

## Permainan *Scramble* dalam Menyusun Kalimat pada Siswa Tunagrahita

Wahyu Andriani,<sup>1</sup> Rizqi Fajar Pradipta<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SLB Idayu II Malang

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

E-mail: wahandriani93@gmail.com

**Abstrak:** Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam penguasaan kalimat terutama pengolahan perbendaharaan kata yang kurang berfungsi, karena itu mereka mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh permainan *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat pada siswa tunagrahita. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimental dengan rancangan time series design. Penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan menyusun kalimat pada siswa tunagrahita sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan permainan *scramble*. Hal ini ditunjukkan dari hasil t hitung < t tabel pada taraf signifikan 0,05 yaitu  $0 < 1$ . Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan *scramble* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat pada siswa tunagrahita.

**Kata Kunci :** permainan *scramble*, menyusun kalimat, tunagrahita

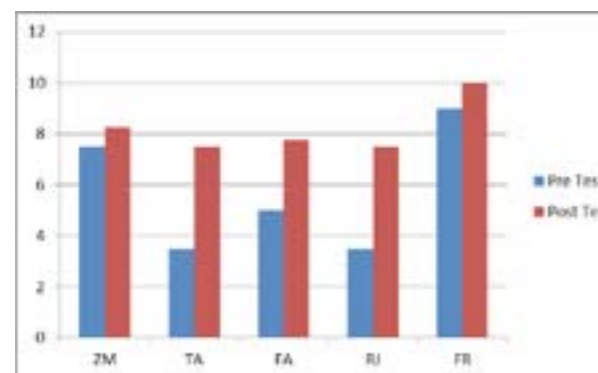
**Abstract:** Children with intellectual disability have limitations in language acquisition mainly in processing vocabulary that is less functioning as it is expected, that is why they fell difficulty in preparing sentence. The purpose of this study was to describe the effects of the *scramble* games toward capability of sentence composition for students with intellectual disability. The method used is a quasi-experimental design with time series design. This study shows there is a difference capability of sentence composition for students with intellectual disability before and after treatment with *scramble* game. It is shown from the results of t arithmetic < t table at significant level of 0.05 is  $0 < 1$ . The conclusion of this study is the *scramble* game affect toward capability of sentence composition for students with intellectual disability.

**Key word :** *scramble* game, sentence composition, intellectual disability

Menurut Branata dalam Efendi (2006) seseorang yang dikategorikan berkelainan mental atau tunagrahita, jika ia memiliki tingkat kecerdasan yang sedemikian rendahnya (di bawah normal), sehingga untuk meniti tugas perkembangannya memerlukan bantuan atau layanan secara spesifik, termasuk dalam proses pendidikannya. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam penguasaan bahasa. Mereka bukannya mengalami kesukaran artikulasi, akan tetapi pusat pengolahan (perbendaharaan kata) yang kurang berfungsi sebagaimana mestinya. Karena alasan itu mereka membutuhkan kata-kata konkret yang sering didengarnya. Selain itu perbedaan dan persamaan harus ditunjukkan secara berulang-ulang. Latihan-latihan sederhana seperti mengajarkan konsep besar dan kecil, keras dan lemah, pertama, kedua, dan terakhir, perlu menggunakan pendekatan yang konkret (Soemantri, 2007).

Suparno dalam Dames (2012) menyatakan bahwa metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Budinuryanto dalam Guntur (2013) menyatakan bahwa teknik *scramble* adalah permainan penyusunan atau pengurutan suatu struktur bahasa yang sebelumnya telah sengaja dikacaukan susunannya. Fitriyah dalam Saputra dan Ratnasari (2015) menyatakan bahwa dalam permainan *scramble* ini keaktifan dan kreativitas siswa menjadi hal yang penting karena tanpa hal tersebut siswa

menjadi tidak berkembang. Permainan ini juga mampu mengoptimalkan siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam menentukan dan menyusun suatu hal atau struktur yang baru sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih karena siswa aktif dalam permainan tersebut. Ketepatan dan kecepatan berfikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *scramble*. Pada saat melakukan observasi di SLB Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang peneliti menemukan permasalahan yaitu pada saat siswa tunagrahita kelas VIII belajar di kelas guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas membuat kalimat berdasarkan gambar yang ada di buku pelajaran. Namun saat siswa mengerjakan tugas tersebut siswa mengalami kesulitan untuk membuat kalimat. Untuk mengatasi kesulitan siswa peneliti berinisiatif untuk mempermudah siswa mengerjakan tugas tersebut dengan menuliskan semua objek yang ada dalam gambar di buku pelajaran. Misalnya di dalam gambar terdapat bunga, kucing, rumah, halaman, dan lain-lain. Lalu peneliti menanyakan kepada siswa tentang salah satu objek. Misalnya kucing itu sedang apa? Dan siswa menjawab kucing sedang makan. Lalu peneliti bertanya dimana? Lalu siswa menjawab di halaman rumah. Dari pertanyaan itulah barulah siswa bisa membuat kalimat berdasarkan gambar yang ada di buku pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh permainan *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat pada siswa tunagrahita.

