

**EFEKTIVITAS METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA PADA SISWA TUNARUNGU KELAS II SDLB
DI SLB DAMAYANTI SLEMAN**

Oleh

Widiyasari Khasanah

Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta

Widiasarikhasanah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *Pretend Play* untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas II SDLB di SLB Damayanti Sleman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *Single Subject Research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan adalah model A-B-A'. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah satu orang siswa tunarungu kelas II di SLB Damayanti Sleman dengan penguasaan kosakata yang rendah. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes tertulis dan observasi. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi, dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil rerata tes penguasaan kosakata pada fase *baseline-1* yang diperoleh subjek yaitu 50% naik menjadi 69,34% pada fase *baseline-2*. Kemudian naik lagi menjadi sebesar 88,9% pada fase *baseline-2*. Persentase *overlap* antar kondisi *baseline-1* dengan fase *treatment* sebesar 0% dan fase *treatment* dengan *baseline-2* juga sebesar 0%, artinya semakin sedikit data yang tumpang tindih maka *treatment* yang diberikan semakin efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu.

Kata Kunci: *pretend play, penguasaan kosakata, siswa tunarungu*

***EFFECTIVENESS OF PRETEND PLAY METHOD TO IMPROVE VOCABULARY
MASTERY OF DEAF STUDENT GRADE 2
IN SLB DAMAYANTI SLEMAN***

Abstract

This research is to measure the effectiveness of Pretend Play to improve vocabulary mastery of deaf student Grade 2 in SLB Damayanti Sleman. The research applied quantitative research approach. The type of this research was experimental with Single Subject Research (SSR). The design used in this research was the design of A-B-A'. The participant involved in this study was one of deaf students grade 2 in SLB Damayanti Sleman with low vocabulary mastery. The data collection techniques were tests and observations. The data were analyzed by analysis condition and analysis between condition, and were presented in the form of tables and graphs. The result showed that there was an increased in vocabulary mastery of the participant which appeared from the increased in the average test as proved in 3 phases starting from the 1st baseline phase (A), treatment phase (B), and 2nd baseline phase (A'). the results of the average vocabulary mastery test in the 1st baseline phase obtained by the participant were 50% which then increased to 69,34% in the treatment phase, thus it increased to 88,9% in the 2nd baseline phase. The percentage of overlap between 1st baseline phase toward treatment conditions was 0% and the treatment phase toward 2nd baseline phase was also 0%. From the data measured, it can be conclude that the less data overlaps, the more effective the treatment provide is, to improve vocabulary mastery of deaf student.

Keywords : *pretend play, vocabulary mastery, deaf student*

PENDAHULUAN

Tunarungu merupakan suatu istilah yang merujuk pada kondisi gangguan pendengaran (*hearing impairment*) yang dialami oleh seseorang. Sadjah (2005 : 69) menyebutkan bahwa tunarungu adalah anak yang karena berbagai hal menjadikan pendengarannya mendapatkan gangguan atau mengalami kerusakan sehingga sangat mengganggu aktivitas kehidupannya. Winarsih (2007 : 23) menyatakan bahwa tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan oleh tidak berfungsinya sebagian atau keseluruhan dari alat pendengarannya, sehingga tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari, yang akan berdampak pada kehidupannya secara kompleks terutama pada kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi yang sangat penting.

Bahasa merupakan sebuah sistem simbol lisan yang telah disepakati dan dipakai oleh semua orang dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama, dan berlandaskan pada budaya yang telah dimiliki. Bahasa diperoleh sejak indra-indra seseorang mulai bekerja dengan baik. Ketika semua yang dimiliki bekerja dengan baik, akan terjadi suatu proses kerja di dalam otak mengenai apa yang dilihat

dengan mata, apa yang didengar dengan telinga, dan apa yang ingin dikemukakan dengan lidahnya. Dengan adanya koordinasi antara indra-indra tersebut akan tercipta suatu rangkaian berbahasa dari kosakata, dimulai dari yang sederhana hingga yang rumit sesuai dengan dimana lingkungan tempat seseorang berinteraksi. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa seseorang akan dipengaruhi oleh kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Selain akibat dari kerusakan pada organ pendengarannya yang menyebabkan anak tunarungu mengalami hambatan perkembangan dalam kemampuan berbahasanya, faktor lain yang menjadi penyebab yaitu rendahnya kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDLB di SLB Damayanti Sleman terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu, hasil yang didapatkan adalah : 1) penguasaan kosakata siswa tunarungu rendah, 2) siswa sering kesulitan dalam mengingat kembali kosakata yang sudah diajarkan, 3) proses kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa khususnya dalam pembelajaran penguasaan kosakata belum menggunakan metode yang melibatkan siswa untuk belajar aktif, yang berakibat sedikitnya pengalaman mendapatkan materi pembelajaran yang sifatnya nyata dan konkret. Anak tunarungu merupakan insan

