

**MENINGKATKAN PENGETAHUAN BAGIAN TUBUH
HEWAN BAGI PESERTA DIDIK HAMBATAN
INTELEKTUAL SEDANG MELALUI PENGGUNAAN
PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* STIKER 3D
KELAS IV DI SLB NEGERI 12 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:
MALWA SALAMA
1102619094

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Meningkatkan Pengetahuan Bagian Tubuh Hewan Bagi Peserta Didik hambatan Intelektual Sedang Melalui Penggunaan Permainan Edukatif *Puzzle* Stiker 3D Kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta

Nama Mahasiswa : Malwa Salama
 Nomor Registrasi : 1102619094
 Program Studi : Pendidikan Khusus
 Tanggal Ujian : 5 Januari 2024

Pembimbing I

Drs. Bahrudin, M.Pd.

NIP. 196508161993031002

Pembimbing II

Dr. Hartini Nara, M.Si.

NIP. 197311172005012001

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		17-01-2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		17-01-2024
Dr. Indra Jaya, M.Pd. (Koordinator Program Studi)***		16-01-2024
Dr. Lalan Erlani, M.Ed. (Ketua Sidang)****		08-01-2024
Dr. Mohammad Arif Taboer, M.Pd. (Penguji I)****		12-01-2024
Dra. Siti Nuraini Purnamawati, M.Sp.Ed. (Penguji II)****		16-01-2024

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

MENINGKATKAN PENGETAHUAN BAGIAN TUBUH HEWAN BAGI
PESERTA DIDIK HAMBATAN INTELEKTUAL SEDANG MELALUI
PENGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* STIKER 3D KELAS IV
DI SLB NEGERI 12 JAKARTA

(2024)

Malwa Salama

ABSTRAK

Hambatan intelektual adalah individu yang mengalami keterbatasan pada fungsi intelektual berkaitan dengan kemampuan belajar, berfikir, dan menyelesaikan masalah. Oleh karena itu individu hambatan intelektual sedang membutuhkan waktu yang lama dalam menerima materi yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan bagian tubuh hewan bagi peserta didik hambatan intelektual sedang kelas IV melalui penggunaan permainan edukatif *puzzle* stiker 3D di SLB Negeri 12 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan yang terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi. Beberapa tahapan tersebut dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan 8 kali pertemuan dan siklus II dengan 5 kali pertemuan. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan awal peserta didik adalah 45%. Setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 75% dan diakhir siklus II meningkat menjadi 87%. Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan permainan edukatif *puzzle* stiker 3D dapat meningkatkan pengetahuan bagian tubuh hewan peserta didik hambatan intelektual sedang kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta.

Kata kunci: Pengetahuan, Bagian Tubuh Hewan, *Puzzle* Stiker 3D, Hambatan Intelektual.

*ENHANCING KNOWLEDGE OF ANIMAL BODY PARTS FOR STUDENTS
WITH MILD INTELLECTUAL DISABILITIES USING EDUCATIONAL GAMES
3D STICKER PUZZLE GRADE IV AT SLB NEGERI 12 JAKARTA*

(2024)

Malwa Salama

ABSTRACT

Intellectual disability is an individual who experiences limitations in intellectual functions related to learning, thinking, and problem-solving abilities. Therefore, individuals with moderate intellectual disabilities often require more time to grasp abstract materials. This research aims to enhance the knowledge of animal body parts for fourth-grade students with moderate intellectual disabilities using an educational 3D sticker puzzle game at SLB Negeri 12 Jakarta. The study employs the Classroom Action Research method with the Kemmis and McTaggart research model. The research is conducted in several stages, comprising planning, action and observation, reflection. These stages are carried out in 2 cycles. The research consists of two cycles: Cycle I conducted over 8 sessions and Cycle II over 5 sessions. Data analysis involves both qualitative and quantitative methods. The research results indicate that the initial ability of the participants is 45%. After the implementation of cycle 1, it increased to 75%, and at the end of cycle 2, it further increased to 87%. Based on these findings, it can be concluded that the educational 3D sticker puzzle game can improve the knowledge of animal body parts for fourth-grade students with moderate intellectual disabilities at SLB Negeri 12 Jakarta.

