

PERMAINAN MENGGUNAKAN PARASUT SERTA PENGARUHNYA TERHADAP KERJASAMA SISWA TUNARUNGU

Akhmad Olih Solihin¹
STKIP Pasundan Cimahi
yoyoolih@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor kerjasama antara siswa tunarungu yang belajar dengan metode permainan menggunakan Parasut dan metode konvensional siswa tunarungu di SLB Negeri Citeureup Kota Cimahi. Metode penelitian yang digunakan untuk mengungkap permasalahan tersebut melalui metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa tunarungu SMP dan SMA yang diambil secara *Sampling Jenuh* di SLB Negeri Citeureup Kota Cimahi. Penelitian dilakukan 3 kali pertemuan setiap minggunya selama 8 minggu. Instrumen yang digunakan adalah angket kerjasama yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh diolah menggunakan T-Paired test. Hasil Penelitian mengungkapkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan pada skor pretest dan posttest kerjasama antara siswa tunarungu yang belajar dengan metode permainan menggunakan Parasut dan metode konvensional.

Kata Kunci: Permainan menggunakan Parasut, Kerjasama

Disabilities refer to impairments, limitations or restrictions to one or more of children's physical, cognitive, sensory, language, speech, communication, behavioural and/or social functions". Cacat merupakan kekurangan yg menyebabkan nilai atau mutunya kurang baik atau kurang sempurna Jenvey (2013: 1). Salah satu penderita cacat adalah Tunarungu, menurut Murni Winarsih (2007: 22) mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Seseorang yang memiliki gangguan tunarungu adalah akan mengalami penurunan fungsi pendengaran, baik sebagian maupun seluruhnya yang berdampak kompleks dalam kehidupannya. Cacat pendengaran yang terjadi dapat mempengaruhi aktivitasnya dan karena kecacatannya pula mereka menyandang masalah kesejahteraan sosial diberbagai aspek kehidupan baik kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Keadaan seperti ini sebenarnya justru akan lebih mempermudah proses penyisihan terhadap penyandang cacat dalam tatanan kehidupan bermasyarakat.

¹ Akhmad Olih Solihin; Dosen PJKR STKIP Pasundan Cimahi

Anak tunarungu merupakan anak yang notabene adalah individu yang mengalami hambatan dalam mengakses informasi melalui indra pendengarannya sehingga hal ini berpengaruh pada kemampuan bahasanya. Anak-anak yang memiliki keterbatasan khususnya keterbatasan pendengaran (tunarungu), mereka cenderung untuk menjauh dari orang banyak. Tidak memiliki keberanian untuk bergabung bersama orang lain karena tidak percaya diri.

Dampak dari ketunarunguan adalah terhambatnya kemampuan berkomunikasi. Sedangkan komunikasi merupakan dasar bagi terjadinya interaksi sosial. Keterampilan sosial berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sosial.

Peserta didik yang mengalami tunarungu sebenarnya bisa melakukan aktifitas seperti orang biasanya, karena tunarungu bukanlah ketidakmampuan untuk belajar. Namun karena ketulian yang dialaminya, secara signifikan berdampak terhadap ekspresi lisannya dan juga proses pendengarannya, serta dalam proses belajar dan interaksinya. Sehingga peserta didik yang mengalami tunarungu ini akan tersisihkan/ terisolasi dari kelompoknya yang mengakibatkan kepasifan dalam berinteraksi. Akibat dari kefasipan dalam berinteraksi inilah yang menjadikan anak tunarungu sulit untuk bekerjasama.

Kerjasama adalah adanya keterlibatan secara pribadi diantara kedua belah pihak demi tercapainya penyelesaian masalah yang dihadapi secara optimal. Interaksi antar individu dengan perannya masing-masing dalam tim sesuai dengan keahlian dan keterampilan yang dimiliki dimana mereka saling mendukung atau saling percaya dalam upaya pencapaian tujuan bersama.

Berdasarkan pada alasan di atas perlu adanya usaha untuk menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan kerjasama yang dimiliki oleh penderita tunarungu agar mampu secara bersama-sama dengan orang lain untuk bisa menyelesaikan suatu pekerjaan yang dilakukannya. Oleh karena itu untuk menjadikan anak-anak tunarungu menjadi lebih bisa bekerjasama perlu adanya sebuah cara yang dapat membangkitkan kerjasama peserta didik tunarungu tersebut. Cara yang bisa dilakukan adalah dengan bermain. Dijelaskan di dalam *Supporting Kindergarten*, (2010: 1) bahwa: *“Play is essential to healthy development. During engagement in social play interactions with their friends and families, children’s language, social skills, and problem solving abilities are developed”*. Bermain memiliki peranan penting dalam mengembangkan

kesehatan global anak. Selama proses bermain secara berkelompok, anak berinteraksi dengan temannya sehingga akan mengembangkan kemampuannya berbahasa, keterampilan sosial seperti kerjasama dan kemampuan pemecahan masalah.

