

NILAI KEMANFAATAN PERMAINAN INTELEGENSI “PELUK” TERHADAP ANAK DISABILITAS TUNAGRAHITA DI KOTA SEMARANG

RINDRA NISA ZAKIYYAH



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa proyek akhir dengan judul **“Permainan Intelegensi “PELUK” terhadap Anak Disabilitas Tunagrahita di Kota Semarang”** 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 pada proyek akhir ini.

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

Bogor, Mei 2024

Rindra Nisa Zakiyyah
J0302201030

ABSTRAK

Penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak (Sholeh, 2015). Tunagrahita masuk ke dalam disabilitas intelektual dengan tingkat intelegensinya atau *intelligence Quotient* (IQ) berada di bawah rata-rata. Pada penelitian ini terdapat 59 responden anak tunagrahita dari 4 SLB di Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku keseharian anak tunagrahita, mengidentifikasi perilaku keseharian ibu pada masa kehamilan, membuat permainan yang dapat menjadi sarana rekreasi bagi anak tunagrahita, menilai kemanfaatan permainan agar menjadi sarana rekreasi bagi anak tunagrahita. Pada penelitian ini menggunakan observasi.wawancara (*open ended*), dan penyebaran kuesioner sebagai teknik pengambilan data, sedangkan dalam menganalisis data dilakukan dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan uji *wilcoxon signed rank test*. Anak tunagrhitanya memerlukan bantuan untuk melakukan kesehariannya. Pada saat mengandung tidak terdapat keluhan yang dirasakan para Ibu sehingga para Ibu menjalankan kehidupannya seperti wanita hamil pada umumnya, namun sekitar 4 bulan setelah kelahiran, anak-anak disabilitas tunagrahita baru terdiagnosis mengalami hambatan dalam perkembangan intelektual. Keterbatasan ini membuat anak-anak tunagrahita memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatiannya melalui permainan papan intelgensi “PELUK” (Tempel Hurf dan Angka) sehingga terjadi perubahan emosi ketika anak-anak memainkannya dan mengukur kemampuan anak-anak tunagrahita mengenai huruf dan angka, namun dalam kemampuan intelegensinya permainan ini belum dapat memberikan perubahan yang signifikan. Hal ini terjadi karena karakteristik dari anak tunagrahita yang memiliki keterbatasan dalam intelegensi dan pengaplikasian permainan yang dilakukan salam waktu 1 hari.

Kata Kunci: Kognitif, Perilaku Keseharian, Permainan, Tunagrahita

ABSTRACT

Persons with disabilities are everyone who experiences physical, intellectual, mental, and/or sensory limitations for a long period of time who in interacting with the environment can experience obstacles and difficulties to participate fully and effectively with other citizens based on equal rights (Sholeh, 2015). Tunagrahita is included in intellectual disabilities with an intelligence level or intelligence quotient (IQ) below average. In this study there were 59 respondents from 4 special schools in Semarang City. This study aims to identify the daily behavior of children with disabilities, identify the daily behavior of mothers during pregnancy, make games that can be a means of recreation for children with disabilities, assess the usefulness of the game to be a means of recreation for children with disabilities. This study used observation, interviews (*open ended*), and questionnaires as data collection techniques, while analyzing the data using frequency distribution tables and Wilcoxon signed rank tests. Children with disabilities require assistance to carry



out their daily lives. At the time of pregnancy, there were no complaints felt by the mothers so that the mothers carried out their lives like pregnant women in general, but about 4 months after birth, children with newly diagnosed tunagrahita disabilities experienced obstacles in intellectual development. This limitation makes tunagrahita children need learning media that can attract their attention through the intelligence board game “PELUK” (Tempel Hurf and Angka) so that there is an emotional change when children play it and measure the ability of tunagrahita children regarding letters and numbers, but in their intelligence abilities this game has not been able to provide significant changes. This happens because of the characteristics of children with disabilities who have limitations in intelligence and the application of the game which is done in 1 day.

Keywords: Cognitive, Daily Behavior, Games, Tunagrahita

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

Judul Proyek Akhir : Nilai Kemanfaatan Permainan Intelegensi "PELUK"
terhadap Anak Disabilitas Tunagrahita di Kota Semarang
Nama : Rindra Nisa Zakiyyah
NIM : J0302201030

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Dyah Prabandari S.P., M.Si.

Pembimbing 2:
Dr Occy Bonanza S.P., M.T.



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par. MTHM
NIP 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M. T
NIP 196607171992031003



Tanggal Ujian:
2 Juli 2024

Tanggal Lulus:

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanaahu Wa Ta'ala atas segala Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir (PA) dengan judul “Nilai Kemanfaatan Permainan Intelegensi “PELUK” terhadap Anak Disabilitas Tunagrahita di Kota Semarang”. Laporan Proyek Akhir (PA) ini merupakan persyaratan wajib akademik yang harus dipenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Program Studi Ekowisata Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor.

