

Diterima : February 01, 2021
Disetujui : February 05, 2021
Diterbitkan: February 24, 2021

**Conference on Management, Business,
Innovation, Education and Social Science**
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>

Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu

Dewi Septiawati¹, Nunuk Suryani², Herry Widyastono³

Email: dewiseptiawati@student.uns.ac.id

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Abstrak

Mengalami gangguan pendengaran dapat menghambat keterampilan bahasa, salah satunya kemampuan kosakata. Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak tunarungu akan mengalami keterlambatan dan kesulitan dalam berkomunikasi. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji penggunaan game edukasi terhadap kemampuan kosakata anak tunarungu. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan sumber-sumber literatur yang sesuai pada tesis, jurnal nasional dan jurnal internasional. Hasil analisis menyimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi mampu melatih kemampuan penguasaan kosakata pada anak tunarungu. Penggunaan media game edukasi memiliki manfaat dalam proses pembelajaran pada anak tunarungu. Penggunaan game edukasi mempermudah dalam mengajarkan dan mengenalkan kosakata pada anak tunarungu.

Kata Kunci: Game Edukasi, Kosakata, Anak Tunarungu.

Pendahuluan

Bahasa mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia untuk berkomunikasi, menyesuaikan diri serta kontak sosial. Bahasa meliputi bahasa lisan maupun tertulis yang merupakan alat komunikasi antar manusia. Seseorang dapat berkomunikasi dengan baik apabila ditunjang dengan kemampuan berbahasa yang baik namun tidak semua orang memiliki kemampuan yang baik dalam berbahasa, atau dalam hal berkomunikasi antar sesama. Seperti halnya dengan anak tunarungu kemampuan berbahasanya terbatas.

Anak tunarungu mengalami hambatan dalam proses bicara dan bahasanya yang disebabkan oleh gangguan pendengarannya. Akibat dari terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak tunarungu akan mengalami keterlambatan dan kesulitan dalam hal komunikasi (Haenudin, 2013). Anak tunarungu mengalami kesulitan dalam berbahasa karena mereka tidak mendengar sehingga bahasanya tidak dapat berkembang dengan baik yang mengakibatkan masalah pada saat berkomunikasi (Wasita, 2012).

Kekurangan akan pemahaman bahasa lisan atau tulisan seringkali menyebabkan anak tunarungu menafsirkan sesuatu secara negative atau salah dan hal tersebut sering menjadi tekanan bagi emosinya. Tekanan pada emosi anak tunarungu dapat menghambat perkembangan pribadinya dengan menampilkan sikap menutup diri, bersikap agresif, atau bahkan sebaliknya menampakkan kebingungan dan keragu-raguan (Pamungkas, 2020).

Pada saat bermain sambil belajar, anak dilatih mengemukakan jawaban, yang berarti anak berlatih menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan menyatakan ide atau pikirannya. Dengan demikian bermain akan melatih bahasa anak (Sigit, dkk. dalam Yulianti, 2019).

Peran dari pemanfaatan teknologi permainan edukatif juga dapat membantu untuk mencapai target belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dengan melibatkan beberapa aspek visual, daya tarik grafis, tantangan atau sistem kompetisi, dan keseruan interaksi dengan perangkat. Dalam pemilihan pembelajaran bagi anak pun harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini (Mortara, 2013).

Permasalahan anak tunarungu yang mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam mendengar dan mengujarkan bahasa, perlu mendapat penanganan yang tepat agar kesulitan tersebut dapat teratasi sedini mungkin. Keberhasilan mendengar dan mengujarkan bahasa pada anak tunarungu tergantung dari pembelajaran yang didapatkan. Kebanyakan dari mereka lebih senang belajar sambil bermain (Widanti & Amajida, 2018).

Anak tunarungu dapat dikatakan memiliki potensi untuk berbicara, namun akibat dari gangguan pada indra pendengarannya, maka anak tidak mampu mendengarkan bunyi atau suara dengan baik seperti anak normal pada umumnya (Mudjiyanto, 2018). Hambatan yang dialami anak tunarungu menjadikan anak tidak mampu untuk melakukan eksplorasi dan memproduksi bunyi/suara yang ada di lingkungannya (Anugerah, dkk, 2020).

Penggunaan game edukasi berbentuk video pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengenal bentuk benda melalui bentuk gambar dan melatih siswa untuk dapat menganalisis dan menyimpulkan sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan (Anugerah, dkk, 2020).