visual, yaitu anak yang mampu berkomunikasi melalui visualnya, hal ini menyebabkan anak sulit melakukan komunikasi dengan orang lain secara verbal.

Masalah dalam penelitian ini difokuskan mengenai belum ada metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Masalah ini diteliti karena dianggap penting untuk diatasi. Sebab, penguasaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang semakin mudah pula dalam menyampaikan dan menerima informasi.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata, pada penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan *pretend play* atau bermain pura-pura sebagai salah satu upaya untuk mengajarkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu. Hoffman, J.D & Russ, S.W (2016 : 114) bermain pura-pura adalah bagian penting dari perkembangan anak, terkait dengan konstruk adaptif berfungsi seperti pemikiran kreatif dan pengaruh positif. Pendapat tersebut sejalan dengan Lillard, A.S., dkk (2013 : 1) yang mengatakan bahwa bermain pura-pura telah diklaim penting untuk perkembangan anak-anak. *Pretend play* menurut Purwandari (2005 : 34) merupakan salah satu permainan aktif yang sejak dahulu telah dilakukan oleh anak-anak. Permainan ini hampir mirip dengan sosiodrama, tetapi

pretend play lebih menekankan pada alat permainan yang digunakan, selain itu juga disesuaikan dengan perkembangan jaman. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak seolah-olah bermain dalam dunia nyata sesuai dengan peran yang dimainkan. *Pretend play* membawa anak seolah-olah bermain di dunia nyata seperti disuasana dan *setting* sebenarnya, hal ini memudahkan anak tunarungu yang memanfaatkan indra visualnya dalam proses pemerolehan kosakata baru.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Via Alexander dalam Iswanti (2015 : 19) bahwa pembelajaran penguasaan kosakata harus menggunakan rambu-rambu sebagai berikut: 1) Pengajaran harus membantu siswa untuk menghubungkan kosakata baru dengan latar belakang pengetahuannya. 2) Pengajaran harus menolong siswa untuk mengembangkan makna kata. 3) Pengajaran harus melibatkan siswa secara aktif dalam mempelajari kosakata baru. 4) Pengajaran harus mengembangkan strategi siswa untuk menguasai kosakata baru secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen subjek tunggal atau dikenal dengan *Single Subject Research* (SSR) dengan judul “Efektivitas Metode *Pretend Play* terhadap Penguasaan Kosakata Pada Siswa

Tunarungu Kelas II SDLB Di SLB Damayanti Sleman". Jenis penelitian *Single Subject Research* (SSR) dipilih karena subjek penelitian yang digunakan bersifat tunggal. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Arifin dalam Riftanto (2019 : 30) yang menyatakan bahwa eksperimen subjek tunggal merupakan penelitian dimana subjeknya bersifat tunggal dan meneliti individu dalam dua kondisi, yaitu tanpa perlakuan dan dengan perlakuan. Berdasarkan hasil observasi, subjek merupakan satu-satunya siswa tunarungu di kelas II bahkan di SLB Damayanti Sleman, oleh karena itu peneliti memilih *Single Subject Research* (SSR) sebagai jenis penelitian. Dengan adanya inovasi pembelajaran *pretend play* ini diharapkan dapat menghasilkan pengaruh positif berupa meningkatnya penguasaan kosakata pada siswa tunarungu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian subjek tunggal atau dikenal dengan istilah *Single Subject Research* (SSR). SSR merupakan suatu jenis metode penelitian eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas

metode *pretend play* terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas II SDLB di SLB Damayanti Sleman.