Permainan yang dimaksud adalah permainan yang merupakan suatu aktifitas olahraga, karena dengan berolahraga peserta didik tunarungu tidak hanya akan berkembang dari segi fisiknya tetapi juga aspek yang lainnya juga termasuk kepribadian. Menurut Stewart & David Alan (2005) menerangkan *“Involvement in sports activities has a prominent place in the Deaf community, with participants experiencing benefits not only in the physical sense but in other personal dimensions”*. Dijelaskan oleh Stewart bahwa Keterlibatan dalam kegiatan olahraga memiliki tempat yang menonjol dalam komunitas tunarungu, dengan peserta mengalami manfaat tidak hanya dalam arti fisik tetapi dalam dimensi pribadi lainnya seperti kemampuan untuk bekerjasama.

Dengan berolahraga dalam hal ini permainan menggunakan parasut maka akan menjadikan anak tunarungu bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain sehingga memberikannya kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang lain. yang memungkinkan akan bermanfaat dalam perkembangan sikap sosialnya. Menurut Stewart & David Alan (2005) dijelaskan *“For many Deaf adults, participation in Deaf sport events is a major means of socialization. Deaf sport provides a place for meaningful interactions with others...”*. Aktivitas olahraga melalui permainan ini merupakan salah satu sarana bagi anak tunarungu untuk bersosialisasi dengan yang lainnya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan menggunakan parasut. Parasut sebagai media pembelajaran digunakan untuk membuat suatu permainan yang menyenangkan, menarik dan bisa dimainkan oleh segala usia. Permainan yang dilakukan tidak mengandung unsur kompetisi apalagi berbahaya, namun dikemas semenarik mungkin. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi peserta didik, dalam hal ini anak tunarungu untuk lebih berani dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, untuk lebih mendorong peserta didik dalam kerja tim, fair play dan mengembangkan keterampilan seperti berlari, melempar dan menangkap. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor kerjasama antara siswa tunarungu yang

belajar dengan metode permainan menggunakan Parasut dan metode konvensional siswa tunarungu di SLB Negeri Citeureup Kota Cimahi.

Permainan menggunakan Parasut

Play has been defined as any activity freely chosen, intrinsically motivated, and personally directed. It stands outside 'ordinary' life, and is non-serious but at the same time absorbing the player intensely. It has no particular goal other than itself. Play is not a specific behaviour, but any activity undertaken with a playful frame of mind (Goldstein, 2012: 5). Dijelaskan Goldstein bahwa bermain dilakukan secara bebas, berasal dari dorongan diri sendiri, yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelaku.

Menurut (Goldstein, 2012) manfaat bermain terbagi ke dalam tiga aspek yaitu emosional (bermain dapat mengurangi ketakutan, kecemasan, menciptakan kesenangan, keterbukaan, ketenangan dalam menghadapi suatu masalah), manfaat sosial (bermain dapat meningkatkan empati, kemampuan non verbal, perhatian, meningkatkan hubungan dengan sesama), dan manfaat fisik (bermain dapat meningkatkan kekebalan tubuh, sistem kardiovaskular, mengurangi stress, serta dapat meningkatkan kemampuan gerak).

Berhubungan dengan penelitian ini yaitu permainan yang dilakukan dengan menciptakan kesenangan. Bermain untuk senang-senang (*sense of pleasure play*), dalam penggunaan alat permainan menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak yang diperoleh dari lingkungan, seperti lampu, warna, rasa, bau, dan tekstur, alat tersebut adalah parasut. Bermain menggunakan parasut berarti bermain menggunakan media yaitu parasut. Parasut merupakan alat yang digunakan untuk memperlambat gerakan suatu objek di udara dengan menciptakan hambatan udara (drag). Drag didapat dari luas permukaan parasut, semakin luas parasut maka semakin besar beban yang bisa di bawanya.

Jenis Parasut yang digunakan untuk melakukan aktivitas permainan adalah parasut berbentuk lingkaran dengan diameter 1 meter, dengan corak warna warni cerah dan terbuat dari nilon. Parasut berbentuk ini ada yang terdapat beberapa lubang di tengahnya ada yang tidak, bisa digunakan oleh minimal 6 orang dan maksimal 24 orang hal tersebut dimaksudkan untuk membuat variasi permainan lebih banyak.



Gambar 1.
Parasut bentuk Lingkaran

Menurut Mosley J & Sonnet H. (2002) menjelaskan bahwa *“Parachute games are an exciting way to develop cooperation skills, self confidence, empathy, communication skill and emotional literacy. In addition, they are incredible fun”*. Dijelaskan bahwa permainan menggunakan parasut adalah cara yang menarik untuk mengembangkan keterampilan kerjasama, percaya diri, empati, kemampuan komunikasi dan keterampilan emosional. Selain itu, permainan menggunakan parasut luar biasa menyenangkan.

Salah satu bentuk permainan parasut adalah *Jumping Bean* (Kacang yang melompat), dimana anak memegang parasut erat-erat dengan pegangan ibu jari di atas parasut dan jari tangan di bawah parasut. Mereka menggunakan sebuah gerakan mengibaskan sebuah parasut ke atas atau ke bawah dengan pergelangan tangan mereka dan menarik kembali parasut untuk membuat hentakan pada parasut. Sebutkan atas bawah untuk membantu mereka mencapai gerakan yang serempak, jika merasa mereka telah siap letakan bola di atas parasut.

Hakikat Kerjasama

Sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Menurut Davis (Dewi, 2006) dalam <http://swardsznezer.wordpress.com/2014/02/06/membangun-hubungan-kerja-sama/> dijelaskan bahwa, “Kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung

jawab dalam mencapai tujuan kelompok”. Kontribusi tiap-tiap individu dapat menjadi sebuah kekuatan yang terintegrasi. Individu dikatakan bekerja sama jika upaya-upaya dari setiap individu tersebut secara sistematis terintegrasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam mencapai tujuan bersama, kerja sama memberikan manfaat yang besar bagi kerja tim. Setiap tim maupun individu sangat berhubungan erat dengan kerja sama yang dibangun dengan kesadaran pencapaian prestasi dan kinerja. Dalam kerja sama akan muncul berbagai penyelesaian yang secara individu tidak terselesaikan. Keunggulan yang dapat diandalkan dalam kerja sama adalah munculnya berbagai penyelesaian secara sinergi dari berbagai individu yang tergabung dalam kerja tim.

Berdasarkan pengertian kerja sama yang dinyatakan Davis dalam (Dewi, 2006) indikator-indikator kerja sama adalah sebagai berikut: (1) tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerja sama yang baik, (2) saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama, (3) pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan masing-masing anggota tim secara maksimal, kerja sama akan lebih kuat dan berkualitas.

Menurut Burton dalam Ahmad Rohani (2004) dan Ruandini, Nurhidayati, (2012) berpendapat bahwa “*Group process* atau proses kelompok” yaitu cara individu mengadakan relasi dan kerjasama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan bekerjasama sangat diperlukan karena kita merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk saling tolong menolong. Kemampuan bekerjasama ini akan sangat bermanfaat dalam dunia kerja dan kehidupan masyarakat nanti.

Tujuan dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran dan saling menguntungkan kedua pihak. Tentu saja, saling menguntungkan bukan berarti bahwa kedua pihak yang bekerja sama tersebut harus memiliki kekuatan dan kemampuan yang sama serta memperoleh keuntungan yang sama besar. Akan tetapi, kedua pihak memberi kontribusi atau peran yang sesuai dengan kekuatan dan potensi masing-masing pihak, sehingga keuntungan atau kerugian yang dicapai atau diderita kedua pihak bersifat proporsional, artinya sesuai dengan peran dan kekuatan masing-masing. Dengan bekerjasama kemampuan sosial anak akan berkembang optimal. Oleh sebab itu

pembelajaran sebaiknya dirancang secara untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

Hakikat Tunarungu

Tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak fungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga anak tersebut tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berdampak terhadap kehidupannya secara kompleks terutama pada kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi yang sangat penting. Gangguan mendengar yang dialami anak tunarungu menyebabkan terhambatnya perkembangan bahasa anak, karena perkembangan tersebut, sangat penting untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berkomunikasi dengan orang lain membutuhkan bahasa dengan artikulasi atau ucapan yang jelas sehingga pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan mempunyai satu makna, sehingga tidak ada salah tafsir makna yang dikomunikasikan (Winarsih, 2007: 23).

