



Model Pembelajaran Aktivitas Kebugaran Jasmani Melalui Permainan LomZigLembol Pada Siswa Tunarungu SMP-LB

Widiyanto[✉], Cahyo Yuwono²

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

History Article

Received : 04 July 2020

Accepted : July 2020

Published : July 2020

Keywords:

*Game Development;
Physical Fitness Activity;
Lom-zig-lembol; Deaf
Student*

Abstrak

Pada dasarnya anak-anak berkebutuhan khusus mempunyai hak yang sama dengan anak-anak normal lainnya untuk mengenyam pendidikan seutuhnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model permainan Lom-Zig-Lembol pada pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani siswa tunarungu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, kuisioner, dan dokumentasi dengan total sampling sejumlah 13 siswa tunarungu dari jumlah populasi siswa tunarungu SMP-LB Negeri Ungaran. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan kuisioner yang mencangkup kritik dan saran dari para ahli pembelajaran, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari observasi pada aspek afektif dan psikomotor siswa, dan kuisioner untuk mengambil data kognitif pada siswa. Berdasarkan hasil analisis penelitian, permainan Lom-Zig-Lembol layak digunakan (88,25%) sebagai model pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani pada siswa tunarungu di sekolah.

Abstract

Basically children with special needs have the same rights as other normal children to receive full education. The purpose of this study was to apply the Lom-Zig-Lembol game model to learning physical fitness activities for deaf students. This research uses the Research and Development (R&D) research method with data collection techniques using observation, questionnaire, and documentation techniques with a total sampling of 13 deaf students from the total population of students of SMP-LB Negeri Ungaran. Analysis The data used in this study are qualitative data obtained from interviews and questionnaires that include criticisms and suggestions from learning experts, while quantitative data are obtained from observations on the affective and psychomotor aspects of students, and questionnaires to take cognitive data on students. Based on the results of research analysis, the game Lom-Zig-Lembol is appropriate (88.25%) as a learning model for physical fitness activities for deaf students in school.

How To Cite:

Widiyanto, & Yuwono, C., (2020). Model Pembelajaran Aktivitas Kebugaran Jasmani Melalui Permainan LomZigLembol Pada Siswa Tunarungu SMP-LB. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 80-87

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: Yantowidi066@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan. Menurut Sulaiman (2016:15) Pendidikan jasmani merupakan suatu penyelenggaraan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dibentuk untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, dan kognitif. Pendidikan Jasmani memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya. Menurut Rosdiani (2013, hlm. 26) "Pendidikan Jasmani bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral".

Proses pembelajaran yang dilakukan pada pendidikan jasmani tentunya harus terstruktur dalam menjalankan perencanaan yang berguna untuk mengarahkan kegiatan jasmani yang menyenangkan bagi siswa didik. Menurut Amin Suyitno mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan guru agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Sedangkan menurut Hopkins (B.H. Susanto & Listianingsih, 2019:61) dalam menjelaskan model pembelajaran adalah keilmiah isi pembelajaran, strategi belajar, dan susunan interaksi sosial yang dapat menciptakan suasana belajar bagi siswa. Sehingga model pembelajaran harus berkaitan dengan tujuan pendidikan, khususnya bagi model

pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri, selain memberikan andil yang besar bagi aktivitas gerak tubuh siswa, dimana muara dari pembelajaran penjas adalah membuat peserta didik memiliki tingkat kebugaran tubuh yang baik.

Menurut Tri Nurharsono.(2006:52) dalam skripsi (Ratna Palupi, 2013:11), kebugaran jasmani adalah kemampuan tubuh seseorang dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan giat dan waspada tanpa mengalami kelelahan yang berarti, serta masih menyimpan cadangan energi untuk melakukan hal-hal yang tidak terduga.

Secara umum kebugaran jasmani dapat disimpulkan kemampuan tubuh seseorang dalam melakukan aktivitas kerja sehari – hari secara efisien tanpa mengalami kelelahan yang berarti dan masih memiliki cadangan energi untuk melakukan aktivitas lainnya. (Djoko.Pekik Irianto, 2004:2) dalam skripsi (Ratna Palupi, 2013:12).

Kebugaran jasmani adalah salah satu komponen penting dalam penjas sehingga selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan (Ali.Ma'mun dan Ipang Setiawan, 2015:2095). Pendidikan jasmani tidak hanya disajikan bagi siswa normal saja, tetapi juga disajikan bagi siswa berkebutuhan khusus (ABK). Tidak semua manusia ditakdirkan untuk dilahirkan dalam keadaan sempurna, banyak diantara mereka yang memiliki kekurangan baik dilihat dari segi fisik maupun keterbelakangan mentalnya yang sering disebut sebagai anak berkebutuhan khusus.