Keywords: Knowledge, Animal Body Parts, 3D Sticker Puzzle, Intellectual Disability.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Malwa Salama

NIM : 1102619094

Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Meningkatkan Pengetahuan Bagian Tubuh Hewan Bagi Peserta Didik Hambatan Intelektual Sedang Melalui Penggunaan Permainan Edukatif *Puzzle Stiker* 3D Kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan September 2023 sampai Desember 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain, dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 5 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Malwa Salama



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Malwa Salama
NIM : 1102619094
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Khusus
Alamat email : malwasalama91@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Meningkatkan Pengetahuan Bagian Tubuh Hewan Bagi Peserta
Didik Hambatan Intelektual Sedang Melalui Penggunaan
Permainan Edukatif Puzzle Stiker 3D Kelas IV di SLB
Negeri 12 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Januari 2024
Penulis

(Malwa Salama)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Man Jadda, Wajada

Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil.

Persembahan

Terimakasih untuk *my self* yang mau terus berjuang, tetap bersemangat meskipun lelah sering kali datang. Terimakasih untuk tetap kuat meskipun beberapa kali rasanya ingin mengibarkan bendera putih untuk menyerah. Terimakasih juga untuk tetap bangkit meskipun sering kali terjatuh dan jalannya sudah tertatih-tatih.

Terimakasih untuk orang tuaku. Terimakasih untuk segala kasih sayang, kesabaran, perhatian, dukungan, dan doa yang telah diberikan untuk anakmu ini. Teruntuk kakakku Hanif Alwan, istrinya Hami Rahma Hamita, dan keponakan kesayanganku Hanin Rumaisha Alwan, terimakasih untuk dukungan dan doa-doa yang telah diberikan.

Terimakasih untuk teman seperjuangan ketika PKM (Nella, Nida, Riri, Iko, Aldy, dan Bagus) dan sahabatku Ara yang selalu menemani ditengah-tengah kesibukan kalian, terimakasih dukungan, tempat diskusi, menyempatkan waktunya sebagai tempat berkeluh kesah, selalu memberikan semangat dan mengingatkan dalam segala hal. Terimakasih selalu menemaniku selama proses penyelesaian skripsi ini.

Terimakasih juga kepada teman-teman Pendidikan Khusus Angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu membantu dan menjadi tempat berdiskusi.

Skripsi ini dipersembahkan untuk mamah, bapak, keluarga, dan kalian semua. Terimakasih.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Meningkatkan Pengetahuan Bagian Tubuh Hewan Bagi Peserta didik Hambatan Intelektual Sedang Melalui Penggunaan Permainan Edukatif *Puzzle* Stiker 3D Kelas IV di SLB Negeri 12 Jakarta”

Penulis menyadari mengenai skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa pihak-pihak yang telah mendukung baik secara moril maupun materil. Maka, penulis menyampaikan banyak-banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu penulis dalam menyusun skripsi ini terutama kepada:

1. Drs. Bahrudin, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Dr. Hartini Nara, M.Si selaku dosen pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memeriksa dalam menyusun skripsi ini.
2. Dr. Murni Winarsih, M.Pd dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku dekan dan wakil dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Dr. Indra Jaya, M.Pd selaku Koordinator Program Studi dan Budi Santoso, M.Pd selaku Penasehat Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Khusus yang telah memfasilitasi dan memberikan berbagai ilmu selama mengikuti kegiatan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
4. Kepala Sekolah dan guru-guru SLB Negeri 12 Jakarta yang telah berkenan memberikan izin serta membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.
5. Seluruh teman-teman program studi Pendidikan Khusus dan seluruh teman penulis lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah menyediakan waktu untuk melakukan diskusi terkait masalah penelitian ini.
6. Kedua orang tua dan saudara-saudara peneliti yang telah mendoakan dan memberi semangat agar dapat menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna hal ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh peneliti. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan adanya saran dan masukan bahkan kritik

membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 5 Januari 2024
Penulis,

Malwa Salama



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	7
C. Pembatasan Masalah Penelitian	7
D. Perumusan Masalah Penelitian	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II ACUAN TEORETIK	10
A. Alat Permainan Edukatif	10
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif	10
2. Fungsi dan Manfaat Alat Permainan Edukatif	11
3. Prinsip – Prinsip Alat Permainan Edukatif	13
4. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif	14
5. Kriteria Pemilihan Alat Permainan Edukatif	15
B. Permainan Edukatif <i>Puzzle</i> Stiker 3D	16
1. Pengertian <i>Puzzle</i>	16
2. Manfaat <i>Puzzle</i>	18
C. Bagian Tubuh Hewan	20
1. Materi Pembelajaran Bagian Tubuh Hewan	20
2. Materi Bagian Tubuh Hewan dalam Pembelajaran IPA	21

D.	Hakikat Hambatan Intelektual	23
1.	Pengertian Hambatan Intelektual.....	23
2.	Klasifikasi Hambatan Intelektual	25
3.	Karakteristik Hambatan Intelektual.....	27
4.	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Hambatan Intelektual.....	29
E.	Hasil Penelitian yang Relevan	29
F.	Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	31
G.	Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		34
A.	Tujuan Penelitian	34
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
1.	Tempat Penelitian	34
2.	Waktu Penelitian.....	34
C.	Metode dan Disain Tindakan.....	34
1.	Metode Tindakan.....	34
2.	Disain Tindakan.....	35
D.	Subjek dan Partisipan dalam Penelitian	44
1.	Subjek Penelitian	44
2.	Partisipan.....	44
E.	Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian.....	44
1.	Peran Peneliti.....	44
2.	Posisi Peneliti	44
F.	Hasil Tindakan yang Diharapkan.....	45
G.	Data dan Sumber Data.....	45
1.	Data.....	45
2.	Sumber data.....	45
H.	Teknik Pengumpulan Data	46
I.	Teknik Analisis Data.....	46
J.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	47
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN		48
A.	Deskripsi Data.....	48
1.	Deskripsi Latar Belakang Penelitian.....	48
2.	Deskripsi Data Kemampuan Awal	48

3. Deskripsi Data Siklus I	50
4. Deskripsi Siklus II	70
B. Analisis Data.....	86
C. Interpretasi Hasil Analisis Data	89
D. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	92
C. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	99



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas IV SDLB.....	23
Tabel 3. 1	Program Pembelajaran Mengenal Hewan di Lingkungan Sekitar.....	36
Tabel 3. 2	Program Pembelajaran Mengenal Bagian Tubuh Hewan Berkaki 2...37	
Tabel 3. 3	Program Pembelajaran Mengenal Bagian Tubuh Hewan Berkaki 4...38	
Tabel 4. 1	Data Kemampuan Awal Mengenal Bagian Tubuh Hewan.....	49
Tabel 4. 2	Program Mengenal Bagian Tubuh Hewan pada Siklus I.....	51
Tabel 4. 3	Pengetahuan Mengenal Bagian Tubuh Hewan Setelah Siklus I.....	66
Tabel 4. 4	Program Mengenal Bagian Tubuh Hewan pada Siklus II.....	72
Tabel 4. 5	Pengetahuan Mengenal Bagian Tubuh Hewan Setelah Siklus II.....	83
Tabel 4. 6	Hasil Perkembangan Kemampuan Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	87



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1** Bagan Konseptual Perencanaan Tindakan..... 33
- Gambar 3. 1** Desain Penelitian Tindak Kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart.....35
- Gambar 4. 1** Grafis Nilai Kemampuan Awal, Siklus I, dan Siklus II.....89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	99
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian	100
Lampiran 3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	101
Lampiran 4 Daftar Hadir Peserta Didik	102
Lampiran 5 Instrumen Pretes Mengenal Bagian Tubuh Hewan.....	103
Lampiran 6 Hasil Pengamatan Penggunaan Permainan Edukatif	104
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	105
Lampiran 8 Alur Tujuan Pembelajaran.....	106
Lampiran 9 Modul Ajar.....	109
Lampiran 10 Validitas Program.....	112
Lampiran 11 Catatan Lapangan.....	120
Lampiran 12 Dokumentasi	135

