



LAPORAN AKHIR

PERENCANAAN PERMAINAN PADA ANAK PENYANDANG DISABILITAS TUNARUNGU DI SLB-B DHARMA ASIH KOTA DEPOK

SATYA RAMADHANI



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2022**

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

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.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “Perencanaan Permainan Pada Anak Penyandang Disabilitas Tunarungu di SLB-B Dharma Asih Kota Depok” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2022

Satya Ramadhani
J3B919180



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

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.



RINGKASAN

SATYA RAMADHANI. Perencanaan Permainan Pada Anak Penyandang Disabilitas Tunarungu di SLB-B Dharma Asih Kota Depok (*Game Planning for Children with Deaf Disabilities at SLB-B Dharma Asih Depok City*) dibimbing oleh **DYAH PRABANDARI.**

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) adalah anak dengan kelainan atau penyimpangan dalam proses pertumbuhan sejak lahir. Anak berkebutuhan khusus tersebut dapat dilihat secara langsung, sehingga akan terlihat berbeda dari anak normal lainnya. Perbedaan antara anak normal dan anak berkebutuhan khusus dapat dilihat dari aktivitas sosial, aktivitas pribadi atau aktivitas pendidikan. Hal tersebut mengharuskan adanya penanganan khusus dengan kelainan yang dialami. Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) atau disabilitas dikategorikan menjadi tiga yaitu cacat fisik, cacat mental dan cacat ganda, salah satu dari kategori tersebut yaitu cacat fisik seperti disabilitas tunarungu. Anak disabilitas tunarungu memerlukan bentuk pelayanan dari aktivitas sehari-harinya, seperti pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan potensi yang dimilikinya dan memiliki kebutuhan serta kebiasaan yang berbeda, sehingga memerlukan layanan yang spesifik atau prioritas dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satunya sebuah aktivitas atau usaha pembelajaran yang baru dan inovatif yang akan dilakukan oleh anak berkebutuhan khusus khususnya tunarungu. Perencanaan sebuah permainan sebagai salah satu cara untuk pembelajaran yaitu dengan menggunakan media.

Pembelajaran menggunakan media, media tersebut sebagai alat bantu untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran sempurna dan akan diberikan oleh anak disabilitas tunarungu. Media dalam pembelajaran tersebut mengandalkan sebuah media permainan. Media permainan tersebut harus adanya perencanaan untuk anak disabilitas tunarungu, sehingga dengan adanya perencanaan tersebut anak dapat memiliki hak yang sama dalam mendapatkan ilmu, tujuan lainnya adalah agar anak-anak tunarungu menyadari kondisi yang dialaminya dan dapat bersikap positif atas hal tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan perencanaan media bermain bagi anak disabilitas tunarungu akan mendapatkan sebuah dukungan sosial dari keluarga, tim pengajar dan teman yang dapat membantu untuk meminimalisir kekurangannya.

Tujuan dari perencanaan permainan pada anak penyandang disabilitas tunarungu yaitu mengidentifikasi karakteristik, mengidentifikasi klasifikasi, mengidentifikasi kondisi anak, mengidentifikasi kebutuhan rekreasi, mengidentifikasi kebutuhan dan ketidakmampuan anak, merancang permainan dan persepsi penilaian permainan. Tujuan tugas akhir lainnya yaitu merancang dan membuat permainan bagi anak penyandang disabilitas tunarungu.

Kegiatan Tugas Akhir perencanaan permainan pada anak penyandang disabilitas tunarungu dilakukan di SLB-B Dharma Asih Kota Depok, Provinsi Jawa Barat pada 28 Maret – 28 Mei 2022. Alat yang digunakan selama pelaksanaan kegiatan yaitu alat tulis, alat rekam, kamera, literatur, laptop, kuesioner, dan panduan wawancara. Metode pengambilan data yaitu observasi langsung, wawancara, penyebaran kuesioner dan wawancara dengan menggunakan teknik *open-closed ended*. Jumlah responden yang diidentifikasi yaitu 13 anak



penyandang disabilitas tunarungu dan 2 tim pengajar yang selalu hadir menemani ketika sedang melakukan pengambilan data.