**Gambar 1. Grafik Hasil Nilai Pre Test dan Post Test****Tabel 1. Uji Wilcoxon**

No	Pre test	Post test	Beda	beda ab-solut	Rank beda ab-solut	S R
1	7.5	8.25	0.75	0.75	2	2
2	3.5	7.5	4	4	4.5	4.5
3	5	7.75	2.75	2.75	3	3
4	3.5	7.5	4	4	4.5	4.5
5	9	10	1	1	1	1

**T (positif) = 15**  
**T (negatif) = 0**

## METODE

Sugiyono (2014) menyebutkan bahwa penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jadi penelitian ini bertujuan untuk meneliti seberapa besar pengaruh penggunaan permainan *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian quasi eksperimental dengan desain penelitian time series desain. pemberian tes dilakukan sebanyak 8 kali sebelum intervensi dan sesudah intervensi. Pemberian tes sebelum intervensi (O1, O2, O3, O4) disebut pre test dan pemberian setelah intervensi (O5, O6, O7, O8) disebut post test.

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 5 orang siswa tunagrahita ringan kelas VIII di SLB Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes tulis sebanyak 10 butir. Tes tersebut diberikan pada saat sebelum diberikan intervensi (pre test) dan sesudah diberikan intervensi (post test).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian

ini menggunakan teknik analisis data non parametrik dengan data kuantitatif. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan permainan *scramble* menggunakan uji peringkat bertanda Wilcoxon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh dua macam data, yaitu data kemampuan awal dan data kemampuan akhir siswa pada kemampuan menyusun kalimat. Data awal merupakan data yang menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan intervensi. Data kemampuan awal siswa diperoleh dari hasil pre test yang telah dilakukan sebelum diberikan intervensi. soal pre test berjumlah 10 soal. Pre test dilakukan sebanyak 4 kali tujuannya untuk mengetahui kestabilan. Selanjutnya data kemampuan akhir menunjukkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sesudah diberikan intervensi. Data kemampuan akhir siswa diperoleh dari hasil post test yang diberikan setelah diberikan intervensi. Post test dilakukan sebanyak 4 kali dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan intervensi.

Berdasarkan data, diketahui bahwa dari 5 orang siswa yang mendapatkan nilai sangat baik hanya satu siswa. Rata-rata nilai kemampuan awal kelas adalah 5,7. Setelah dilakukan post test diketahui bahwa dari 5 orang siswa mendapatkan nilai yang sangat baik. Rata-rata nilai kemampuan akhir kelas adalah 8,2.

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan hasil belajar terhadap kemampuan siswa menyusun kalimat setelah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan *scramble*. Data yang diperoleh dari hasil pre test dan post test kemudian dianalisis dengan menggunakan uji peringkat bertanda Wilcoxon sebagai berikut:

Berdasarkan hasil tabel 4.2 dari t tabel di dapat nilai t tabel untuk 5 sampel dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 1 dan t hitung adalah 0 dari rank terkecil, maka t hitung < t tabel sehingga  $H_0$  diterima. Hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan menyusun kalimat siswa sesudah dibelajarkan menggunakan permainan *scramble* dengan sebelum menggunakan permainan *scramble*. Sehingga dapat dikatakan penggunaan permainan *scramble* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas VIII tunagrahita.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil *pre test* sebelum diberikan perlakuan ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan menyusun kalimat. Hal ini terlihat dari

hasil nilai siswa yang dinilainya kurang dari 6. Anak tunagrahita mempunyai daya ingat yang rendah hal ini sejalan dengan pendapat Somantri (2007) yang menyatakan berkenaan dengan memori, anak tunagrahita berbeda dengan anak normal pada *short term memory*. Anak tunagrahita tampaknya tidak berbeda dengan anak normal. Akan tetapi bukti-bukti menunjukkan anak tunagrahita berbeda dengan anak normal dalam hal mengingat yang segera.