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji penggunaan game edukasi terhadap kemampuan kosakata anak tunarungu. Penggunaan game edukasi belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran pada anak tunarungu. Beberapa riset menunjukkan penggunaan game berpengaruh dalam proses pembelajaran anak di kelas.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, mampu menunjang proses belajar pada anak. Saat ini proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media pembantu seperti buku dan alat peraga lainnya (Assidio, dalam Irsyadi & Rohmah, 2020). Pada pembelajaran dengan tema tumbuhan, diperlukan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan baik, kreatif dan tidak membuat siswa menjadi bosan, sehingga diperlukan media game edukasi agar suasana kelas lebih terkesan menarik dan menyenangkan untuk anak-anak (Assidio, 2020).

Permasalahan umum bagi yang dihadapi oleh siswa tunarungu saat ini adalah kurang dapat memahami hal yang bersifat abstrak dan verbal, padahal kemampuan verbal sangat diutamakan dalam proses belajar mengajar disekolah maupun diluar sekolah dalam hal ini bisa diartikan keluarga dan masyarakat (Anugerah, dalam Somantri, 2020). Oleh sebab itu, guru kelas memerlukan alat bantu berupa media yang berbentuk video pembelajaran agar siswa tunarungu dapat menerima isi dari materi pembelajaran melalui indera mata.

Melalui game edukasi yang bervariasi cara permainannya bisa menggunakan cara oral, dapat melatih anak tunarungu untuk berkomunikasi atau menyampaikan informasi yang berisi kosakata-kosakata sehingga anak dapat memperoleh banyak pengetahuan kosakata. Penjabaran keterkaitan antara gangguan pendengaran dengan kemampuan pengembangan bahasa yang bisa berdampak pada kemampuan berbicara dan penerimaan informasi pada seseorang di atas, maka fokus kajian dalam tulisan ini adalah bagaimana teknik bermain dengan menggunakan permainan bahasa pada anak tunarungu dapat mempengaruhi kemampuan

memahami kosakata (Pamungkas & Wagino, 2020).

Keterkaitan antara hambatan pendengaran dengan kemampuan pengembangan bahasa dan kosakata yang bisa berdampak pada kemampuan komunikasi dan penerimaan informasi pada anak. Maka fokus kajian dalam artikel ini adalah bagaimana penggunaan game edukasi dapat mempengaruhi kemampuan kosakata pada anak tunarungu.

Tinjauan Pustaka

A. Anak Tunarungu

Anak tunarungu adalah anak yang mengalami hambatan atau gangguan dalam pendengaran secara keseluruhan maupun sebagian. Anak yang mengalami gangguan pendengaran biasanya juga mengalami gangguan dalam berkomunikasi dikarenakan kesulitan menyampaikan informasi yang didengar sehingga memerlukan perlakuan dan pelayanan khusus.

Tunarungu adalah seseorang yang kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya sehingga mengalami gangguan berkomunikasi secara verbal. Walaupun sudah diberikan bantuan dengan alat bantu dengar, mereka tetap memerlukan bantuan serta pelayanan khusus (Gunawan, 2016).

Pada umumnya anak tunarungu mengalami gangguan pendengaran sebagian atau tidak dapat mendengar sama sekali. Menurut Atmaja (2018) ketunarunguan adalah seseorang yang mengalami gangguan pendengaran yang meliputi seluruh gradasi ringan, sedang dan sangat berat, yang dapat dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu kurang dengar dan tuli, yang menyebabkan terganggunya proses perolehan informasi atau bahasa sebagai alat komunikasi.

Perkembangan bahasa anak tunarungu tidak jauh berbeda dengan perkembangan bahasa anak normal. Menurut Salim dalam Eni (2015), pola perkembangan bahasa bicara anak tunarungu yaitu:

1. Pada awal masa meraban, anak tunarungu tidak mengalami hambatan. Namun, pada akhir meraban mulai terjadi perbedaan bahasa. pada tahap meraban sebagai awal perkembangan bicara terhenti.
2. Pada masa meniru, anak tunarungu terbatas pada peniruan visual, yaitu gerak dan isyarat.
3. Perkembangan bahasa dan bicara anak tunarungu pada tahap selanjutnya memerlukan pembinaan secara khusus dan intensif sesuai dengan taraf ketunarunguan dan kemampuannya.