Laporan Proyek Akhir (PA) berisi tentang latar belakang, tujuan, manfaat, metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta simpulan dan saran. Penyusunan laporan Proyek Akhir melibatkan banyak pihak yang telah memberikan bantuan serta motivasi mulai dari awal keberangkatan pelaksanaan kegiatan Proyek Akhir (PA) hingga selesainya laporan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Orang tua yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa sehingga penulis lebih semangat serta memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan proyek akhir.
2. Ibu Dyah Prabandari, SP., M.Si dan Ibu Dr. Occy Bonanza, S.P., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan perhatian, dalam penyelesaian laporan dengan baik.
3. Ibu Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM selaku Ketua Program Studi Ekowisata yang telah mendukung hingga terlaksananya kegiatan penyelesaian laporan Proyek Akhir (PA)
4. Bapak Insan Kurnia, S.Hut, M.Si selaku penanggung jawab Praktik Kerja Lapangan dan Proyek Akhir
5. *Staff* pengajar, siswa/siswi, dan orang tua murid SLB N Semarang, SLB B/C Swadaya, SLB C Pelita Ilmu, dan SDLB B/C Widya Bhakti yang telah memfasilitasi dalam melakukan penelitian Proyek Akhir (PA).
6. Teman-teman Ekowisata 57 khususnya Rafy Ramdany, Irfan Rifki Maulana, Nadya Fitri Agli, dan Nita Tiara Sallen yang telah memberikan masukan, dukungan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir.

Penulis sangat berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan. Laporan PA ini ditulis berdasarkan data aktual yang diperoleh langsung dari lapang yang berasal dari narasumber berbagai pihak terkait dan studi literatur yang sudah ada. Harapan penulis semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam mengetahui nilai kemanfaatan permainan intelegensi “PELUK” dan dapat menjadi sarana rekreasi bagi anak-anak disabilitas tunagrahita.

Bogor, Mei 2024

Rindra Nisa Zakiyyah

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

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	v
RINGKASAN	vii
PRAKATA	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penyandang Disabilitas	5
2.2 Hak Penyandang Disabilitas	5
2.3 Tunagrahita	6
2.4 Permainan	7
III METODE	9
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	9
3.2 Alat dan Bahan	9
3.3 Jenis Data	9
3.4 Metode dan Teknik Pengambilan Data	10
3.5 Analisis Data	11
3.6 Batasan Penelitian	11
IV KONDISI UMUM	13
4.1 SLB Negeri Semarang	13
4.2 SLB B/C Swadaya	14
4.3 SLB C Pelita Ilmu	15
4.4 SDLB Widya Bhakti	16
4.5 Karakteristik Responden Anak Tunagrahita	17
4.6 Klasifikasi Anak Tunagrahita	18
V HASIL DAN PEMBAHASAN	21
5.1 Perilaku Keseharian Anak Tunagrahita	21
5.2 Perilaku Ibu pada Masa Kehamilan	25
5.3 Perencanaan Permainan untuk Anak Disabilitas Tunagrahita	27
5.4 Nilai Kemanfaatan Permainan “PELUK”	32
VI. SIMPULAN DAN SARAN	41
6.1 Simpulan	41
6.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	47
RIWAYAT HIDUP	49



DAFTAR TABEL

No		Halaman
1	Alat dan Bahan	9
2	Jenis Data	10
3	Karakteristik Anak Tunagrahita	17
4	Klasifikasi Anak Tunagrahita	18
5	Perilaku Keseharian Anak Tunagrahita saat di Sekolah	21
6	Perilaku Keseharian Anak Tunagrahita saat di Rumah	23
7	Karakteristik Ibu	25
8	Alat dan Bahan Permainan “PELUK”	30
9	Penilaian sebelum Bermain	32
10	Frekuensi Ketertarikan	34
11	Frekuensi Pengulangan Permainan	34
12	Frekuensi Lama Waktu Bermain	35
13	Frekuensi Batas Kefokusan saat Bermain	35
14	Frekuensi Pengulangan Instruksi	36
15	Frekuensi Perasaan setelah Bermain	36
16	Penilaian setelah bermain (<i>Post-Test</i>)	37
17	<i>Wilcoxon Signed Rank</i>	38
18	<i>Test Statistic</i>	39

DAFTAR GAMBAR

No		Halaman
19	Peta Kota Semarang	9
20	SLB Negeri Semarang	14
21	SLB B/C Swadya	15
22	SLB C Pelita Ilmu	16
23	SDLB Widya Bhakti	17
24	Gambar Permainan Papan PELUK bergambar mobil	29
25	Gambar Permainan Papan PELUK bergambar Roket	29
26	Suasana pada saat <i>pre-test</i> di	33
27	Suasana pada saat <i>post-test</i> di	38

DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
28	Tahap pengenalan permainan PELUK	47
29	Tahap memainkan permainan PELUK	47
30	Tahap memainkan permainan PELUK dengan mengurutkan angka	47
31	Tahap menjawab pertanyaan permainan PELUK	48