Pendidikan Jasmani Adapatif merupakan sarana penjas yang dibuat secara khusus untuk siswa berkebutuhan khusus

(Maryland State Department of Education, 2009:2). Penjas adaptif merupakan suatu sistem penyampaian layanan yang bersifat menyeluruh (comprehensif) dan dirancang untuk mengetahui, menentukan dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Bahasa anak tunarungu berbeda dengan bahasa anak normal lainnya. Kekurangan dalam memahami perintah akan berakibat pada pemahaman terkait materi yang disampaikan. Kekurangan yang ada pada setiap anak tunarungu tidak mengurangi bahkan menghilangkan kesempatan untuk berkarya dan mengembangkan kemampuan dalam segala aspek kehidupan serta tidak berkurangnya hak-hak yang melekat pada dirinya.

Menurut (Wasito, Sarwindah, & Sulistiani, 2012:81-92) menjelaskan bahwa anak tunarungu dilihat secara perkembangan seperti anak normal, khususnya dalam perkembangan fisik, namun memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi secara verbal. Sehingga dari penjelasan anak tunarungu menurut beberapa ahli yang dilampirkan, dapat disimpulkan anak tunarungu adalah anak yang memiliki kecacatan dalam mendengar dikarenakan kerusakan pada alat pendengaran, sehingga mengalami kesulitan dalam menangkap informasi atau berkomunikasi

Menurut Ermawan Susanto (2012) Proses pembelajaran merupakan bentuk usaha yang dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Hopkins (dalam Susanto & Listianingsih, 2019:99) model pembelajaran adalah kealamian isi pembelajaran, strategi

belajar, dan susunan interaksi sosial yang dapat menciptakan suasana belajar bagi peserta didik. Model pembelajaran adalah pola, langkah-langkah dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru agar peserta didik dapat memiliki suasana belajar yang lebih efektif dan efisien.

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 18 Februari tahun 2020 tentang pelaksanaan pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani pada siswa tunarungu di sekolah dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas tunarungu di SMP-LB Negeri Umgaran dengan kesimpulan hasil yaitu guru dalam melakukan pembelajaran belum menggunakan modifikasi sarana prasarana sehingga para peserta didik kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran cenderung monoton dan membuat peserta didik bosan dan jenuh karena kurangnya variasi dalam pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani yang dilakukan guru di sekolah.

Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) merupakan sebuah permainan modifikasi pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam peningkatan derajat kebugaran jasmani. Permainan ini didominasi pada gerak lompat, zig-zag, dan lempar di mana instruksi yang digunakan pada permainan ini berbentuk visual yang tertera pada setiap lintasannya. Permainan berbentuk kelompok (3-5 orang) ini dikatakan menang jika berhasil memasukan bola terbanyak dalam satu kali permainan, lama waktu permainan adalah 5 menit. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu dapat menjelaskan dan menerapkan pengembangan model

pembelajaran kebugaran jasmani melalui permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) untuk pendidikan jasmani.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan serta meningkatkan kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi kebugaran jasmani dan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk penelitian yang berkaitan tentang pengaruh suatu aktivitas permainan untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010: 407) penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) merumuskan potensi dan masalah, (2) pengumpulan data dan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) pembuatan produk masal, teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara dan kuisisioner, sedangkan teknik analisis data kuantitatif untuk mengolah data hasil pengamatan, adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (kebugaran jasmani) terkait aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sedangkan variabel bebasnya adalah metode pengembangan permainan Lom-Zig-Lembol pada siswa tunarungu SMP-LB Negeri Ungaran.

Lokasi penelitian dilaksanakan di Kecamatan Ungaran Kabupaten Semarang yaitu SMP-LB (SLB) Negeri Ungaran sebagai tempat pelaksanaan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode total sampling. Menurut Sugiyono (2016:18) total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Pada uji coba skala kecil sampel penelitiannya adalah 5 peserta didik kelas VIII bagian B (Tunarungu) SMP-LB Negeri Ungaran dan pada uji coba skala besar sampel penelitiannya adalah 13 peserta didik dari kelas VII – IX bagian B (Tunarungu) SMP-LB Negeri Ungaran. Selain itu terdapat 1 ahli Pendidikan jasmani Adaptif dan ahli pembelajaran SLB khusus bagian B (tunarungu) untuk menilai dan memberikan saran terhadap kualitas permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar bola). Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pengamatan, pengisian kuisisioner, dan dokumentasi terhadap pelaksanaan uji coba produk. Pengisian kuisisioner diberikan kepada peserta didik, ahli pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran SLB untuk menilai kualitas produk. Terdapat empat kriteria penilaian dalam kuisisioner. Adapun penilaian rentang nilai adalah sebagai berikut : 1. Tidak Baik, 2. Kurang Baik, 3. Baik dan, 4. Sangat Baik.