Dalam penelitian ini anak tunagrahita mengerjakan soal menyusun kalimat tanpa menggunakan metode pembelajaran ataupun media apapun karena tes yang diberikan sebelum adanya perlakuan/*treatment* menggunakan permainan *scramble*. Pembelajaran menyusun kalimat bagi anak tunagrahita akan terasa sulit tanpa menggunakan metode pembelajaran. Somantri (2007) menyebutkan kapasitas belajar anak tunagrahita terutama yang bersifat abstrak seperti belajar berhitung, menulis dan membaca juga terbatas. Oleh karena itu kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita kelas VIII SLB Pembina Tingkat Nasional sebelum dibelajarkan permainan *scramble* mendapatkan nilai yang kurang.

Kemampuan menyusun kalimat siswa kelas VIII SLB Pembina Tingkat Nasional sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan permainan *scramble* mendapatkan hasil yang lebih baik daripada sebelum dibelajarkan menggunakan permainan *scramble*. Sesudah dibelajarkan menggunakan permainan *scramble* siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat. Hal ini sejalan dengan Harjasujana dalam Suratno (2014) melalui teknik *scramble*, selain anak diajak untuk melatih memprediksi jalan pikiran penulis aslinya juga mengajak anak untuk berkreasi dengan susunan baru yang mungkin lebih baik dari susunan aslinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik *scramble* adalah teknik pembelajaran yang memberikan pengembangan dan peningkatan wawasan murid dalam menyusun suatu organisasi tulisan sehingga menjadi suatu tulisan yang utuh. Selain itu melatih murid untuk lebih kreatif untuk menemukan susunan kata/kalimat yang lebih baik dari susunan aslinya.

Penggunaan permainan *scramble* dalam belajar menyusun kalimat menjadikan siswa lebih paham terhadap pembelajaran daripada hanya dijelaskan secara abstrak tanpa adanya metode pembelajaran. Dengan adanya permainan *scramble*, siswa dapat memahami materi menyusun kalimat yang diajarkan guru. Penggunaan permainan dalam pembelajaran sejalan dengan pendapat Trisanti dalam Saputra dan Ratnasari (2013) yang menyatakan bahwa media permainan merupakan media pembelajaran yang dapat mengurangi kejenuhan siswa, memberikan kesenangan dan pengetahuan. Jadi permainan adalah kegiatan menyenangkan yang bisa membuat siswa senang dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak jenuh dalam menerima suatu informasi dari guru.

Dalam melakukan proses belajar mengajar tanpa adanya alat bantu mungkin kegiatan pembelajaran dapat berjalan, tapi tanpa adanya metode pembelajaran dalam pembelajaran akan menghambat proses belajar mengajar. Guru diharapkan dapat memanfaatkan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Kunci utama keberhasilan pembelajaran adalah guru. Tat kala pembelajaran menyusun kalimat guru dapat memanfaatkan permainan *scramble* sebagai metode pembelajaran.

Permainan *scramble* dalam pembelajaran menyusun kalimat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tunagrahita ringan kelas VIII SLB Pembina Tingkat Nasional. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan penggunaan permainan *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat. Dari tabel 4.5 diketahui rata-rata *pre test* 5,7 dan rata-rata *post test* 8,2 dengan membandingkan rata-rata nilai kemampuan menyusun kalimat sebelum dan sesudah dibelajarkan menggunakan permainan *scramble*. Pada tabel 4.5 dapat disimpulkan, penggunaan permainan *scramble* mempunyai pengaruh lebih baik terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita kelas VIII. Rata-rata *post test* lebih baik daripada *pre test* karena setelah diberikan *pre test* guru bisa menganalisis kelemahan siswa pada tahap yang mana. Mengacu dari analisis hasil *pre test* guru bisa memberikan *treatment* menggunakan permainan *scramble* untuk mengatasi kelemahan dalam menyusun kalimat.

