyai kemampuan belajar dan beradaptasi sosial di bawah rata-rata, seperti yang diungkapkan oleh Soemantri (2006) yaitu tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut pesertanya didik yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Klasifikasi tunagrahita menurut *Skala Wescheler* (WISC) adalah tunagrahita ringan (memiliki IQ 69-55), tunagrahita sedang (memiliki IQ 54-40), dan tunagrahita berat (memiliki IQ 39-25)

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SLB B/C Dharma Wanita 01 Pakisaji Kabupaten Malang Kelas IV tunagrahita ringan, pesertanya didik kurang tertarik dan tidak konsentrasi pada materi pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan hasil belajar mata pelajaran IPS kurang maksimal. Untuk menangani permasalahan tersebut, seorang guru dapat memenuhi dari kegiatan pembelajaran dengan membuat kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menyenangkan di kelas dengan cara menggunakan alat permainan edukatif. Ariesta (2009) menjelaskan, alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang pesertanya didik dalam mempelajari sesuatu tanpa pesertanya didik menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional.

**Tabel 1. Hasil belajar sebelum menggunakan alat**

| No.       | Nama | Nilai |
|-----------|------|-------|
| 1         | MHM  | 46,7  |
| 2         | AEZ  | 53,3  |
| 3         | ENS  | 40    |
| 4         | SA   | 33,3  |
| 5         | MS   | 40    |
| Jumlah    |      | 213,3 |
| Rata-rata |      | 42,66 |

**Tabel 2. Hasil Post-test Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

| No.       | Nama | Nilai |
|-----------|------|-------|
| 1         | MHM  | 86,7  |
| 2         | AEZ  | 86,7  |
| 3         | ENS  | 80    |
| 4         | SA   | 73,3  |
| 5         | MS   | 80    |
| Jumlah    |      | 406,7 |
| Rata-rata |      | 81,34 |

**Tabel 3. Uji Jenjang-Bertanda Wilcoxon**

| No | Nama | Pre Test (X <sub>i</sub> ) | Post Test (Y <sub>i</sub> ) | Beda (X <sub>i</sub> - Y <sub>i</sub> ) | Jenjang |
|----|------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|---------|
| 1  | MHM  | 46,7                       | 86,7                        | 40                                      | 3,5     |
| 2  | AEZ  | 53,3                       | 86,7                        | 33,4                                    | 1       |
| 3  | ENS  | 40                         | 80                          | 40                                      | 3,5     |
| 4  | SA   | 33,3                       | 73,3                        | 40                                      | 3,5     |
| 5  | MS   | 40                         | 80                          | 40                                      | 3,5     |

T=15

Salah satu contoh permainan edukatif adalah permainan teka-teki silang bergambar. Permainan teka-teki silang bergambar merupakan permainan berupa pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab dengan cara memasukkan potongan huruf-huruf yang sudah disediakan kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal yang nantinya huruf-huruf tersebut akan membentuk kata. Kata yang terbentuk merupakan kata yang berhubungan dengan materi mengenal istilah-istilah geografi baik itu lingkungan alam (gunung, pantai, sungai, dll) dan lingkungan buatan (waduk, tambak, jalanraya, dll).

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai di lapangan tersebut, maka dapat dirumuskan mengenai pengaruh permainan teka-teki silang bergambar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik

Tunagrahita Ringan dan tujuan penelitian inio adalah untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif teka-teki silang bergambar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik Tunagrahita Ringan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015) eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dala kondisi terkendali. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Pre Eksperimental Design*. Dan dalam penelitian, peneliti menggunakan desain "*One Group Pretest-Posttest Design*". Menurut Azwar (2005), "Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian, yaitu data mengenai variable-variabel yang diteliti". Subjek penelitian ini adalah seluruh kelas IV Tunagrahita Ringan di SLB B/C Dharma Wanita 01 Pakisaji berjumlah 5 orang. Tes yang digunakan adalah tes prestasi hasil belajar. Arikunto (2010) menyatakan bahwa "tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat bantu yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok".

