

ABSTRAK

Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Bermain *Puzzle* pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV (*Classroom Action Research* di SLB Amal Bhakti Sicincin)

Oleh: Dessy Eka Listiarini

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLB Amal Bhakti Sicincin, yang belum mengenal simbol sila Pancasila. Dalam proses pembelajaran biasanya guru menggunakan metode ceramah dan media papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dalam mengenal simbol sila Pancasila melalui bermain *puzzle*, 2) membuktikan apakah melalui bermain *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mengenal simbol sila Pancasila.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *classroom action research* yang dilakukan dalam bentuk kolaborasi dengan guru kelas. Subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas IV/C yang berjumlah tiga orang siswa. Peneliti sebagai pelaksana, sedangkan guru sebagai pengamat. Kegiatan penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus pertama dan siklus kedua dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) proses pembelajaran mengenal simbol sila dari Pancasila pada anak tunagrahita ringan kelas IV dilakukan dengan cara bermain *puzzle*. 2) hasil belajar anak tunagrahita ringan kelas IV dalam mengenal simbol sila Pancasila meningkat melalui bermain *puzzle*. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui bermain *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengenal simbol sila dari Pancasila.