



## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xii</b>
<b>I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Manfaat	2
<b>II KONDISI UMUM</b>	<b>3</b>
2.1 Letak dan Luas Dharma Asih	3
2.2 Sejarah Dharma Asih	3
2.3 Aksesibilitas Dharma Asih	4
2.4 Struktur Organisasi Dharma Asih	4
2.5 Visi dan Misi Dharma Asih	5
2.6 Pengembangan SLB Dharma Asih	6
<b>III METODE TUGAS AKHIR</b>	<b>7</b>
3.1 Waktu dan Lokasi	7
3.2 Alat dan Bahan	7
3.3 Jenis Data	7
3.4 Metode Pengambilan Data	8
3.5 Analisis Data	9
<b>IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>10</b>
4.1 Karakteristik Anak	10
4.2 Klasifikasi Anak	12
4.3 Identifikasi Kondisi Anak	13
4.4 Kebutuhan Rekreasi Anak	15
4.5 Kemampuan dan Ketidakmampuan Anak	18
4.6 Perancangan Permainan	20
4.7 Persepsi Penilaian Permainan	24
<b>V SIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>31</b>
5.1 Simpulan	31
5.2 Saran	32
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>32</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	<b>36</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Alat dan Bahan	7
2. Jenis Data	7
3. Karakteristik Anak	10
4. Klasifikasi Anak	12
5. Kondisi Anak	13
6. Kebutuhan Rekreasi Anak	15
7. Alat dan Bahan Permainan Puzzle Tetris	22
8. Penilaian Permainan bagi Anak	25
9. Penilaian Permainan bagi Tim Pengajar	26

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Fasilitas Ruang Kelas Sdlb	3
2. Fasilitas Ruang Kelas Smlb	3
3. Struktur Organisasi Yayasan Slb Dharma Asih	5
4. Warna Yang Digemari Anak	18
5. Kemampuan Dan Ketidakmampuan Anak Pada Aktivitas Gerak	19
6. Kemampuan Dan Ketidakmampuan Pada Layanan Aktivitas Gerak	19
7. Kemampuan Dan Ketidakmampuan Pada Komunikasi	20
8. Obyek Gambar	23
9. Prosedur Permainan Puzzle Tetris	24
10. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Anak Tahap Persiapan	25
11. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Anak Tahap Pelaksanaan	26
12. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Anak Tahap Hasil	26
13. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Tim Pengajar Tahap Aspek Sumberdaya	27
14. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Tim Pengajar Tahap Aspek Produk	28
15. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Tim Pengajar Tahap Aspek Operasional Kegiatan Pra Penyelenggaraan	29
16. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Tim Pengajar Tahap Aspek Operasional Kegiatan Selama Penyelenggaraan	29
17. Persepsi Penilaian Permainan Bagi Tim Pengajar Tahap Aspek Operasional Kegiatan Pasca Penyelenggaraan	30

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pengambilan Data Pada Anak Disabilitas Tunarungu SDLB	34
2. Pengambilan Data Pada Anak Disabilitas Tunarungu SMPLB	34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



3.	Pengaplikasian Permainan Puzzle Tetris Pada Anak SDLB	35
4.	Pengaplikasian Permainan Puzzle Tetris Pada SMPLB	35
5.	Dokumentasi Bersama Setelah Bermain Puzzle Tetris	35

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



**Sekolah Vokasi**  
College of Vocational Studies

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.