Pada penelitian ini tes digunakan ketika pretest dan posttest sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan anak pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk mengetahui kemampuan anak pada SLB kelas IV Tunagrahita standar kompetensi "Memahami Istilah-istilah Geografi", Kompetensi dasar "Mengetahui Istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam dan buatan". Prosedur penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap akhir penelitian. Penelitian ini menggunakan statistik nonparametric. Menurut Djarwanto (2004) metode statistik nonparametric disebut juga metode bebas sebaran (*distribution free*) karena modal uji statistiknya tidak menetapkan syarat-syarat tertentu tentang bentuk distribusi parameter populasinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan alat permainan edukatif teka-teki silang bergambar pada siswa Tunagrahita Ringan Kelas IV SLB diperoleh hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh dari tes sebelum menggunakan alat permainan edukatif teka-teki silang bergambar.

Berdasarkan pada tabel 1 dapat diketahui hasil *pre-test* hasil belajar mata pelajaran IPS sebelum menggunakan permainan teka-teki silang bergambar yakni peserta didik yang memperoleh nilai 20-39 ada

1 peserta didik dan yang memperoleh nilai 40-55 ada 4 peserta didik. Nilai tertinggi *pre-test* adalah 53,3 dan nilai terendah *pre-test* adalah 33,3 sedangkan rata-ratanya adalah 42,66.

Berdasarkan pada tabel 2 dapat diketahui hasil *post-test* mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial setelah menggunakan media teka-teki silang bergambar yakni peserta didik yang memperoleh nilai 66-79 ada 1 peserta didik dan yang memperoleh nilai 80-100 ada 4 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan statistik nonparametric "Uji Jenjang-Bertanda Wilcoxon". Dari tabel diatas dapat diketahui  $T_{hitung}$  yang diperoleh sebesar 15 dan  $T_{tabel}$  sebesar 0. Dapat dipahami bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}(0,05)$  atau  $(15 > 1)$  maka  $H_1$  diterima, artinya terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif teka-teki silang bergambar tidaklah sama, dalam hal ini maka hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik tunagrahita ringan sesudah memperoleh *treatment* mengalami peningkatan.

### Pembahasan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungan. Peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Efendi (2006) mengemukakan siswa tunagrahita ringan adalah siswa tunagrahita yang tidak mampu mengikuti program pendidikan di sekolah reguler, namun memiliki kemampuan yang masih dapat dikembngkan melalui pendidikan meskipun hasilnya tidak maksimal.

Kesulitan anak tunagrahita dalam bidang akademik diantaranya, dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS. Kesulitan itu disebabkan oleh proses kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang hanya diajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka siswa akan mengalami kebosanan atau kejenuhan dan kesulitan dalam belajar. Hal ini mengakibatkan hasil belajar tidak dapat tercapai dengan maksimal.

Hal ini dibuktikan pula dengan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa tunagrahita ringan kelas IV SLB B/C Dharma Wanita 01 Pakisaji Kabupaten Malang sebelum menggunakan permainan teka-teki silang bergambar dapat dilihat dari nilai *pre-test* yang telah dilaksanakan. Berdasarkan nilai *pre-test* diperoleh nilai tertinggi 53,3, nilai

terendah 33,3, dan rata-rata sebesar 42,66.

Kesulitan anak tunagrahita dalam bidang akademik diantaranya, dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS. Kesulitan itu disebabkan oleh proses kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang hanya diajarkan dengan menggunakan metode ceramah saja, maka siswa akan mengalami kebosanan atau kejenuhan dan kesulitan dalam belajar. Hal ini mengakibatkan hasil belajar tidak dapat tercapai dengan maksimal. Agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat disajikan secara menarik, efisien, dan efektif, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, tetapi dapat menyisipkan permainan edukatif dalam proses pembelajaran

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional. Latar belakang dibuatnya APE adalah sebagai upaya merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif) serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Ariesta (2009:2) menjelaskan, alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional.