Anak tunarungu dalam mengalami keterbatasan berkomunikasi akan menimbulkan rasa keterasingan dalam lingkungannya. Karena itu mereka biasanya suka bergaul untuk melibatkan diri dengan anak yang seusia, keluarga dan orang lain di sekitarnya. Karena keterbatasan itu pula dapat menimbulkan perkembangan emosinya menjadi tidak stabil, perasaan curiga dan kurang percaya diri sendiri. Aspek-aspek negatif lainnya menurut Mufti Salim & Soemarsono (1984) antara lain: (1) Perasaan rendah diri dan merasa ditinggalkan oleh orang disekitarnya, (2) Cemburu dan salah sangka serta merasa diperlakukan tidak adil, dan (3) Dapat bergaul, mudah marah bahkan sering bersikap agresif.

Menurut Murni Winarsih (2007: 33-37) dampak ketunarunguan dalam kehidupan sehari-hari antara lain: (1) perkembangan motorik; anak tunarungu mengalami gangguan dalam keseimbangan dan koordinasi umum, (2) perkembangan kognitif; anak tunarungu mengalami keterlambatan kognitif yang disebabkan keterlambatan kemampuan bahasanya, (3) perkembangan emosional dan sosial; anak tunarungu tidak dapat mendengar bunyi latar yang terjadi di sekitarnya, dan anak sering menghadapi suatu yang disadari secara tiba-tiba. Perasaan ini berdampak pada

perkembangan emosi dan sosial sebagai berikut: (1) anak tunarungu memiliki sifat egosentris, (2) memiliki sifat impulsif, (3) sifat kaku, (4) sifat lekas marah dan mudah tersinggung, dan (5) perasaan ragu-ragu dan khawatir.

Peserta didik yang mengalami tunarungu sebenarnya bisa melakukan aktifitas seperti orang biasanya, karena tunarungu bukanlah ketidakmampuan untuk belajar. Namun karena ketulian yang dialaminya, secara signifikan berdampak terhadap ekspresi lisannya dan juga proses pendengarannya, serta dalam proses belajar dan interaksinya. Sehingga peserta didik yang mengalami tunarungu ini akan tersisihkan/ terisolasi dari kelompoknya yang mengakibatkan kepasifan dalam berinteraksi

METODE

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penggunaan metode eksperimen dalam penelitian ini didasarkan pada adanya perlakuan/treatment dari suatu pelatihan (dalam hal ini menggunakan pembelajaran parasut) pada peserta didik tunarungu. Dengan tujuan pembelajaran tersebut agar memiliki pengaruhnya terhadap peningkatan Kerjasama

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Alasan Penggunaan desain penelitian di bawah ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang dihasilkan terhadap kelompok yang sejenis yang diberikan perlakuan dan yang menjadi kontrol. Apakah terdapat perbedaan atau tidak setelah dilakukan perlakuan. Di bawah ini adalah desain penelitian yang dilakukan:

<i>Treatment group</i>	R	O	X	O
<i>Control Group</i>	R	O	C	O

Gambar 2.

Pretest-Posttest Control Group Design
(Sumber: Fraenkel. 201: 272)

Sampel dalam penelitian ini adalah Sampling jenuh, berjumlah 24 orang. Penentuan sampel untuk kelompok eksperimen dan kontrol adalah dengan melakukan *Random Assigment*, yaitu mengundi para responden menjadi dua kelompok (eksperimen dan kontrol).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket untuk mengukur kerjasama siswa tunarungu. Sebelum membuat sebuah instrumen penelitian maka diidentifikasi kisi-kisi instrumen penelitiannya, kemudian setelah instrumen dibuat dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen, untuk menguji bisa atau tidaknya instrumen tersebut dijadikan alat ukur untuk mengukur kerjasama anak tunarungu. Sebelum dibuatkan instrumen penelitian, dilakukan uji keterbacaan untuk melihat apakah bahasa yang terkandung dalam instrumen yang dibuat tersebut dapat dimengerti atau tidak oleh anak-anak tunarungu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kepercayaan diri yang diperoleh digunakan untuk menarik kesimpulan dalam penelitian ini sesuai dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis dan tujuan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis terlebih dahulu agar dapat ditarik kesimpulan. Pada bagian pengujian hipotesis berisi uji persyarat statistik dan uji hipotesis terhadap hipotesis yang telah dirumuskan.

Tabel 1.
Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpangan Baku

Tes	Perlakuan	N	Rata-rata	Simpangan baku
Pre test	Parasut	12	85.17	13.25
Post test	Parasut	12	92.42	10.5
Pre test	Konvensional	12	84.33	15.47
Post test	Konvensional	12	86.42	11.76

Dari tabel di atas dapat dikemukakan bahwa nilai pre test kerjasama pada perlakuan menggunakan parasut memiliki rerata 85,17 Skor rerata post tes memiliki rerata 92,42, Sedangkan nilai pre test yang tidak diberikan perlakuan memiliki rerata 84,33 skor rerata post test sebesar 86,42.