B. Game Edukasi

Game edukasi merupakan permainan digital yang dapat memberikan kesempatan untuk bermain melalui lingkungan simulasi dan dapat menjadi bagian integral dari pembelajaran dan pengembangan intelektual. Game edukasi dibuat guna spesifikasi sebagai alat. Pendidikan suatu model pembelajaran yang diterapkan dalam sekolah agar anak tidak mudah merasa bosan. (agliyono & Nazar, 2013).

Penggunaan sistem dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan, agar mengubah pembelajaran formal yang membosankan dan monoton menjadi

pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan melalui perantara game. Game edukasi dirasa cocok dengan siswa Indonesia yang menginginkan pembelajaran yang menyenangkan (Fhitri & Setiawan 2017).

C. Kemampuan Kosakata

Kosakata merupakan bagian yang berhubungan dengan 4 keahlian yaitu berbicara, membaca, mendengar dan menulis. Oleh karena itu ketika mempelajari bahasa seorang siswa harus memiliki kosakata yang banyak agar komunikasi yang terjadi dapat berjalan lancar. Kosakata yang dimiliki semakin lama semakin bertambah sesuai dengan pengetahuan ataupun pendidikannya, sesuai dengan tingkat intelektualnya (Azhar, 2015).

Penguasaan kosakata yang ada pada diri seseorang dimulai sejak masih bayi. Ketika sang ibu mengujarkan kata, maka terekam dalam benak anak. Melihat hal ini, anak mencoba untuk mengujarkan ulang kata yang diujarkan oleh ibu yaitu berupa respon. Faktor lain pertumbuhan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Semakin banyak kata yang diperoleh anak, maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki, salah satunya dalam proses pembelajaran. Kemampuan berbahasa seseorang sangat diperlukan dalam melibatkan penguasaan kosakata pada anak. Pembelajaran di sekolah dan berkomunikasi di masyarakat menjadi hal yang penting dalam penguasaan kosakata (Widanti & Amajida, 2018).

Faktor yang mempengaruhi pemerolehan kosakata hampir sama dengan faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa. Perkembangan bahasa seseorang akan semakin baik apabila kosakata yang diperoleh semakin banyak. Menurut Bakri dalam Anggraini (2011) faktor penguasaan kosakata dinyatakan sebagai berikut: "penguasaan kosakata anak dipengaruhi oleh faktor usia dan saat anak melakukan komunikasi dengan orang lain, semakin bertambah usia dan melakukan komunikasi, semakin banyak kosakata yang dikuasai".

Saat anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata, meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak tunarungu masih kesulitan dalam menggunakan kata benda karena keterbatasannya (Musfiroh dalam Triami, 2016).

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau kepustakaan. Studi kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data literatur, pembacaan dan pencatatan dan pengolahan bahan pustaka. Kegiatan ini tidak lepas dari koleksi perpustakaan dalam bentuk media cetak, media elektronik, serta dokumen yang berkaitan dengan perpustakaan, literatur penelitian dapat menemukan data dari koleksi (Khatibah, 2011).

Sumber-sumber literatur dalam penelitian ini diperoleh dari: jurnal, buku dan hasil penelitian (skripsi dan tesis). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penggunaan game edukasi terhadap kemampuan kosakata anak tunarungu. Proses penelitian dari tahap pengumpulan data literatur hingga proses menganalisis berlangsung selama satu minggu.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan game edukasi dalam pendidikan anak tunarungu sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Meski belum banyak, namun sudah memberikan sumbangan pengetahuan mengenai penggunaan game edukasi bagi anak tunarungu. Berikut ini disajikan beberapa hasil riset terbaru pemanfaatan game edukasi bagi pendidikan anak tunarungu:

Analisis terhadap beberapa artikel hasil penelitian yang menjadi sampel dalam literatur review ini adalah sebagaiberikut:

Tabel 1 Hasil Riset

No	Judul Riset	Nama Peneliti	Tahun Terbit	Subjek	Jenis Game	Tujuan	Kelebihan	Kekurangan	Hasil Riset
1	Pemerolehan Kosa Kata Anak Tunarungu dengan Media Kartu Bergambar Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Indonesia di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung.	Widanti & Amajida	2018	Anak tunarungu SMP kelas VIII	Kartu bergambar (visual)	Mengetahui kemampuan kosakata apa saja yang dikuasai anak tunarungu dan dapat memahami dan menggolongkan kosakata anak tunarungu berdasarkan tataran kelas Kata bahasa Indonesia.	Modifikasi permainan tradisional sehingga dapat diterapkan untuk meningkatkan kosakata anak tunarungu.	Menggunakan dua media pembelajaran yaitu modifikasi permainan tradisional dan kartu bergambar.	Memperudah mengingat kosa kata dan mempermudah anak tunarungu dalam memahami beberapa informasi yang diterima anak.
2	Pengembangan Media Belajar Monopoli Kosakata (MOKA) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Benda pada Peserta Didik Tunarungu	Indarwati	2020	Anak Tunarungu Kelas 3 SD	Monopoli kosakata	Meningkatkan penguasaan kosakata benda bagi peserta didik tunarungu	Membantu siswa dalam meningkatkan kosakata	Pengembangan monopoli kosakata ini belum sempurna dalam menggunakan model ADDIE, mengingat peneliti tidak melakukan ujicoba.	Media monopoli kosakata yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik

3	Permainan Barrier Game Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Tunarungu.	Nikmah, K. & Rianto, E.	2019	Anak tunarungu kelas SDLB-B	Permainan Barrier game	Menguji pengaruh permainan Barrier game terhadap kemampuan menyimak siswa tunarungu	Dapat digunakan sebagai salah satu alternative strategi dalam pembelajaran kemampuan menyimak ketika sekolah.	Anak tunarungu sering mengalami salah persepsi atau kesalahan dalam menafsirkan informasi. Karena kosakata yang sedikit siswa tidak dapat mengerti makna setiap kata yang diberikan mereka hanya akan menangkap kata tertentu yang sudah diketahui sehingga informasi yang diterima menjadi tidak lengkap sehingga	Permainan barrier game mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa tunarungu
4	Edugame Application as Vocabulary Learning Media for Deaf Children	Sudarmilah, E. dkk	2020	Anak Tunarungu	Edugame	Mempermudah anak untuk memahami dan mengembangkan kosakata serta untuk mengembangkan motivasi belajar anak. Media pembelajaran ini dirancang dengan menarik dan interaktif.	Motivasi meningkat siswa dan Membantu guru dalam pembelajaran kosakata anak.	Subjek dalam penelitian lebih diperjelas untuk kelas berapa. dengan mudah, dengan adanya gambar yang berwarna warni serta video didalam edugame membuat anak menjadi lebih bersemangat dan interaktif dalam belajar	Media edugame ini berfungsi dengan baik dalam proses pembelajaran kosakata anak tunarungu, karena dalam proses pembelajarannya anak tunarungu harus menarik dan interaktif sehingga tidak mudah bosan dan meningkatkan pemahaman kata pada anak

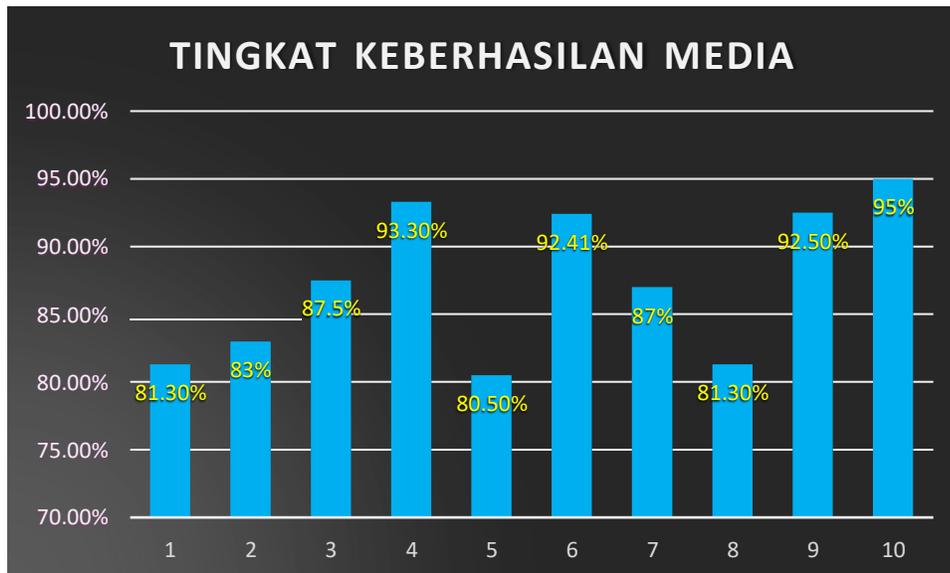
5	Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Dalam Memahami Bahasa	Haliza, N. dkk.	2020	Anak Tunarungu	Buku	Pemerolehan bahasa anak berkebutuhan khusus (tunarungu) dalam memahami bahasa	Membantu anak tunarungu memperoleh bahasa secara langsung	Media yang digunakan kurang menarik	Anak tunarungu dapat memperoleh bahasa secara komunikasi total menggunakan bentuk komunikasi secara lisan atau disebut oral, dengan kegiatan membaca, menulis, membaca ujaran, juga dilengkapi dengan bentuk isyarat dengan menggunakan kalimat-kalimat sederhana.
6	Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) untuk Siswa Tunarungu di Sekolah Dasar Luar Biasa	Anugerah, S., Y., Ulfa, S., & Husna, A.	2020	Anak Tunarungu	video pembelajaran bisindo	Menghasilkan dan mengetahui kelayakan serta respon siswa terhadap video pembelajaran bisindo	pengembangan media pembelajaran video pembelajaran yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah pada panduan pemakaian media pembelajaran tersebut dalam bentuk RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) yang dibuat untuk gurunya masing-masing.	Spesifikasi video pembelajaran kurang detail	Media pembelajaran video pembelajaran BISINDO yang menarik dan dirancang untuk anak tunarungu.

							an tersebut dalam bentuk RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) yang dibuat untuk gurunya masing-masing.		
7	Game Edukasi Tari Tradisional Indonesia Untuk Siswa Tunarungu Kelas VI Sekolah Dasar	Khusnul Rahmah Eka Septiani, K., R., Irsyadi, F., Y.	2020	Anak Tunarungu	Game edukasi pengenalan tari tradisional Indonesia	Memperudahkan guru memperkenalkan Tari Tradisional Indonesia dan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar mengenal Tari Tradisional Indonesia	Game yang digunakan menarik dan mempermudah dal am proses pengenalan tari tradisional pada anak	Macam	Media pelajar yang menarik dan membantu mempermudah guru dalam memperkenalkan macam-macam tari tradisional Indonesia
8	Media Pembelajaran Puzzle pada Bangun Datar Jajargenjang untuk Anak Tunarungu	Septiyani, V., Hartatiana, dan Wardani, A., K.	2021	Anak Tunarungu	Puzzle	Mengembangkan media pembelajaran puzzle bangun datar segi empat pokok bahasan jajargenjang untuk anak tunarungu	Membantu anak dalam mengenalkan materi geometri dengan cara visualisasi dan memberikan media yang kongkrit dalam pembelajaran.	Bahan yang digunakan dalam membuat Puzzle bisa menggunakan	Menghasilkan media pembelajaran puzzle bangun datar segi empat pokok bahasan jajargenjang.

9	Pengembangan Media Pola Kalimat Sederhana Berbasis Android Pada Pembelajaran Sains Untuk Siswa Tunarungu	Fitria Dwi Fibrianti	2020	Anak Tunarungu	Media Poker (Pola Kalimat Sederhana)	Menghasilkan produk berupa media pola kalimat sederhana berbasis android pada pembelajaran sains untuk siswa tunarungu, dan mendeskripsikan kelayakan Media pola kalimat sederhana dari sisi ahli	Program aplikasi untuk memahami pola atau struktur kalimat dalam sebuah bacaan diperlukan anak tunarungu dalam memahami konsep sains, membantu anak tunarungu dalam memahami pola kalimat sekaligus memahami konsep sains dan merupakan program aplikasi berbasis android yang dibuat untuk menunjang anak tunarungu dalam belajar membaca	Penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap pengembangan media sehingga perlu untuk melanjutkan tahapan penelitian yaitu implementasi media dalam proses pembelajaran	Media pola kalimat sederhana berbasis android layak digunakan dengan kategori sangat baik.
---	--	----------------------	------	----------------	--------------------------------------	---	--	--	--

10	Video Game Edukatif Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Manusia Pada Anak Tunarungu Kelas I	Hirnandin, A., dan Wagino.	2018	Anak Tunarungu	Video game edukasi	Untuk mengetahui pengaruh video game edukatif terhadap kemampuan mengenal anggota tubuh manusia Pada anak tunarungu	Membantu proses pembelajaran pada anak tunarungu dengan menggunakan video game edukasi mengenal anggotatubuh manusia	Mengenai gambar dari bagian anggota tubuh, anak tunarungu mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama bagian anggota tubuh yang ditunjukkan. Sehingga kedepannya diperlukan gambar yang lebih menarik.	video game edukatif mempunyai pengaruh terhadap kemampuan mengenal anggotatubuh pada anak tunarungu. Hal ini terlihat bahwa kemampuan mengenal anggota tubuh pada anak tunarungu mengalami peningkatan, aspek yang dinilai adalah kemampuan mengenal bagian anggota tubuh manusia, mengenal fungsi bagian dari anggota tubuh dan merawat bagian dari anggota tubuh.
----	---	----------------------------	------	----------------	--------------------	---	--	---	---

