

MAKNA BERMAIN DALAM PROSES PENGAJARAN SISWA AUTIS

(Studi Fenomenologi mengenai Makna Bermain Menggunakan Permainan *Busy Cube* dalam Proses Pengajaran Guru Pada Siswa Autis di SLB Negeri Sukapura)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi

Disusun oleh:

LESTARI SIMANUNGKALIT

9882405119311005



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS KOMUNIKASI DAN DESAIN

UNIVERSITAS INFORMATIKA DAN BISNIS INDONESIA

2023