



ABSTRAK

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

Anak tunagrahita adalah individu dengan kecerdasan di bawah rata-rata yang disertai adanya ketidakmampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial dan norma yang berlaku di masyarakat. Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan di waktu luang dan oleh siapa saja, tidak terkecuali oleh anak tunagrahita. Tujuan penelitian yaitu mengidentifikasi karakteristik, klasifikasi, perilaku keseharian, dan kebutuhan rekreasi serta merancang permainan untuk anak tunagrahita. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Maret-April 2022. Metode yang digunakan yaitu observasi kepada 10 responden anak tunagrahita dan wawancara serta penyebaran kuesioner kepada 10 responden orang tua anak tunagrahita dan guru SLB-C Dharma Wanita Kota Bogor. Hasil penyebaran kuesioner digunakan sebagai landasan dalam membuat perencanaan permainan. Perencanaan permainan dirancang berdasarkan kekurangan anak tunagrahita pada kecerdasan dan berdasarkan preferensi kebutuhan rekreasi. Permainan bernama Alphamatch yaitu jenis permainan yang berkaitan dengan pengenalan angka 1-20 dan alfabet yang didukung oleh gambar-gambar menarik.

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



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

ABSTRACT

ZALFA DEFRIAN FATINAH. Game Recreation Planning for Children with Mental Disabilities at SLB-C Dharma Wanita Bogor City. Supervised by DYAH PRABANDARI.

Mentally retarded children are individuals with below-average intelligence with an inability to adapt to the social environment and social norms. Recreation is an activity that is carried out in leisure time and by anyone, including mentally retarded children. The purposes of this research are to identify characteristics, classifications, daily behavior, recreational needs, and game planning for mentally retarded children. The activity was carried out from March until April 2022. The method used was an observation of 10 respondents of mentally retarded children, interviews, and distribution of questionnaires to 10 respondents parents of mentally retarded children and teachers of SLB-C Dharma Wanita Bogor City. The results of questionnaires are used as a basis for game planning. The game is designed based on the lack of intelligence and based on preferences for recreational needs. A game called Alphamatch is a type of game that involves recognizing numbers from 1 to 20 and the alphabet that is supported by interesting pictures.

Keywords: people with disability, mentally retarded children, game planning, recreation