Rata-rata hasil penggunaan game edukasi terhadap kemampuan kosakata anak tunarungu, dapat dipaparkan dalam bentuk diagram, sebagai berikut:



Dari berbagai penelitian yang telah disajikan pada tabel di atas, memang sudah banyak riset penggunaan media game edukasi. Subjek penelitian yang sudah dilakukan riset adalah anak tunarungu. Anak tunarungu membutuhkan bantuan media pembelajaran visual yang menarik dan mampu meningkatkan perhatian dan fokus anak. Game edukasi diciptakan untuk dapat diamati secara visual oleh pengguna. Dari data di atas, penggunaan game edukasi yang sesuai dengan anak tunarungu adalah video game edukasi dengan presentase media 95% dan Edugame dengan presentase media 93,30%. Hasil riset semua menunjukkan bahwa game edukasi sangat membantu anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran disekolah. Game edukasi terbukti mampu meningkatkan fokus anak tunarungu dalam pembelajaran. *Game edukasi* juga mampu meningkatkan motivasi siswa tunarungu dalam belajar, meningkatkan kemampuan hafalan, meningkatkan kosakata, meningkatkan kemampuan berlogika matematis, dan bahkan mampu meningkatkan kemampuan perhatian siswa saat belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi memiliki manfaat dalam meningkatkan kosakata dan motivasi belajar pada anak tunarungu. Game edukasi terbukti dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran anak tunarungu.

Daftar Pustaka

Anugerah, S.Y, & dkk. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar Luar Biasa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*. Vol 7(2):76-85

Arsyad Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja

Grafindo Persada

- ASSIDIQ, M.S. 2020. Game Edukasi Pengenalan Pertumbuhan Hewan Dan Tumbuhan Pada Anak Tunagrahita Ringan Di Sibypasp Gondangrejo. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Bihaqi, Istianah. 2015. Efektifitas Penggunaan Metode time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 7 di SMPI Walisongo Mojokerto Tahun Ajaran 2014-2015.
- Endah Sudarmilah et al. 2020. Edugame Application as Vocabulary Learning Media for Deaf Children. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*. 9(2): 1543 – 1550.
- Gunawan, Dudi. 2016. Modul Guru Pembelajaran SLB Tunarungu Kelompok Kompetensi. Bandung:PPPPTK DAN PLB
- Haliza, N., Kuntarto, E., & Kusmana, A. 2020. Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) dalam Memahami Bahasa. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 1(02).
- Haenudin. 2013. Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Indarwati, L., Hasmayati, E., & Jaya, I. 2020. Pengembangan Media Belajar Monopoli Kosakata (MOKA) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Benda pada Peserta didik Tunarungu. *JPK (Jurnal pendidikan Khusus)*. 16.(2): 1-10. Khatibah. (2011). Penelitian kepustakaan. *Jurnal Iqra'*. 5(1): 36-39.
- Mortara, M., et al. 2013. Learning Cultural Heritage by Serious Game. *Journal Of Cultural Heritage*. 15 (3): 318-325.
- Nabila, N. H & Amajida, F. G. 2018. Pemerolehan Kosa Kata Anak Tunarungu dengan Media Kartu Bergambar Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Indonesia di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung. *Jurnal SENDIKA FKIP UAD*. 2(01): 15-22.
- Nikmah, K. & Rianto, E. 2019. Permainan Barrier Game Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus UNESA*.
- Pamungkas, A., N., & Wagino. 2020. Penggunaan Media Barrier Game Terhadap Kemampuan Memahami Kosa-Kata Pada Anak Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus UNESA*.
- Wasita, Ahmad. 2012. *Seluk-Beluk Tunarungu & Tunawicara Serta Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Javalitera.
- Widanti, N., H., & Amajida, F., G.,. 2018. Pemerolehan Kosa Kata Anak Tunarungu dengan Media Kartu Bergambar Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Indonesia di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung. *SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*. 2 (1): 15-22