Desain Penelitian

Menurut Sukmadinata (2006 : 211) "desain penelitian eksperimen subjek tunggal yaitu desain A-B, desain A-B-A', dan desain jamak". Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain A-B-A'. A atau *baseline-1* merupakan kondisi pengukuran awal sebelum subjek diberikan perlakuan. B merupakan perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subjek. A' merupakan pengukuran kembali *baseline-2* tanpa diberikan perlakuan. tujuan digunakannya desain A-B-A' yaitu untuk mengetahui besarnya pengaruh *pretend play* terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas II SDLB di SLB Damayanti Sleman.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan pada bulan April hingga Mei 2019. Durasi waktu tersebut digunakan untuk pelaksanaan fase *baseline-1* (A), fase *treatment* (B), dan fase *baseline-2* (A'). Penelitian berlokasi di SLB Damayanti yang beralamat di Jalan Besi Jangkang Km 2.5 Karanglo, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merupakan satu siswa tunarungu kelas II SDLB di SLB Damayanti Sleman yang memiliki penguasaan kosakata rendah, ditandai dengan kesulitan dalam mengingat kosakata baru.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik tes tertulis, observasi, dan dokumentasi. 1) Tes tertulis, diberikan kepada siswa pada setiap fase yaitu fase *baseline-1* (A), fase *treatment* (B), dan fase *baseline-2* (A'), dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan subjek dalam penguasaan kosakata baik sebelum maupun setelah diberikan *treatment*. Tes yang diberikan sebanyak 30 butir soal dengan rincian 10 soal menjodohkan, 10 soal menuliskan, dan 10 soal melengkapi kalimat sederhana. 2) Observasi, dilakukan secara terstruktur dengan kegiatan mengamati dan mencatat kegiatan siswa pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan *pretend play*. 3) Dokumentasi, dalam penelitian ini menggunakan hasil belajar siswa dan RPP.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen tes hasil belajar berupa tes

penguasaan kosakata dan instrumen observasi berupa panduan observasi.

1. Tes Penguasaan Kosakata

Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam tes penguasaan kosakata dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes Penguasaan Kosakata.

Variabel	Sub. Variabel	Aspek
Penguasaan Kosakata	Kosakata Benda	Nama buah-buahan
		Nama sayuran

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan sebagai panduan selama melakukan proses observasi ketika pembelajaran menggunakan *pretend play* berlangsung. Kisi-kisi dari observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa

Variabel	Sub. Variabel
Penguasaan Kosakata	1. Pengetahuan
	2. Keterampilan
	3. Sikap

Prosedur Perlakuan

Prosedur perlakuan dalam penelitian ini terdiri dari tahap awal, tahap perlakuan, dan tahap akhir yang meliputi fase *baseline-1* (A), fase *treatment* (B), dan fase *baseline-2* (A'). Dengan deskripsi kegiatan sebagai berikut: 1) Tahap awal, dalam penelitian ini tahap pertama yang dilakukan adalah

mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dan berhubungan dengan pelaksanaan tes kepada subjek penelitian, serta pelaksanaan fase *baseline-1* (A) yaitu proses pelaksanaan tes untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam penguasaan kosakata materi buah dan sayur, dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. 2) Tahap perlakuan (*treatment*), pada tahap perlakuan atau fase *treatment* ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data-data ketika perlakuan berlangsung. *Treatment* yang diberikan sebanyak 5 kali pertemuan dan pengajarannya berlangsung selama 60 menit setiap satu kali pertemuan dan diakhiri dengan evaluasi yaitu pelaksanaan tes penguasaan kosakata. 3) Tahap akhir (Fase *baseline-2*), merupakan pengulangandari kondisi *baseline-1*. Fase ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *treatment* yang diberikan pada subjek. Dengan cara melaksanakan tes penguasaan kosakata dengan durasi waktu 30 menit. Tes yang diberikan berjumlah 30 butir dengan rincian 10 soal menjodohkan, 10 soal menuliskan, dan 10 soal melengkapi kalimat sederhana.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Analisis data dalam penelitian subjek tunggal dilakukan menggunakan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Sunanto (2006 : 68) menjelaskan analisis

dalam kondisi yaitu analisis perubahan dalam suatu kondisi, misal kondisi *baseline* atau kondisi *treatment* yang terdiri dari a) panjang kondisi, b) kecenderungan arah, c) tingkat stabilitas, d) tingkat perubahan, e) jejak data, f) dan rentang. Analisis antar kondisi dilakukan dengan membandingkan hasil analisis data dalam kondisi melalui komponen-komponen analisis. Dalam menganalisis antar kondisi hal-hal yang perlu dianalisis yaitu, a) variabel yang diubah, b) perubahan kecenderungan arah dan efeknya, c) perubahan kecenderungan stabilitas dan efeknya, d) perubahan level data, e) data tumpang tindih (*overlap*)

