



RINGKASAN

ZALFA DEFRIAN FATINAH. Perencanaan Rekreasi Permainan untuk Anak Penyandang Disabilitas Tunagrahita di SLB-C Dharma Wanita Kota Bogor. Dibimbing oleh **DYAH PRABANDARI.**

Aktivitas rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu, tanpa memandang kondisi fisik maupun latar belakang seseorang. Rekreasi juga berlaku bagi penyandang disabilitas dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan. Rekreasi yang dapat dilakukan oleh anak tunagrahita adalah bermain permainan. Permainan pada anak tunagrahita, selain untuk memberikan kesenangan juga dapat menjadi media untuk meningkatkan kemampuan motorik dan sensorik. Pelaksanaan kegiatan tugas akhir memiliki beberapa tujuan yaitu mengidentifikasi karakteristik anak dan orang tua anak tunagrahita serta mengidentifikasi klasifikasi anak tunagrahita. Tujuan lainnya yaitu mengidentifikasi perilaku keseharian anak tunagrahita, mengidentifikasi kebutuhan rekreasi anak tunagrahita, dan merancang permainan untuk anak tunagrahita.

Kegiatan tugas akhir berlokasi di SLB-C Dharma Wanita Kota Bogor, Kecamatan Bogor Tengah, Provinsi Jawa Barat. Waktu pelaksanaan kegiatan tugas akhir berlangsung pada bulan Maret hingga April 2022. Jenis data yang dikumpulkan terdiri dari karakteristik anak dan orang tua anak tunagrahita, klasifikasi anak tunagrahita, perilaku keseharian, kebutuhan rekreasi anak tunagrahita, dan permainan untuk anak tunagrahita. Metode yang digunakan yaitu studi literatur, observasi langsung, kuesioner, dan wawancara. Teknik wawancara yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan jenis kuesioner *open ended* dan *close ended*.

Klasifikasi anak tunagrahita yaitu termasuk kedalam IQ 50-70 tunagrahita ringan dengan kemampuan belajar *trainable* dan kondisi fisik normal. Kemampuan perilaku keseharian pada indikator kecerdasan memiliki nilai rata-rata B yaitu dibantu atau diarahkan. Kemampuan pada indikator sosial dan tingkah laku, berkomunikasi, dan aktivitas sehari-hari memiliki rata-rata nilai A yaitu mampu atau mandiri. Rata-rata waktu luang yang dimiliki oleh anak tunagrahita dalam satu hari yaitu 7 jam 5 menit. Preferensi kegiatan rekreasi anak tunagrahita yaitu bermain permainan ular tangga seorang diri di dalam ruangan.

Permainan bernama *Alphamatch*. Alat permainan terdiri dari kotak bermain, kartu pertanyaan, dan kartu jawaban berupa angka atau alfabet dengan desain menarik. Permainan dilakukan di dalam ruangan yang dilakukan oleh anak tunagrahita dan *helper*. Cara bermain yaitu anak mengambil kartu pertanyaan lalu menjawab menggunakan kartu jawaban dan memasukannya ke dalam kotak bermain. Manfaat permainan *Alphamatch* yaitu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka, meningkatkan kemampuan motorik halus, dan memanfaatkan waktu luang dengan hal positif.

Kata kunci: penyandang disabilitas, anak tunagrahita, perencanaan permainan, rekreasi