Penghitungan Uji Normalitas

Pengujian normalitas (*Test of normality*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan menurut

Nisfiannoor (2009: 94) adalah, “Bila nilai $P > 0.05$ maka data normal, sedangkan bila $P < 0,05$ data tidak normal”.

Tabel 2.
Hasil Penghitungan Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Parasut	.156	12	.200*	.910	12	.212
Non Parasut	.265	12	.420	.845	12	.432

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa, pada treatment yang memakai parasut adalah 0,212 artinya data normal dan pada treatment yang tidak memakai parasut sebesar 0,432 artinya normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kesimpulan ini memberikan implikasi bahwa analisis statistika parametrik dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

Penghitungan Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan *Levene test*. Ketentuan ujian *Levene test* menurut Singgih Santoso (2006: 158) “nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$. Data berasal dari populasi-populasi yang memiliki varians tidak sama. Nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$. Data berasal dari populasi-populasi yang memiliki varians sama”.

Tabel 3.
Hasil Uji Homogenitas Kerjasama

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.361	1	22	.554

Dari tabel 3 di atas diperoleh nilai 0,554, sehingga lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk kelompok eksperimen menggunakan uji Paired t-test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.
 Hasil Perhitungan uji *Paired t* Test Kerjasama
 Kelompok Eksperimen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Parasut PD-Post Parasut PD	-7.3	4.57	1.32	-10.1	-4.34	-5.48	11	.000

Nilai signifikansi pada kelompok pembelajaran melalui permainan menggunakan parasut adalah $0,000 < 0,5$. Artinya H_0 yang menyatakan bahwa metode permainan menggunakan parasut tidak berpengaruh terhadap peningkatan kerjasama anak tunarungu ditolak. Jadi, kesimpulannya adalah metode permainan menggunakan parasut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kerjasama anak tunarungu.

Tabel 5.
 Hasil Perhitungan uji *Paired t* Test Kerjasama
 Kelompok Kontrol

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Non Parasut-Post Non Parasut	-2,08	7,982	2,304	-7,15	2,988	-,904	11	,385

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelompok pembelajaran melalui permainan menggunakan parasut adalah $0,385 < 0,5$. Artinya H_0 yang menyatakan bahwa metode permainan tanpa menggunakan parasut tidak berpengaruh terhadap peningkatan kerjasama anak tunarungu ditolak. Jadi, kesimpulannya adalah metode permainan tanpa menggunakan parasut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kerjasama anak tunarungu.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dikemukakan mengenai permainan menggunakan parasut serta pengaruhnya terhadap kerjasama siswa tunarungu, dapat disimpulkan bahwa (1) permainan menggunakan parasut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan Kerjasama anak tunarungu, (2) permainan tanpa menggunakan parasut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan Kerjasama anak tunarungu, dan (3) permainan menggunakan parasut lebih berpengaruh terhadap peningkatan kerjasama siswa tunarungu dibandingkan dengan permainan tanpa menggunakan parasut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Fraenkel. (2012). *How To Design And Evaluate Research In Education. Sixth Seventh Edition*. New York: Mc Graw-Hill
- Goldstein, F. (2012). *Play In Children's Development, Health And Well-Being*. Toy Industries Of Europe (Tie). Boulevard De Waterloo: Brussels.
- Jenvey, Vickii. B. (2013). *Play And Disability*. Encyclopedia On Early Childhood Development. Monash University
- Monty P. Satiadarma. (2001). *Persepsi Orang Tua Membentuk Prilaku Anak*. Jakarta Pusat: Pustaka Popular Obor.
- Mosley, J. & Sonnet, H. (2002) *Making Wapes. Exciting Parachute Games To Develop Self Confidence And Team-Building Skills*. Nottingham: Victoria Business Park Nga 2sg Uk.
- Mufti Salim & Soemarsono, S. (1983). *Pendidikan Anak Tuna Rungu*. Jakarta
- Stewart, David Alan (2005) *Sport And The Deaf Child*. American Annals Of The Deaf, Volume 150, Number 1, Spring 2005, Pp. 59-66 (Article). Published By Gallaudet University Press
- Supporting Kindergarten. (2010). *The Importance Of Play. Publication Of The Saskatchewan Ministry Of Education*. College Ave Regina Sk: Canada