Tabel 1. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuisisioner Peserta didik

Faktor	Indikator	Jumlah
Kognitif	Pengetahuan peserta didik terhadap	5

	permainan Lom-Zig-Lembol	
Psikomotor	Kemampuan peserta didik mempraktikkan gerakan dalam permainan Lom-Zig-Lembol	4
Afektif	Menampilkan sikap kerjasama, sportifitas, dan kejujuran	6

Tabel 2. Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
90,1% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak Digunakan
70,1% - 90%	Baik	Digunakan
40,1% - 70%	Cukup Baik	Digunakan (Bersyarat)
20,1% - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
0% - 20%	Tidak Baik	Dibuang

Sumber: Guldford dalam skripsi mubarizi (2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Produk

Produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) sebelum di uji cobakan dalam uji skala kecil dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini, Sugiyono (2010:352). Peneliti melibatkan 1 orang ahli pendidikan jasmani adaptif yang berprofesi sebagai dosen mata kuliah pendidikan jasmani adaptif dan 1 orang ahli pembelajaran SLB, yang berprofesi sebagai Plt Kepala Sekolah dan guru mata

pelajaran khusus bagian B (Tunarungu) di sekolah.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draft produk awal permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) dengan disertai lembar evaluasi berupa kuisioner yang berisi aspek kualitas produk alat yang akan dibuat, saran, serta komentar dari ahli penjas adaptif dan ahli pembelajaran SLB. Hasil evaluasi berupa nilai dan aspek kualitas produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) dengan menggunakan skala *Likert* 1 sampai 4, caranya dengan menyotrenge salah satu angka yang tersedia pada lembar evaluasi.

Data yang diambil dari pengisian kuisioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Tabel 3. Validasi Produk

Ahli	Hasil Persentase Penilaian
Ahli Pendidikan Jasmani Adaptif	79%
Ahli Pembelajaran SLB	98%
Rata rata	88,25%

Berdasarkan hasil pengisian kuisioner validasi ahli yang dilakukan ahli penjas adaptif dan ahli pembelajaran diperoleh rata rata persentase 88,25% dan masuk dalam kategori penilaian "baik" sehingga produk bisa digunakan.

Selain itu ahli juga memberikan revisi terhadap produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) yang berupa

penggantian bola yang lebih variasi, penggantian keranjang plastik dengan ember, panjang jarak lintasan lempar diperpendek, dan rentang waktu permainan untuk kelas besar selama 10 menit dan kelas kecil selama 5 menit.

Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk awal permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) divalidasi dan direvisi oleh ahli penjas adaptif dan ahli pembelajaran SLB. Berdasarkan hasil validasi tersebut produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) dinyatakan layak digunakan untuk uji coba skala kecil.

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti keefektifan dan kekurangan produk saat digunakan oleh peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil uji coba skala kecil ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar.

Pengambilan data uji coba skala kecil dilakukan menggunakan kuisioner, peserta didik diminta untuk mengisi 15 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tabel 4. Uji Coba Skala Kecil

Aspek	Hasil Persentase
Kognitif	95%
Psikomotor	92,50%
Afektif	90%
Rata rata	92,50%

Berdasarkan data hasil pengisian kuisioner yang dilakukan peserta didik didapat rata rata persentase sebesar 92,50% sehingga

produk permainan Lom-Zig-Lembol layak digunakan.

Revisi Produk

Berbagai permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) di uji cobakan dalam skala kecil pada kelas VII bagiab B (tunarungu) SLB Negeri Ungaran Kabupaten Semarang, perlu untuk dikaji lebih lanjut dan kemudian dicari solusinya.

Tabel 5. Revisi Produk

Bagian	Alasan	Saran
Direvisi	Direvisi	Perbaikan
	Beluam adanya identitas pemain	Penggunaan nomor dada urut sesuai presensi kelas
Identitas pemain	mengetahui nama pemain	
	Penggunaan bola plastik dirasa kurang sesuai kerana memiliki masa yang lebih ringan sehingga mudah terbawa angin	Mengganti bola dengan bola tonis atau tenis lapang, atau jenis bola seukuran yang memiliki masa lebih berat agar tidak mudah terbawa angin
Bola		
	Penambahan tempat bola agar melindungi kemana-mana	Penambahan wadah berupa kotak bola
Tempat bola		

Uji Coba Skala Besar

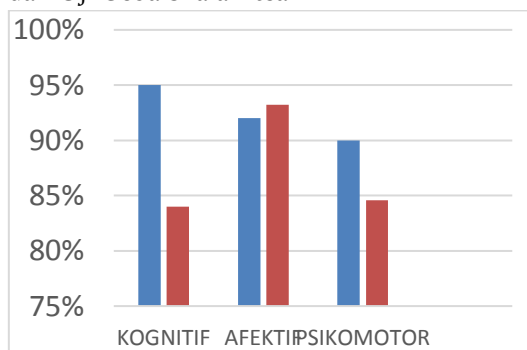
Berdasarkan evaluasi ahli dan pelaksanaan uji coba skala kecil, langkah

berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada total 13 peserta didik. Pengambilan data uji coba skala besar sama seperti uji coba skala kecil, dilakukan menggunakan kuisioner, peserta didik diminta untuk mengisi 15 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan kognitif, afektif, dan psikomotor. Uji coba skala besar dapat dijadikan tolak ukur apakah terdapat perubahan hasil setelah dilakukannya uji coba skala kecil dan revisi produk terhadap permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola)

Tabel 6 Uji Coba Skala Besar

Aspek	Hasil Persentase
Kognitif	84%
Psikomotor	93,2%
Afektif	84,6%
Rata rata	86,96%

Diagram 1. Perbandingan Uji coba Skala Kecil dan Uji Coba Skala Besar



Berdasarkan data hasil pengisian kuisioner yang dilakukan peserta didik pada uji coba skala besar, didapat rata rata persentase sebesar 86,96% sehingga produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) masuk dalam kategori baik dan layak digunakan.

Prototipe Produk



Gambar 1. Produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola)

Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) merupakan sebuah permainan modifikasi yang bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran serta membantu peserta didik dalam meningkatkan kebugaran jasmani. Ada 3 komponen kebugaran jasmani yang diutamakan dalam alat ini, yaitu kekuatan, kelincahan, dan akurasi. Permainan ini merupakan gabungan dari 3 pos (pos lompat, pos zig-zag, dan pos lempar). Pos lompat merupakan lima buah karpet busa yang dipotong persegi dengan ukuran panjang 30 cm dan lebar 30 cm yang disusun berurutan, dimana setiap karpet terdapat angka 1 – 5 dan gambar telapak kaki sebagai instruksi visual permainan. Pos zig-zag merupakan 4 buah *cone* yang disusun berjajar dengan jarak masing-masing *cone* 100 cm. Pos lempar menggunakan holahop sebagai batas lempar pemain dan tempat sampah sebagai sasaran lempar, jarak antara batas lempar dengan sasaran lempar adalah 100 – 200 cm. Permainan berbentuk kelompok (3 - 5 orang) ini dikatakan menang jika berhasil memasukan bola terbanyak dalam satu kali permainan, lama permainan 5 menit. Permainan dimulai

dari pos lomapat dilanjutkan pos zig-zag dan terakhir pos lempar.

SIMPULAN

Berdasarkan beberapa kajian yang sudah dilakukan peneliti dalam proses penelitian dapat disimpulkan bahwa produk permainan Lom-Zig-Lembol (Lompat Zig-zag Lempar Bola) yang telah melalui beberapa proses uji coba dan revisi produk layak digunakan pada pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani di sekolah dan dapat memfasilitasi guru penjas dalam menyampaikan materi aktivitas kebugaran jasmani kepada peserta didik.

REFERENSI

- Ipang, S., & Ma'mun, A. (2015). Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan BOI. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(10).
- Maryland State Department of Education. (2011). Maryland public school enrollment by race/ethnicity and gender and number of schools, September 30, 2009.
- Mubarizi, M. (2016). *MODEL PENGEMBANGAN SENAM HEALTHY DANCE DALAM AKTIVITAS RITMIK PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI DI KECAMATAN TIRTO KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN 2016* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Palupi, S. R. (2013:11). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI Semester II di SMA UUI Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Palupi, S. R. (2013:12). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI Semester II di SMA UUI Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Pekik, D. (2004). Bugar dan Sehat dengan Olahraga. *GEN, Yogyakarta: Andi Offset*
- Rosdiani, D. (2013). Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman. 2016. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan dengan Pendidikan Sistem
- Susanto, B. H., & Listianingsih, F. (2019). Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 6(1).
- Susanto, E. (2012). Model pembelajaran akuatik siswa prasekolah. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(1).
- Suyitno, A. (2004). Dasar-dasar proses pembelajaran matematika. *Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES*.
- Tri Nuharsono. 2006. Kumpulan Artikel Tes Pengukuran Pendidikan Jasmani dan Tes Kesegaran Jasmani Atlet Semarang. *PJKR UNNES*
- Wasito, D. R., Sarwindah, D., & Sulistiani, W. (2012). Penyesuaian Sosial Siswa Tuna Rungu di Sekolah Umum. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 2(2), 81-92