Hasil penelitian ini menggunakan rumus uji Wilcoxon, untuk mengetahui perbedaan penggunaan permainan *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita kelas VIII di SLB Pembina Tingkat Nasional. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai T yang diperoleh dalam hitungan adalah 0 dari rank terkecil sedangkan untuk T tabel pada taraf signifikansi 0.05 adalah 1 karena T hitung lebih kecil dari T tabel maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima. Hal ini berarti ada peningkatan kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita kelas VIII menggunakan permainan *scramble* di SLB Pembina Tingkat Nasional.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji Wilcoxon menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita kelas VIII di SLB Pembina Tingkat Nasional menggunakan permainan *scramble*. Pernyataan tersebut bisa dibuktikan dengan peningkatan hasil tes yang telah diberikan, dari hasil rekapitulasi *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan pada saat *post test* setelah diberikan *treatment*. Dengan demikian terbukti bahwa penggunaan permainan *scramble* dalam menyusun kalimat merupakan *treatment* yang tepat untuk mengoptimalkan kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita kelas VIII di SLB Pembina Tingkat Nasional.

Hasil penelitian ini dapat melengkapi dan mendukung penelitian yang dilakukan oleh Fatmasari (2015) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Scramble* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Tunarungu Kelas V SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar menyusun kalimat menggunakan metode *scramble*. Pada dasarnya penggunaan metode *scramble* dalam pembelajaran menyusun kalimat pada penelitian sebelumnya hampir sama hanya saja subyek yang digunakan dalam penelitian berbeda, jika penelitian sebelumnya menggunakan siswa tunarungu sebagai subyek penelitian maka penelitian ini menggunakan siswa tunagrahita sebagai subyek penelitian.

Pembelajaran menyusun kalimat dengan menggunakan permainan *scramble* dapat meningkatkan kualitas belajar karena proses pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan. Dari penggunaan permainan *scramble* dalam belajar membuat siswa lebih meningkatkan prestasi belajar. Materi pelajaran yang biasanya hanya abstrak akan lebih mudah dipahami oleh siswa tatkala memanfaatkan permainan dalam belajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyusun kalimat siswa kelas VIII tunagrahita di SLB Pembina Tingkat Nasional sebelum dibelajarkan menggunakan permainan *scramble* didapatkan nilai rata-rata sebesar 5,7 yang artinya kurang. Hanya 1 siswa yang mendapatkan nilai *pre test* sangat baik. Kemampuan menyusun kalimat siswa kelas VIII tunagrahita di SLB Pembina Tingkat Nasional sesudah dibelajarkan menggunakan permainan *scramble* mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata *post test* sebesar 8,2 yang artinya baik.

Terdapat pengaruh permainan *scramble* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita kelas VIII di SLB Pembina Tingkat Nasional. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyusun kalimat sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan permainan *scramble* yaitu nilai  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka  $H_0$  di terima dan  $H_a$  ditolak.

### Saran

Saran yang dapat disampaikan adalah untuk peneliti selanjutnya dapat melengkapi kekurangan dalam penelitian ini diantaranya dapat memodifikasi tata cara permainan ini sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Bagi guru disarankan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan

*scramble* khususnya dalam pembelajaran bahasa dengan materi menyusun kalimat untuk meningkatkan prestasi belajar sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Kemudian untuk sekolah diharapkan membuat program pelatihan pemanfaatan permainan *scramble* bagi guru-guru dengan tujuan untuk memberikan bekal kepada guru.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dames, P. (2012). *Pengaruh Penggunaan Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Semester II Sekolah Dasar Negeri Sidorejo Lor 02 Salatiga Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kristen Satya Wacana
- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Fatmasari, E. (2015). Pengaruh Penerapan Metode Scramble Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Anak Tunarungu Kelas V SDLB-B Dharma Wanita Sidoarjo. *Jurnal Ilmu Pendidikan, (Online), 2-8*, (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/16316/15/article.pdf>), diakses 21 April 2016
- Guntur, A. (2013). *Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Yang Diacak Menjadi Sebuah Paragraf Yang Baik Dan Benar Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas V SDN 10 Kesiman Denpasar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mahasaraswati Denpasar
- Saputra, H & Ratnasari, D. (2015). Implementasi Permainan Scramble Pada Pembelajaran IPA Dengan Model Kooperatif Tipe Probing-Prompting Di Kelas V SD Negeri. *Jurnal Ilmu Pendidikan, (Online), 169-178*, (<http://prosiding.upgrisng.ac.id/index.php/pgsd2015/pgsd2015/.../506>), diakses 21 April 2016
- Somantri, S. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT Refika Aditama
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Jakarta: Alfabeta
- Sumiyati. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Berbasis EYD Melalui Metode Maternal Reflektif Bagi Anak Tunarungu Di Kelas D5 SLB-B Yaot Klaten*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Suratno. A. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Teknik Scramble Wacana Siswa Kelas IVA SDN Tukangan Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta