

## **EFEKTIVITAS GAME DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA ANAK TUNARUNGU**

**Reni Kushertanti Sholihah**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[reny.17010044064@mhs.unesa.ac.id](mailto:reny.17010044064@mhs.unesa.ac.id)

**Pamuji**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[pamuji@unesa.ac.id](mailto:pamuji@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penguasaan kosakata bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus karena menjadi faktor utama terhadap keakuratan dalam pembelajaran, baik untuk membaca kalimat, menulis kalimat maupun pemahaman dalam bacaan yang dibaca. Penguasaan kosakata juga dapat menyumbang porsi yang cukup besar terhadap perbendaharaan kata yang dimiliki oleh anak berkebutuhan khusus. Begitu pula dengan anak tunarungu yang mana kesulitan terhadap bahasa, pemahaman kosakata juga diperlukan untuk menunjang belajar di lingkungan masyarakat. Semakin banyak kata yang diketahui anak, semakin besar pula kemampuan anak dalam memahami apa yang dilihat dan dibaca. Game digital merupakan salah satu bagian dari teknologi digital yang memungkinkan penggunanya untuk melakukan aktivitas bermain yang menyenangkan dan bisa menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran yang menyenangkan dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan anak bermain sambil belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji efektivitas penggunaan game digital dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak tunarungu. Metode penelitian yang digunakan adalah *literature review*, dengan telaah kepustakaan menggunakan artikel. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif untuk mengidentifikasi dampak penggunaan game berbasis komputer dan Android terhadap pembelajaran bahasa, dengan fokus khusus pada anak tunarungu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game digital yang dirancang dengan pendekatan visual dan interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa dan penguasaan kosakata. Game ini tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengurangi tekanan pembelajaran, membuat anak lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian review ini yaitu penggunaan game digital memiliki dampak positif pada anak tunarungu dan berkebutuhan khusus lainnya guna meningkatkan penguasaan kosakata, menunjukkan fleksibilitas, dan adaptasi game digital bisa untuk berbagai konteks pembelajaran.

**Kata Kunci:** game digital, penguasaan kosakata, anak tunarungu.

### **Abstract**

Vocabulary mastery is beneficial for children with special needs because it is the main factor for accuracy in learning, both for reading sentences, writing sentences and understanding in the reading. Vocabulary mastery can also contribute a large portion to the vocabulary owned by children with special needs. Likewise with deaf children who have difficulties with language, understanding vocabulary is also needed to support learning in the community. The more words a child knows, the greater the child's ability to understand what is seen and read. Digital games are one of the parts of digital technology that allows users to do fun play activities and can be an effective alternative to fun learning with the intention of meeting the needs of children playing while learning. The purpose of this study is to examine the effectiveness of using digital games in increasing vocabulary mastery in deaf children. The research method used is literature review, with a literature review using articles. The data obtained were then analyzed using descriptive methods to identify the impact of the use of computer-based and Android-based games on language learning, with a special focus on deaf children. The results of the study show that digital games designed with visual and interactive approaches contribute significantly to the improvement of language skills and vocabulary mastery. This game is not only interesting and fun, but it is also effective in reducing learning pressure, making children more motivated to engage in the learning process. The implication of this review research is that the use of digital games has a positive impact on deaf and other special needs children in order to improve vocabulary mastery, show flexibility, and adapt digital games to various learning contexts.

**Keywords:** digital games, vocabulary mastery, children with hearing impairments.

### **PENDAHULUAN**

Anak tunarungu khususnya tipe sedang ke berat atau intensitasnya pendengarannya minim dapat

mempengaruhi perkembangan kemampuan linguistik dan aspek perkembangan kognitif, emosional dan sosial lainnya (Merchan. et al., 2022). Anak yang hanya

menggunakan bahasa lisan sebagai bahasa utamanya memiliki kesadaran fonologis dan kemampuan membaca non-kata yang lebih baik daripada anak yang menggunakan isyarat sebagai bahasa komunikasinya. Dalam bidang bahasa, mayoritas anak tunarungu kosakata yang dimiliki relatif lebih kecil dibandingkan dengan teman sebayanya yang dapat mendengar. Anak yang kemampuan bicara secara lisan yang baik cenderung memiliki kemampuan membaca kata dan pemahaman bacaan yang nilai lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang hanya menggunakan isyarat (Antia. et al., 2020).

Anak tunarungu menghadapi tantangan yang cukup signifikan dalam mempelajari makna dari kosakata karena mereka tidak dapat menerima input pendengaran secara alami, yang merupakan sumber utama dalam pembelajaran kosakata bagi anak-anak yang mendengar (Sumiharsono, 2017). Keberagaman kesulitan ini tidak hanya berpengaruh pada kemampuan mereka memahami arti kata-kata baru dan menggunakannya dalam konteks yang tepat, tetapi juga pada pembangunan kosakata menjadi kata lalu kalimat yang luas artiannya (Haenudin, 2013). Akibatnya, hal ini dapat menghambat perkembangan bahasa dan kemampuan komunikasi mereka, mempengaruhi pemahaman informasi, partisipasi dalam kegiatan sosial, serta mengikuti pelajaran di sekolah (Purbaningrum, 2018). Mengembangkan kosakata bagi anak tunarungu sangat berarti karena menjadi faktor utama terhadap keakuratan dalam membaca, pemahaman bacaan serta menyumbang porsi yang cukup besar terhadap perbendaharaan kosakata (Kyle. et al., 2016).

Pendidikan adalah sektor yang paling potensial dalam penggabungan teknologi di dunia. Sebuah minat baru muncul; siswa dapat memiliki model pendidikan yang disesuaikan dengan profil mereka berkat teknologi (Florez. et al, 2018). Dengan adanya perkembangan zaman banyak sekali media atau metode yang dapat digunakan maupun dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, salah satunya dengan adanya berbagai aplikasi game edukasi yang bisa diunduh diberbagai platform internet melalui alat elektronik seperti handphone, laptop, maupun tablet, yang mana berbagai alat elektronik tersebut digemari oleh banyak kalangan karena kemudahannya dalam mengakses. Game digital merupakan salah satu bagian dari teknologi digital yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan aktivitas bermain yang menyenangkan dengan aturan yang sudah dibuat sedemikian rupa serta memiliki berbagai fungsi dan tujuan sesuai keinginan penggunaannya yang juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Anak perlu metode pembelajaran yang dapat membangkitkan pemikiran kreatif dan kritis dengan memanfaatkan teknologi yang ada, permainan digital diakui mampu

mengembangkan keterampilan anak yang sesuai dengan keterampilan abad 21 (Muhammad. et al, 2018).

Keunggulan game digital antara lain adalah sifatnya yang menarik dan menyenangkan, yang bisa meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak tunarungu dalam proses belajar (Mayang, 2018). Sifat interaktif dan kemampuan untuk menggabungkan berbagai media seperti audio, visual, dan teks, membantu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari anak tunarungu. Selain itu, game digital juga dapat disesuaikan untuk memenuhi kecepatan dan cara belajar yang paling sesuai bagi setiap individu (Dirks. et al, 2017). Mengembangkan keterampilan berpikir komputasional untuk anak mendengar merupakan sebuah tantangan, terlebih lagi anak tunarungu yang notabennya kemampuan bahasa mereka terbatas. Dengan diberikan game digital melalui aplikasi menunjukkan adanya motivasi yang tinggi untuk bermain (Cano. et al, 2020). Meskipun ada banyak penelitian mengenai penggunaan game digital dalam pembelajaran kosakata pada anak yang mendengar, penelitian tentang penggunaannya untuk anak tunarungu masih terbatas (Fuada dalam Hamid, 2020). Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut sangat diperlukan untuk mengembangkan dan menilai efektivitas game digital dalam meningkatkan kosakata anak tunarungu, serta untuk memahami bagaimana game ini dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran (Vitianingsih, 2016).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek yang mana pada penelitian ini adalah anak tunarungu sedangkan penelitian sebelumnya sebagian besar anak dengar. Kemudian perbedaan yang lainnya yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literature, sedangkan pada penelitian terdahulu atau penelitian lainnya sebagian besar menggunakan metode kuantitatif atau metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas game digital dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu, mendeskripsikan proses pembelajaran kosakata mereka melalui game, dan mengembangkan rekomendasi untuk penggunaan game digital dalam pembelajaran kosakata. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga untuk pengembangan metode pembelajaran kosakata yang efektif bagi anak tunarungu.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode *literature review* untuk menyusun dasar teoretis dan temuan peneliti terdahulu dalam penelitian terkait penggunaan game digital sebagai media pembelajaran kosakata bagi anak tunarungu. *Literatur review* merupakan metode penelitian dengan

tujuan mengumpulkan dan memperoleh inti dari penelitian sebelumnya kemudian di analisis (Snyder, 2019).

Prosedur penelitian ini meliputi penentuan topik dan judul; perumusan masalah; penentuan kata kunci; kriteria eksklusi dan database; penyaringan data; analisis literatur; dan pelaporan hasil, (Tim Skripsi UNESA, 2020).

1. Prosedur Penelusuran Literatur Data untuk review literatur ini diperoleh dari berbagai sumber yang kredibel dan terpercaya, termasuk jurnal ilmiah, buku teks, konferensi, dan laporan penelitian yang diterbitkan dalam dekade terakhir. Database seperti PubMed, Scopus, Google Scholar, Elsevier, Garuda, Ebsco-host, dan Research Gate digunakan untuk pencarian literatur yang relevan dengan topik penelitian.
2. Prosedur Pemilihan Kriteria inklusi untuk seleksi literatur meliputi studi yang fokus pada penggunaan game digital dalam pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa atau kosakata, serta studi yang melibatkan subjek anak tunarungu. Literatur yang dipilih diterbitkan antara tahun 2013 hingga 2024. Kriteria eksklusi menghilangkan studi yang tidak memiliki metodologi yang jelas, laporan penelitian yang belum peer-reviewed, atau sumber yang tidak relevan dengan fokus penelitian. Abstrak dari berbagai artikel dikumpulkan dan dibaca untuk menilai kesesuaian isi literatur dengan kriteria yang ditentukan.
3. Prosedur Analisis Setiap artikel yang terpilih dianalisis untuk menentukan relevansinya dengan tujuan penelitian. Informasi penting yang diekstrak meliputi nama penulis, tahun terbit, lokasi penelitian, subjek, tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, dan hasil yang diperoleh. Analisis ini membantu dalam memahami tren dan hasil yang sudah ada serta mengidentifikasi celah dalam penelitian yang ada. Data yang telah dikumpulkan kemudian dicatat dan dianalisis satu dengan yang lainnya.
4. Sintesis Informasi Informasi dari berbagai sumber yang telah dianalisis kemudian disintesis untuk membangun pemahaman yang komprehensif tentang subjek. Sintesis ini melibatkan penggabungan data dari studi yang berbeda untuk membentuk pandangan yang lebih luas mengenai efektivitas dan penerapan game digital dalam pembelajaran kosakata anak tunarungu.

Dengan menerapkan metode *literature review* ini, penelitian ini bertujuan untuk menyediakan dasar teoretis yang kuat untuk pengembangan rekomendasi tentang penggunaan game digital dalam mendukung pembelajaran kosakata bagi anak tunarungu. Selain itu, review ini juga

diharapkan dapat menunjukkan arah baru untuk penelitian mendatang dalam bidang yang sama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Berikut adalah ringkasan beberapa penelitian yang relevan dengan penggunaan game digital sebagai media pembelajaran untuk anak-anak, khususnya yang berfokus pada anak tunarungu dan berkebutuhan khusus:

1. Hong. et al. (2021) Taiwan, penelitian ini melibatkan 8 anak autis dan cerebral palsy menggunakan platform game Fun Ocean Interface dengan media tablet, yang mana pada game tersebut dimainkan dengan mengelompokkan ikan yang sama dan menyebutkan jumlahnya. Pada permainan ini peserta menunjukkan keterlibatan langsung dan kemajuan belajar yang berbeda. Hasil menunjukkan peningkatan keterampilan berbahasa dan matematika berkat penggunaan media ini.
2. Putri. et al. (2020): Menggunakan game android untuk meningkatkan penguasaan kosakata tentang anggota tubuh pada anak tunarungu di Kota Padang, Indonesia, hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata.
3. Sudarmillah. et al. (2020): Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edugame secara signifikan memperbaiki penguasaan kosakata pada anak tunarungu di Indonesia, menekankan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
4. Irsyadi. et al. (2019) Penelitian di MI Al Islam Program Plus Dibal, Indonesia, menunjukkan bahwa aplikasi game Bahasa Inggris berbasis android meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengingat kosakata.
5. Dore. et al. (2019) Di Amerika Serikat, penelitian menunjukkan perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata antara anak-anak dari kelas ekonomi menengah dan rendah yang menggunakan game seluler.
6. Nurcholis (2017) Dengan menggunakan aplikasi mobile marbel huruf, penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan di Indonesia.
7. Qoyyimah (2017) Penelitian di SLB Eka Mandiri, Kota Batu, Indonesia menggunakan aplikasi game berbasis android yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak tunarungu, menghasilkan peningkatan yang signifikan dari pre test ke post test.
8. Rabu (2017) Di Malaysia, penelitian ini menguji keefektifan game digital dibandingkan metode

pembelajaran multimedia tradisional dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak-anak sekolah dasar.

9. Chebka (2015) Di Tunisia, penelitian melibatkan 38 anak tunarungu yang menggunakan game crossword untuk pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata, serta tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan game sebagai media pembelajaran.
10. Aghlara (2013) Penelitian ini dilakukan di Iran dengan 40 anak perempuan berusia 6 sampai 7 tahun yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Menggunakan program game berbasis komputer SHAIEx, penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional.

Dari analisis yang dilakukan terhadap 10 artikel terpilih, empat di antaranya yang memanfaatkan game berbasis Android telah menunjukkan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa, khususnya peningkatan kosakata pada anak tunarungu (Chebka, 2015; Qoyyimah, 2017; Putri. et al., 2020; Sudarmillah. et al., 2020). Efek serupa juga terlihat dalam dua artikel yang memanfaatkan media yang sama namun pada subjek anak tunagrahita ringan dan anak normal (Nurcholis, 2017; Dore. et al., 2019). Selanjutnya, satu artikel menunjukkan penerimaan yang sangat positif terhadap pembelajaran kosakata pada anak normal melalui penggunaan game berbasis Android (Irsyadi. et al., 2019). Dua artikel lain menggunakan game berbasis komputer dan juga menunjukkan peningkatan kosakata pada anak normal (Aghlara, 2013; Rabu. et al., 2017). Sementara itu, satu studi yang menggunakan game fun ocean menunjukkan adanya perkembangan keterampilan berbahasa dan matematika yang dipengaruhi oleh interaksi ketika memainkan game (Hong. et al., 2021).

## **PEMBAHASAN**

Game digital tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan tetapi juga berfungsi sebagai media pendidikan yang merangsang dan melatih keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa. Teknologi digital memainkan peran penting dalam pendidikan bahasa. Salah satu teknologi yang paling banyak diterima dengan baik oleh para pelajar untuk belajar bahasa adalah game digital (Sooyof, 2020). Pemanfaatan game digital dalam pendidikan menunjukkan peranan penting media dalam mempermudah proses pembelajaran. Multimedia sebagai alat pendukung untuk mengakses pengetahuan, dengan memanfaatkan sistem teknologi dan siswa dapat menggunakannya untuk belajar dari praktik dalam konteks

yang menyenangkan (Florez et al., 2019). Menurut Syaifullah (2020), pembelajaran dianggap sebagai proses komunikasi dalam suatu sistem di mana media pembelajaran memainkan peran krusial sebagai komponen dari sistem tersebut. Tanpa media, komunikasi akan terhambat, sehingga proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif.

Game khususnya dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam materi tertentu dan memicu minat belajar, memberikan pengalaman baru dan menyenangkan yang memudahkan pemahaman materi (Wibawanto, 2020). Sebagai media visual, game mempengaruhi pemahaman dan memperkuat ingatan terkait dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran bertindak sebagai perantara pesan dari pengajar ke pelajar melalui simbol-simbol visual (Syaifullah, 2020). Permainan digital dapat digunakan sebagai pembelajaran digital yang mana diperlukan lebih modifikasi dalam hal desain untuk proses pengembangan pengalaman pada anak tunarungu dan korelasinya dengan hasil pembelajaran yang lebih efisien (Costa. et al, 2019).

Anak tunarungu kebanyakan kurang mendapat dukungan dalam hal teknologi bantuan. Mereka memiliki banyak kebutuhan khusus dalam hal pendidikan, komunikasi, dan rekreasi yang sebagian besar tidak terpenuhi (Dos passos. et al., 2015). Anak tunarungu kesulitan dalam memahami teks dibandingkan anak normal seusianya, dari 47 siswa tunarungu menunjukkan bahwa 26 dari siswa tersebut menunjukkan kesulitan dalam pemahaman teks (Barajas. et al., 2016). Hal tersebut dikarenakan kosakata sangat penting bagi anak untuk mengembangkan bahasa, literasi, dan komunikasi di tahun-tahun awal mereka (Yang. et al., 2021).

Berdasarkan analisis dari sepuluh artikel, empat di antaranya menekankan bahwa game digital berbasis Android, yang bersifat visual, memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kosakata pada anak tunarungu. Rizki (2016) menyoroti pentingnya media visual dalam pendidikan anak tunarungu untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif. Mendri dan rekan (2018) serta Putri dan rekan (2018) juga menguatkan pandangan ini, menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran untuk anak tunarungu idealnya harus berorientasi visual, memanfaatkan kemampuan penglihatan yang mereka miliki. Game dapat menjadi alat yang sangat ampuh untuk membantu orang belajar dan mendapatkan pengetahuan, anak tuli dan bisu sering kali berada pada posisi yang lebih kurang beruntung dan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kebutuhan dan ide-ide mereka. Oleh sebab itu aplikasi berbasis permainan atau game digital sedang berkembang, dengan popularitas ini, perhatian mulai diarahkan pada aksesibilitas teknologi ini bagi para

penyandang disabilitas untuk memastikan kesetaraan dan akses yang setara untuk mendapat hak yang sama (Hassan, 2024). Hal ini dikuatkan dengan adanya penelitian yang membahas tentang game digital yang mana menunjukkan adanya harapan baik untuk mendorong proses pemerolehan bahasa pada anak (Govender. Et al., 2021).

Terdapat beberapa game digital yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak tunarungu, salah satu contohnya adalah game crossword dimana cara untuk memainkannya dengan mencari huruf yang sudah diacak untuk menebak kata sederhana dan mengisinya dalam kolom yang tersedia. Anak tunarungu mengalami kesulitan ketika diminta untuk menyusun kata yang belum diketahui, oleh sebab itu pada game crossword ini dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar serta mengubahnya menjadi kata yang sederhana. Dapat dimulai dari konsonan bilabial (p), (b), (m) yang digabungkan dengan huruf vocal (a), (i), (u), (e), (o) seperti “papa”, “mama”, “bibi”. Sehingga dapat memudahkan anak tunarungu untuk lebih memahami dan mengingat kata dari gambar yang tersedia.

Selain itu, manfaat dari penggunaan media visual dalam pendidikan mencakup: memberikan solusi terhadap keterbatasan pengalaman praktis siswa, memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dan lingkungan belajar, meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, mendorong perubahan efektif dalam aspek kognitif dan psikomotor, membangkitkan minat baru dan mempertahankan motivasi, menyajikan konsep dasar secara konkrit dan realistis (Suyahman, 2019). Hermanto (2014) menambahkan bahwa dalam pembelajaran kosakata, anak tunarungu memerlukan media yang tidak hanya menarik tetapi juga yang dapat memvisualisasikan konsep secara konkrit, memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pendidikan. Game digital, yang diadaptasi untuk kebutuhan anak tunarungu, memanfaatkan aspek visual dan interaktifitas yang memungkinkan anak menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Chebka (2015), Putri dan rekan (2020), serta Sudarmillah (2020), game digital berbasis Android yang interaktif telah terbukti efektif dalam memotivasi anak tunarungu untuk mengikuti pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih menarik dan mengurangi tekanan yang mungkin dirasakan selama pembelajaran. Qoyyimah (2017) menemukan bahwa kelebihan dari game digital berbasis Android antara lain termasuk kemampuan untuk menarik minat anak selama proses belajar, kemudahan dalam belajar kosakata dengan dukungan gambar, dan praktikalitas produk yang tidak memerlukan banyak memori perangkat, sehingga ideal untuk digunakan pada perangkat mobile seperti handphone.

Keterbatasan dalam penelitian ini terdapat minimnya jurnal yang membahas tentang anak tunarungu

dengan judul penelitian yang sama. Solusi untuk mengatasi minimnya jurnal yaitu dengan mencari literature yang sesuai dengan penelitian, tetapi dengan subjek yang berbeda dengan subjek yang diteliti. Implikasi hasil dari penelitian review peningkatan penguasaan kosakata anak tunarungu melalui game digital memiliki dampak positif. Selain meningkatnya penguasaan kosakata pada anak tunarungu, juga dapat memotivasi untuk semangat belajar dan menumbuhkan minat belajar. Serta game digital juga menunjukkan fleksibilitas dalam belajar dan game bisa diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa game digital mampu meningkatkan penguasaan kosakata anak tunarungu. Penggunaan game digital, baik yang berbasis komputer maupun Android, memiliki kapasitas untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak, termasuk anak berkebutuhan khusus dan anak normal. Khususnya bagi anak tunarungu, game digital menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Ini terutama karena game tersebut dirancang untuk memanfaatkan kecenderungan visual yang lebih kuat pada anak tunarungu. Terdapat bukti yang konsisten bahwa game digital yang interaktif tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengurangi tekanan belajar dan memotivasi anak tunarungu untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran. Efektivitas ini juga terextend pada anak normal dan anak berkebutuhan khusus lainnya dalam penguasaan kosakata.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Zainul. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 1. No. 1. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784>
- Aghlara, Laleh & Tamjid, H. N. (2013). The Effect of Digital Games on Iranian Children’s Vocabulary Retention in Foreign Language Acquisition. *Procedia-Social and Behavioral Science*. Vo. 29. Pages 552-560. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.11.275>
- Antia, S. D., Lederberg, A. R., Easterbrooks, S., Schick, B., Branum-Martin, L., Connor, C. M., & Webb, M. Y. (2020). Language and reading progress of young deaf and hard-of-hearing children. *The Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 25(3), 334-350. <https://doi.org/10.1093/deafed/enz050>
- Barajas, C, A, M. & Gonzalez. (2016). Comprehension Of Texts By Deaf Elementary School Students: The

- Role Of Grammatical Understanding. *Journal of Research In Developmental Disabilities*. Vol. 59 (2): pp 8-23. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2016.07.005>
- Cano, S., et al., (2020). Serious Game As Support For The Development Of Computational Thinking For Children With Hearing Impairment. *Applied Sciences*, 11(1), 115. <https://doi.org/10.3390/app11010115>
- Chebka. Et al., (2015). A Crossword Game for Deaf. IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICTA.2015.7426880>
- Costa, C., Marcelino, L. et al., (2019, October). Games for Education of Deaf Students: A Systematic Literature. In *ECGBL 2019 13th European Conference on Game-Based Learning; Academic Conferences and Publishing Limited: Oxfordshire, UK* (p. 170). <https://doi.org/10.34190/GBL.19.113>
- Dirks, E. et al., (2017). Concern for Others: A Study on Empathy in Toddlers with Moderate Hearing Loss. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*. Vol. 22. No. 2. <https://doi.org/10.1093/deafed/enw076>
- Dore, R. A et al., (2019). Education in The App Store: using a Mobile Game to Support U.S Preschoolers' Vocabulary Learning. *Journal of Children and Media*. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1650788>
- Dos Passos, C, R., et al., (2015, April). Video games in education of deaf children. In *17th International Conference on Enterprise Information Systems* (Vol. 3, pp. 122-129). <https://doi.org/10.5220/0005397701220129>
- Florez, Leandro, et al., (2019). Digital transformation to support literacy teaching to deaf Children: From storytelling to digital interactive storytelling. *Journal Telematics and Informatics*. Vol 38, No. 87-99. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.09.002>
- Fuada, Syifaal. (2016). Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android. *Jurnal Penerapan Ilmu-ilmu Komputer*. Vol. 2, No. 1. <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/08/artic/e/view/43>
- Govender, T., & Arnedo-Moreno, J. (2021). An analysis of game design elements used in digital game-based language learning. *Sustainability*, 13(12), 6679. <https://doi.org/10.3390/su13126679>
- Haenudin. (2013). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Hamid, Abi, Mustofa dkk. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan kita menulis
- Hassan, L. (2024). Accessibility of games and game-based applications: A systematic literature review and mapping of future directions. *new media & society*, 26(4), 2336-2384. <https://doi.org/10.1177/14614448231204020>
- Hermanto, (2012). Strategi Pembelajaran Kosakata Abstrak untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Tunarungu Usia Dini. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, hlm 41 <https://media.neliti.com/media/publications/219881-none.pdf>
- Hong, J. C., Chuang, C. Y., & Sher, Y. (2021). Effects and Motivation/Engagement of an Interactive Digital Game for Special Education Students in Elementary School: A Case Study Analysis. *Journal of Rehabilitation Practices and Research*, 2(1). <https://doi.org/10.33790/jrpr1100118>
- Ismail, Ilyas, M. (2020). Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran. Makassar: Cendekia
- Irsyadi, F, Y. dkk. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*. Vol. 9. No. 2. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Kyle, F, E. et al., (2016). The relative contributions of speechreading and vocabulary to deaf and hearing children's reading ability. *Research in Developmental Disabilities*. 48, 13-24. <https://dx.doi.org/10.1016/j.ridd.2015.10.004>
- Mayangsari, S dan Ervika, E. (2018). Parental Emotional Coaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghadapi Emosi Negatif Anak Tunarungu. *Jurnal penelitian & PPM*. Vol 5(2). hal 16-22. <https://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/18374>
- Mendri, K. I dkk. (2018). Pengaruh Auditory Visual Therapy (AVT) terhadap Perkembangan Bahasa Anak Gangguan Pendengaran Usia Sekolah (6-12 tahun) di SLB Daerah Istimewa Yogyakarta. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v2il.96>
- Merchan, et al. (2022). Executive functions in deaf and hearing children: The mediating role of language skills in inhibitory control. *Journal of Experimental Child Psychology*. Vol. 218. No. 2. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2022.105374>
- Muhamad, N. dkk. (2018). Penggunaan permainan digital dalam pembelajaran bilik darjah bagi meningkatkan kreativiti dalam penyelesaian masalah matematik. *Sains Humanika*, 10(3-2). <https://doi.org/10.11113/sh.v10n3-2.1486>
- Nurcholis, A. F & Azizah, N. (2017). Pengaruh Mobile Application Marbel Huruf terhadap Kemampuan

- mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB Negeri Wonogori. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol. 13. No. 2. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i2.191315>
- Purbaningrum, E & Rofiah, K. (2018). The Impact of Language Skills Guidance on Children With Hearing Impairment Language Development. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Vol. 212. <http://doi.org/10.2991/icei-18.2018.108>
- Putri, C, I. dkk. (2020). The Use of Android Game to Improve Impaired Hearing Student Vocabulary Mastery. *Journal of Educational Research and Evaluation*. Vol. 9. No. 2. <https://doi.org/10.15294/jere.v9i2.44744>
- Qoyyimah, D, A. & Adi, Pramono, E. (2017). Aplikasi Permainan Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*. Vol. 3. No. 2. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/4978>
- Rabu, S. N. A., & Talib, Z. (2017). The Effect of Digital Game-based Learning on Primary School Student' English Vocabulary Achievement and Aceptance. *Innovative Teaching and Laerning Journal*. Vol. 1. No. 1. <http://161.139.21.34/itlj/index.php/itlj/article/view/11>
- Rizki, L, B. (2016). Pengembangan Kamus Bahasa Inggris Bergambar bagi Anak Tunarungu di SMALB. *Jurnal Ortopedagogia*. Vol. 2. No. 2. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jo/article/view/5077>
- Snyder, H. (2019). 'Literature review as a research methodology: An overview and guidelines'. *Journal of Business Research*, 104, pp. 333-339, <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Soyooof, A. et al., (2020). Inclusive language education and digital games: A literature review and EFL students' perceptions. *Inclusive theory and practice in special education*, 156-173. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2901-0.ch008>
- Sudarmillah dkk. (2020). Edugame Application as Vocabulary Learning Media for Deaf Children. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/97922020>
- Sumiharsono, R. M & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Pustaka Abadi
- Suyahman. (2019). Media Belajar PPKn SD. Jawa tengah: Lakeisha
- Syaifulallah, A dkk.(2020). Visual Image Science Corner: Media Bantu Pembelajaran Sains. Jawa Barat: CV. Jejak
- Vitianingsih, V. A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*. Vo. 1. No. 1. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/inform/article/view/220>
- Wibawanto, W. (2020). Game Edukasi RPG (Role Playing Game). Semarang: LPPM UNNES
- Widyatmojo, G & Muhatdi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*. Vol. 4. No. 1. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>
- Yang, Ning., et al. (2021). Language Development in Early Childhood: Quality of Teacher-Child Interaction and Children's Receptive Vocabulary Competency. *Frontiers in Psychology*. Vol 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.649680>