Penyandang disabilitas tunarungu memiliki karakteristik dan didominasi jenis kelamin perempuan dengan usia 12-15 tahun dan masih duduk di sekolah dasar luar biasa (SDLB). Klasifikasi anak tunarungu didominasi pada ukuran audiometer sedang (26-50 dB) dicirikan dengan kerusakannya pada tuli sensoris dan taraf penguasaan bahasa berada pada tuli prabahasa (*pre linguallly deaf*). Karakteristik kondisi anak disabilitas tunarungu didominasi mampu dalam meniru aktivitas, dapat mengendalikan perasaan, dapat menunjukkan ekspresi dan ketertarikan untuk bermain, pada keadaan fisik anak tunarungu secara fisik sama seperti anak normal lainnya akan tetapi perbedaannya hanya berada pada pendengarannya saja dan untuk pola bermain dapat bermain oleh siapapun serta dapat bermain di luar ruangan maupun di dalam ruangan. Bagi anak disabilitas tunarungu mereka dapat bermain dimana pun akan tetapi lebih dominan di dalam ruangan. Kebutuhan rekreasi anak menyukai media gambar/video dan warna untuk bermain, waktu bermain dilakukan saat *weekday*, lokasi didalam ruangan dan lama waktu bermain 30-60 menit serta warna yang digemari yaitu hijau dan biru. Kemampuan dan ketidakmampuan anak mendominasi gerak pada non-lokomotor, kebebasan bergerak saat bermain dan sangat mampu berkomunikasi dalam berbahasa isyarat.

Perencanaan permainan pada anak penyandang disabilitas tunarungu yang dibuat untuk anak disabilitas tunarungu bernama puzzle tetris yang dimainkan secara berkelompok dan lokasi bermain didalam ruangan. Permainan puzzle tetris terbuat berdasarkan hasil dari jawaban pertanyaan yang diberikan kepada anak disabilitas tunarungu dan berdasarkan hasil kondisi dari anak disabilitas tersebut, sehingga mendapatkan hasil sebuah permainan puzzle tetris yang nantinya sebagai media pembelajaran dan sebagai bahan pelatihan motorik pada anak disabilitas tersebut. Hasil permainan tersebut dinilai oleh anak penyandang disabilitas tunarungu dan tim pengajar yang berada di SLB-B Dharma Asih.

Kata kunci: Penyandang disabilitas, tunarungu, perencanaan, permainan.

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.



© Hak Cipta milik IPB, tahun 2022
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

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.



ABSTRAK

Anak penyandang disabilitas merupakan orang yang memiliki keterbatasan fisik, mental, intelektual atau sensorik dalam jangka waktu lama. Anak penyandang disabilitas mengalami keterbatasan akibat gangguan pada fungsi tubuh yang dapat disebabkan ketika muncul sejak lahir, kecelakaan, penyakit atau efek samping dari pengobatan. Keterbatasan yang anak miliki, sehingga adanya memberikan dukungan dan bantuan yang dibutuhkan bagi penyandang disabilitas tepatnya anak disabilitas tunarungu, untuk memberikan dukungan yang tepat dan berbeda dengan cara perencanaan permainan bagi anak penyandang disabilitas tunarungu. Metode yang digunakan dalam tugas akhir ini yaitu observasi langsung, wawancara, kuesioner dan studi literatur. Perencanaan tugas akhir akan menjadi sebuah hasil yang bermanfaat bagi anak penyandang disabilitas tunarungu. Perencanaan ini yang dibuat yaitu sebuah permainan untuk penyandang anak disabilitas tunarungu. Permainan tersebut bernama puzzle tetris. Perencanaan permainan bagi anak penyandang disabilitas tunarungu bertujuan dengan perencanaan sebuah permainan tentang kepedulian yang bermanfaat secara sederhana terhadap anak penyandang disabilitas tunarungu. Perencanaan permainan bagi anak penyandang disabilitas tunarungu berdasarkan data karakteristik anak, klasifikasi anak karakteristik kondisi kemampuan anak, kebutuhan rekreasi anak, kemampuan dan ketidakmampuan anak dan persepsi penilaian permainan.

Kata Kunci: Penyandang Disabilitas, Tunarungu, Perencanaan, Permainan



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



PERENCANAAN PERMAINAN PADA ANAK PENYANDANG DISABILITAS TUNARUNGU DI SLB-B DHARMA ASIH KOTA DEPOK

SATYA RAMADHANI

 *Laporan Akhir*
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya
pada Program Studi Ekowisata
Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2022**

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

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.



© 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Penguji Laporan Akhir: Occy Bonanza, SP.,MT



Judul Laporan : Perencanaan Permainan Pada Anak Penyandang Disabilitas
Tunarungu di SLB-B Dharma Asih Kota Depok
Nama : Satya Ramadhani
NIM : J3B919180

Disetujui oleh

Pembimbing I:
Dyah Prabandari, SP., M.Si
NPI 201811197908061001

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Soesartina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM
NPI 20187198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:
Prof. Dr. Ir. Arief Darjanto, M.Ec
NIP 19610618 198609 1 001

Tanggal Ujian: 15 Juli 2022

Tanggal Lulus: 04 AUG 2022

- 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.