HASIL PENELITIAN

Fase *baseline-1* (A) dilaksanakan selama tiga kali pertemuan untuk mengetahui kemampuan subjek sebelum diberikan *treatment* menggunakan metode *pretend play*. Dilakukan dengan pemberian tes tertulis yang berjumlah 30 item soal yang terdiri dari 10 soal menjodohkan, 10 soal menuliskan, dan 10 soal melengkapi kalimat sederhana. Hasil dari tes penguasaan kosakata yang dilakukan pada fase *baseline-1* (A) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

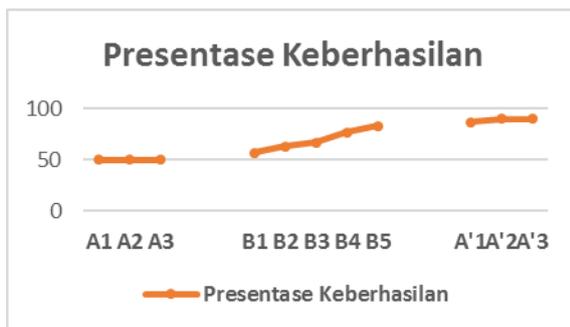
Fase *baseline-1* (A) sesi pertama, kedua, dan ketiga subjek memperoleh skor yang sama yaitu 15, sehingga nilai tes penguasaan kosakata yang diperoleh yaitu 50. Hasil pada fase *baseline-1* (A) selama tiga kali pertemuan subjek memperoleh

skor yang tetap, dengan kecenderungan stabilitas yang stabil sehingga selanjutnya dapat diberikan *treatment*.

Fase *treatment* (B) dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Sesi pertama subjek memperoleh nilai 56,7. Sesi kedua subjek memperoleh nilai 63,3. Sesi ketiga subjek memperoleh nilai 66,7. Sesi keempat subjek memperoleh nilai 76,7. Dan sesi kelima subjek memperoleh nilai 83,3. Hasil tes fase *treatment* (B) selama lima kali pertemuan subjek mengalami peningkatan.

Fase *baseline-2* (A') dilakssnakan selama tiga kali pertemuan. Sesi pertama subjek memperoleh nilai 86,7. Sesi kedua subjek memperoleh nilai 90. Sesi ketiga subjek memperoleh nilai 90.

Rangkuman hasil tes penguasaan kosakata yang diperoleh subjek selama fase *baseline-1* (A), fase *treatment* (B), dan fase *baseline-2* (A') dapat dilihat grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Persentase Keberhasilan Tes Penguasaan Kosakata pada Fase *Baseline-1* (A), Fase *Treatment* (B), dan Fase *Baseline-2* (A')

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui arah kecenderungan perkembangan penguasaan kosakata subjek

pada setiap fase. Fase *baseline-1* (A) yaitu menunjukkan arah kecenderungan mendatar, fase *treatment* (B) menunjukkan arah kecenderungan meningkat, dan fase *baseline-2* (A') menunjukkan arah kecenderungan yang meningkat walaupun tidak sebanyak pada fase *treatment* (B).

Hasil perhitungan dari kecenderungan stabilitas pada fase *baseline-1* (A) adalah 100% yang berarti stabil. Hasil perhitungan dari kecenderungan stabilitas pada fase *treatment* (B) adalah 20% yang berarti tidak stabil atau variabel. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline-2* (A') adalah 100% yang berarti stabil.

Level perubahan pada grafik dapat diketahui dengan cara menandai data pertama dan terakhir di setiap fase. Fase *baseline-1* (A) memiliki rentang nilai 50-50 dengan hasil selisih adalah 0 karena nilai yang diperoleh sama. Fase *treatment* (B) memiliki rentang nilai 83,3-56,7 dengan selisih nilai adalah +26,7 karena mengalami kenaikan. Fase *baseline-2* (A') memiliki rentang nilai 90-86,7 dengan selisih adalah +3,3 karena mengalami kenaikan walaupun tidak sebanyak fase *treatment*. Rangkuman hasil keseluruhan analisis data dalam kondisi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	A	B	A'
Panjang Kondisi	3	5	3
Kecenderungan Arah	(=)	(+)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Variabel	Stabil
Jejak Data	(=)	(+)	(+)
Level Stabilitas dan Rentang	Stabil 50-50	Variabel 83,3-56,7	Stabil 90-86,7
Perubahan Level	50-50 (=)	83,3-56,7 (+) 26,7	90-86,7 (+) 3,3