Permainan teka-teki silang bergambar adalah permainan berupa pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab dengan cara memasukkan potongan huruf-huruf yang sudah disediakan kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal yang nantinya huruf-huruf tersebut akan membentuk kata. Kata yang terbentuk merupakan kata yang berhubungan dengan materi mengenal istilah-istilah geografi baik itu lingkungan alam (gunung, pantai, sungai, dll) dan lingkungan buatan (waduk, tambak, jalanraya, dll). Pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan berupa gambar yang digunakan sebagai kata kunci dalam menjawab kotak-kotak kosong.

Dengan permainan teka-teki silang bergambar ini, materi yang dipelajari lebih kongkrit dengan mengamati gambar-gambar kongkrit yang menarik serta dapat membantu proses memudahkan siswa tunagrahita ringan mempelajari IPS khususnya materi mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam dan buatan sehingga hasil belajar IPS dapat optimal.

Hal ini dibuktikan pula dengan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) setelah menggunakan permainan teka-teki silang bergambar dapat dilihat dari nilai *post-test* yang telah dilaksanakan. Berdasarkan nilai *post-test* diperoleh nilai tertinggi 86,7, nilai terendah 73,3 dan nilai rata-rata sebesar 81,34

Dengan permainan teka-teki silang bergambar ini, materi yang dipelajari lebih kongkrit dengan mengamati gambar-gambar kongkrit yang menarik serta dapat membantu proses memudahkan siswa tunagrahita ringan mempelajari IPS khususnya materi mengenal istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam dan buatan sehingga hasil belajar IPS dapat optimal. Melalui permainan teka-teki silang bergambar diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih mengenali istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam dan buatan. Pengajaran ini dimulai dari hal yang mudah, mengenalkan permainan teka-teki silang bergambar pada siswa juga cara memainkannya hingga ke hal yang lebih sulit yaitu mengingat gambar dan nama istilahnya. Pengulangan-pengulangan dalam bagian tertentu sangat diperlukan untuk mendapatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa tunagrahita ringan.

Pengaruh permainan teka-teki silang bergambar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tunagrahita ringan dapat dilihat dari perbandingan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil rata-rata *post-test* lebih meningkat daripada rata-rata nilai *pre-test*. Hasil rata-rata *pre-test* yakni 42,66, mengalami peningkatan pada nilai rata-rata *post-test* yakni 81,34. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebelum dan sesudah memanfaatkan permainan teka-teki silang bergambar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Sebelum menggunakan permainan teka-teki silang bergambar, hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tunagrahita ringan kurang optimal. Dari hasil *pre-test* yang sudah dilakukan, hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLB B/C Dharma Wanita 01 Pakisaji Kabupaten Malang dengan nilai tertinggi 53,3, nilai terendah 33,3, dan rata-rata nilai 42,66. Setelah menggunakan alat permainan edukatif teka-teki silang bergambar, hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih meningkat. Siswa memahami materi standar kompetensi "mengenali istilah-istilah geografi". Hasil *post-test* yang sudah dilakukan, hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLB B/C Dharma Wanita 01 Pakisaji Kabupaten Malang dengan nilai tertinggi 86,7, nilai terendah 73,3, dan rata-rata nilai 81,34. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan teka-teki silang bergambar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa tunagrahita ringan kelas IV di SLB B/C

Dharma Wanita 01 Pakisaji Kabupaten Malang.

### Saran

Diharapkan guru dapat mendorong siswa untuk lebih mengenali istilah-istilah yang berhubungan dengan lingkungan alam dan buatan. Pengulangan-pengulangan dalam bagian tertentu sangat diperlukan untuk mendapatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa tunagrahita ringan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariesta, R. (2009). *Alat Permainan Edukatif*. Bandung: PT Sandiarta Sukses
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, S. (2005). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djarwanto. (2004). *Statistik Non Parametrik*. Yogyakarta: BPFE YOGYAKARTA
- Effendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Soemantri, S. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Subini, N. (2012). *Panduan Mendidik Anak dengan Kecerdasan di bawah Rata-rata*. Jogjakarta: Javalitera
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabetha