**DAFTAR ISI**

Halaman

|  |  |
| --- | --- |
| HALAMAN JUDUL  | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN  | iii |
| MOTTO DAN PERUNTUKKAN  | iv |
| ABSTRAK  | v |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR  | xi |
| DAFTAR TABEL DAFTAR LAMPIRAN | xiixiii |
| BAB I.  | PENDAHULUAN |  |
| A. | Latar Belakang | 1 |
| B. | Rumusan Masalah  | 5 |
| C. | Tujuan Penelitian  | 5 |
| D. | Manfaat Penelitian  | 5 |
| BAB II. | KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR  |  |
| A**.** |  Kajian Pustaka  | 7 |
|  | 1. Pengertian tuna grahita
 | 7 |
|  | 1. Pentingnya Pembelajaran Berbasis PAIKEM
2. Kosakata
3. Permainan Tebak kata
 | 111618 |
|  B.C. | Kerangka Pikir Pertanyaan Penelitian | 2425 |
| BAB III.  | METODE PENELITIAN |  |
| A.  | Pendekatan dan Jenis Penelitian | 28 |
| B. | Variabel dan Defenisi Operasional  | 29 |
| C. | Subjek Penelitian  | 31 |
| D.  | Teknik /Instrument Pengumpulan Data | 31 |
| E. | Teknik Analisis Data  | 33 |
| BAB IV. | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN  |  |
| A. |  Deskripsi Hasil Penelitian  | 34 |
| B. |  Pembahasan | 42 |
| BAB V. | KESIMPULAN DAN SARAN  |  |
| A. | Kesimpulan  | 46 |
| B. | Saran  | 46 |
| DAFTAR PUSTAKA |  |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN |  |
| RIWAYAT HIDUP  |  |