Hasil analisis antar kondisi menunjukkan perubahan kecenderungan stabilitas pada fase *baseline-1* (A) ke fase *treatment* (B) adalah stabil ke variabel. Perubahan kecenderungan stabilitas dari fase *treatment* (B) ke fase *baseline-2* (A') adalah variabel ke stabil. Persentase data tumpang tindih (*overlap*) dari fase *baseline-1* (A) ke fase *treatment* (B) adalah 0%. Persentase data tumpang tindih (*overlap*) dari fase *treatment* (B) ke fase *baseline-2* (A') adalah 0%.

Rangkuman hasil analisis data dalam kondisi dapat dilihat dalam tabel yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi	B/A1	A2/B
Jumlah Variabel yang diukur	1	1
Perubahan kecenderungan	(+) (=)	(+) (=)

arah dan efeknya	Positif	Positif
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke variabel	Variabel ke stabil
Perubahan level	56,7- 50= 6,7	86,7 - 83,3= 3,4
Data Overlap	$\frac{0}{5} \times 100\% = 0\%$	$\frac{0}{3} \times 100\% = 0\%$

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh metode *pretend play* yaitu adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 2 SDLB di SLB Damayanti Sleman. Hal ini diketahui dari hasil tes penguasaan kosakata pada fase *baseline-1* (A), fase *treatment* (B), dan fase *baseline-2* (A') yang telah dianalisis baik dalam kondisi dan antar kondisi, dan dari hasil observasi. Hasil perolehan persentase keberhasilan yang mengalami peningkatan dari fase *baseline-1* (A) hingga fase *baseline-2* (A') dapat dilihat berdasarkan pada analisis hasil tes penguasaan kosakata.

Berdasarkan data tes penguasaan kosakata yang diperoleh subjek, diketahui bahwa terjadi peningkatan dari fase *baseline-1* (A) hingga fase *baseline-2* (A') dilihat dari hasil *mean* persentase penguasaan kosakata subjek. Rata-rata persentase penguasaan kosakata subjek atau mean level dari fase *baseline-1* (A), fase

treatment (B), dan fase *baseline-2* (A') meningkat dari 50%, 69,34%, dan 88,9%. *Mean level* pada fase *baseline-1* (A) hanya mencapai 50%, yang menunjukkan kemampuan awal subjek dalam penguasaan kosakata tanpa adanya pengaruh metode *pretend play*. Kemampuan subjek mengalami peningkatan pada fase *treatment* (B) setelah diberikan pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan metode *pretend play* yaitu 69,34%. Fase *baseline-2* (A'), menunjukkan *mean level* yang diperoleh adalah sebesar 83,9%, yang merupakan fase hasil pengaruh *Pretend play*. Perkembangan penguasaan kosakata dilihat dari perubahan *mean level* tiap fase menunjukkan bahwa setelah diterapkan metode *pretend play* terjadi peningkatan.

Sesuai dengan pendapat Sunanto (2006: 73) untuk mengetahui besar kecil suatu perlakuan, “komponen penting yang dapat menunjukkan ada tidaknya pengaruh *treatment* terhadap variabel terikat yaitu aspek stabilitas, perubahan level, dan banyak sedikitnya data yang tumpang tindih atau data overlap”. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh fase *baseline-1* (A), fase *treatment* (B), dan fase *baseline-2* (A') memiliki data yang stabil pada setiap fase. Perubahan level data antarkondisi persentase keberhasilan tes penguasaan kosakata menunjukkan bahwa antara fase *baseline-1* dan *treatment* (B/A1) diperoleh perubahan level data sebesar (+6,7) dengan arah membaik dan pada kondisi antara

treatment dan fase *baseline-2* (A2/B) diperoleh perubahan level data sebesar (+3,4). Hal ini menunjukkan bahwa dari fase *baseline-1* (A) yang merupakan kemampuan awal siswa kemudian diberikan *treatment* menunjukkan *Pretend play* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu. Kondisi antara fase *treatment* (B) dan fase *baseline-2* (A') juga menunjukkan adanya pengaruh metode *pretend play* terhadap penguasaan kosakata namun tidak sebesar pada kondisi B/A1.

Hasil analisis data yang tumpang tindih (data *overlap*) dapat memperlihatkan perubahan antarkondisi yang ditunjukkan dengan adanya data yang sama antar dua kondisi yang dibandingkan. Data yang sama atau data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Semakin banyak data yang tumpang tindih, semakin kurang meyakinkan pengaruh *treatment* yang diberikan. Kondisi antara fase *baseline-1* dan *treatment* (B/A1) dan kondisi antara fase *treatment* dan fase *baseline-2* (A2/B) menunjukkan tidak ada data yang tumpang tindih sehingga diperoleh hasil persentase data overlap sebesar 0%. Hal ini sesuai dengan pendapat Sunanto (2006: 84) bahwa “semakin kecil persentase overlap makin baik pengaruh *treatment* terhadap target behavior”.

Data hasil observasi digunakan untuk mendukung hasil analisis tes

penguasaan kosakata. Dapat dilihat dari hasil observasi bahwa perkembangan penguasaan kosakata semakin lama semakin membaik setelah diberikan perlakuan berupa *Pretend play*. Hasil analisis data serta hasil observasi yang ada merupakan aspek pendukung dalam pengujian keefektifan metode *pretend play* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 2 SDLB di SLB Damayanti Sleman.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *pretend play* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas 2 SDLB di SLB Damayanti Sleman. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada perolehan persentase keberhasilan DPM dalam penguasaan kosakata. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap fase, yaitu pada fase *baseline-1* (A) 50% (tetap), pada fase *treatment* (B) sesi satu hingga sesi lima meningkat dari 56,7% menjadi 83,3%, dan pada fase *baseline-2* meningkat dari 87,7% menjadi 90%. Dari perolehan persentase keberhasilan tersebut, menunjukkan bahwa DPM mengalami sebuah peningkatan dalam penguasaan kosakata setelah menggunakan pembelajaran dengan *pretend play*. Persentase data overlap antar kondisi baseline 1 dengan treatment yaitu 0% dan

fase *treatment* (B) dengan fase *baseline-2* (A') juga sebesar 0%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *pretend play* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas 2 SDLB di SLB Damayanti Sleman

SARAN

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menerapkan *Pretend play* dalam mata pelajaran lain yang sesuai dengan tujuan agar siswa merasa lebih antusias, membawa siswa berimajinasi seolah-olah berada di dunia nyata seperti dalam *Pretend play*, aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan interaksi dengan siswa maupun guru terjalin baik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya berkoordinasi dengan guru-guru disekolah untuk mengembangkan *Pretend play* agar tidak hanya digunakan untuk pembelajaran penguasaan kosakata tetapi juga untuk mata pelajaran lainnya yang sesuai.

3. Bagi Penelitian Lain

Hasil penelitian mengenai efektivitas *Pretend play* terhadap penguasaan kosakata pada siswa tunarungu kelas 2 SDLBLB di SLB Damayanti Sleman dapat digunakan sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti tentang efektivitas *Pretend play* terhadap penguasaan koskaata siswa tunarungu

DAFTAR PUSTAKA

- Hoffman, J.D & Russ, S.W. 2016. Fostering Pretend Play Skills and Creativity in elementary school girls: a group play intervention. *Journal of psychology of aesthetics, creativity, and arts*. Vol. 10, No. 1, 114-125.
- Iswanti. 2009. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Pada Anak Tunarungu Kelas 3 SDLB Wiyata Dharma 1 Tempel Yogyakarta*. Skripsi. FIP. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lillard, A.S., dkk. 2013. The impact of pretend play on children's development: a review of the evidence. *Journal of Psychology*. Vol. 139, No. 1, 1-34.
- Purwandari. 2005. Pretend Play Sebagai Upaya untuk Mengurangi Penyimpangan Perilaku Anak Tunalaras. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol.1 No.2 November 2005: 33-47.
- Riftanto, A.A. 2019. *Efektivitas Permainan Finger Painting Terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Tunarungu Kelas II SD di SLB Wiyata Dharma IV Godean*. Skripsi. FIP. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadja'ah, E. 2005. *Pendidikan Bahasa bagi Anak Gangguan Mendengar*. Jakarta: Departemen Nasional.
- Sukmadinanta. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Graha Aksara.
- Sunanto, J. 2006. *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Winarsih, M. 2007. *Intervensi Dini bagi Anak Tunarungu dalam Pemerolehan Bahasa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Ketenagaan.