

PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL DALAM PENINGKATAN VOCABULARY FAMILY MEMBER PADA DISABILITAS RUNGU

Kencana Nanda Pratiwi

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
kencana.21039@mhs.unesa.ac.id

Siti Masitoh

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
sitimasitoh@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan bilingual bahasa Inggris pada disabilitas runggu. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan tujuan mengkaji pengaruh penggunaan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary family member* pada disabilitas runggu kelas VIII jenjang SMPLB di SLB-B Karya Mulia Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental one group pretest- posttest*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes tulis dan dianalisis menggunakan uji parametrik setelah data terbukti berdistribusi normal berdasarkan hasil uji statistik *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya dianalisis dengan uji statistik *paired T-test* dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil yang diperoleh menghasilkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($t = -31.732$, $p < 0.01$). Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan sesudah pemberian *treatment* menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Data tersebut diinterpretasikan ada pengaruh signifikan penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap peningkatan *vocabulary family member* pada disabilitas runggu kelas VIII di SLB-B Karya Mulia Surabaya.

Kata Kunci: *Wordwall*, Kosakata, Disabilitas runggu.

Abstrack

In this study, the researcher sought to improve English bilingual skills in deaf people. So the researchers conducted a study with the aim of examining the effect of using wordwall educational games to improve the mastery of family member vocabulary in deaf disabilities class VIII at special junior high school level at special schools Karya Mulia Surabaya. This study used a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest- posttest research design. Data collection techniques were carried out by written tests and analyzed using parametric tests after the data proved to be normally distributed based on the results of the Shapiro-Wilk statistical test. The results obtained resulted in a significant difference between the pretest and posttest ($t = -31.732$, $p < 0.01$). Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. These results indicate a significant effect after treatment using wordwall educational games. The data is interpreted that there is a significant effect of using wordwall educational games on increasing vocabulary family members in class VIII deaf disabilities at special schools Karya Mulia Surabaya.

Keywords: *Wordwall*, Vocabulary, Deaf disability

PENDAHULUAN

Kemampuan bilingual pada disabilitas rungu memiliki karakteristik dan potensi yang unik. Disabilitas rungu disebut sebagai *bimodal bilingual* karena mereka menguasai dua bahasa dengan modalitas berbeda, yaitu bahasa isyarat sebagai bahasa ibu dan bahasa lisan atau tulisan (misalnya bahasa Inggris atau bahasa Indonesia) sebagai bahasa kedua (Divina et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa individu dengan bilingualisme, termasuk disabilitas rungu, memiliki kemampuan bahasa reseptif yang baik, artinya mereka mampu memahami bahasa yang diterima dari lingkungan sosialnya secara efektif (Yuranda & Muslim, 2024). Dalam konteks disabilitas rungu, bilingualisme tidak hanya soal menguasai dua bahasa, tetapi juga membangun identitas kebahasaan yang kuat melalui bahasa isyarat sebagai bahasa ibu, yang merupakan modal utama dalam perkembangan bahasa dan kognitif mereka (Lintangsari et al., 2019).

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan bilingual bahasa Inggris pada disabilitas rungu. Disabilitas rungu memiliki potensi untuk berkembang dalam penguasaan bahasa Inggris, terutama jika pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mereka yang mengandalkan input visual, seperti bahasa isyarat, gambar, teks, dan media digital. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris mengintegrasikan bahasa isyarat akan membantu disabilitas rungu memahami kosakata dan struktur bahasa asing secara lebih efektif. Metode belajar bahasa Inggris bagi disabilitas rungu bergantung pada visualisasi, seperti gambar, video, teks, dan media berbasis *game* edukatif atau aplikasi digital. Pendekatan ini sesuai dengan teori pembelajaran multisensorik yang menekankan pentingnya stimulasi visual dan kinestetik (Sirait et al., 2025). Pembelajaran bahasa Inggris terdapat 3 komponen utama yang wajib dikuasai diantaranya kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*) dan pengucapan (*pronunciation*) (Mubarokah, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada September - November 2024 di SLB-B Karya Mulia Surabaya menemukan bahwa di jenjang SMPLB terdapat permasalahan bahasa yang diduga karena keterbatasan penguasaan *vocabulary*. Permasalahan yang muncul yaitu penguasaan *vocabulary* yang cenderung rendah dan kurangnya memanfaatkan media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris sebatas menggunakan kamus cetak, sementara penggunaan media pembelajaran dalam

proses pembelajaran di kelas memiliki dampak yang signifikan. Beberapa manfaatnya meliputi: a) materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika disampaikan menggunakan media pembelajaran. b) penggunaan media pembelajaran secara efektif berpotensi meningkatkan pencapaian dan hasil belajar. c) dengan adanya media pembelajaran, siswa menunjukkan minat yang lebih besar dan fokus selama mengikuti proses pembelajaran. d) selain itu, media pembelajaran juga mampu memotivasi siswa agar lebih bersemangat untuk belajar. e) media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi hambatan terkait keterbatasan waktu dan ruang dalam proses belajar mengajar (Rahmawati et al., 2020).

Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran diduga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan *vocabulary* yang cenderung rendah dan hasil belajar yang kurang maksimal. Keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran bahasa Inggris menimbulkan pembelajaran yang monoton dan kurang diminati oleh siswa. Diduga siswa kurang bersemangat untuk belajar dan memahami penyampaian materi bahasa Inggris. Mengakibatkan siswa menghadapi kesulitan dalam mempelajari materi bahasa Inggris. Bagi peneliti permasalahan tersebut dianggap *urgensi* dan memerlukan solusi media pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* disabilitas rungu. Menurut Ilahiyat et al., (2023) melalui penggunaan permainan dalam proses pembelajaran kosakata, siswa merasa termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam permainan. Pembelajaran yang berbasis permainan dapat membangkitkan emosi disabilitas rungu ketika mereka mencari jawaban dan menghadapi tantangan dalam permainan. Sejalan dengan pendapat tersebut, peneliti merekomendasikan *game* edukasi *wordwall* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peningkatan penguasaan *vocabulary*. Peneliti menduga dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* pada disabilitas rungu.

Disabilitas rungu yang memiliki gaya belajar visual membutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajarnya seperti media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang melibatkan permainan dinilai dapat meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan minat belajar sehingga pembelajaran kosakata akan mudah dipahami oleh disabilitas rungu. Permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran salah satunya *game* edukasi *wordwall*. Pernyataan

tersebut sejalan dengan penelitian Firmansyah (2020) penggunaan media pembelajaran *wordwall* efektif dalam meningkatkan kosakata terutama dalam menghafal kosakata. Media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sebab *wordwall* menyediakan berbagai pilihan permainan menarik yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. *Template* permainan yang beragam pada *wordwall* membuat proses belajar menjadi lebih variatif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Hasbin *et al.*, (2024) dengan menggunakan *wordwall* sebagai alat pembelajaran interaktif secara efektif menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkat di setiap pertemuan. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif menjadi salah satu elemen penting untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitasnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penggunaan *game* edukasi berbasis digital yang menarik secara visual dan audio ini dapat secara signifikan meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa bagi disabilitas rungu.

Game edukasi *wordwall* adalah platform *website* yang menawarkan berbagai fitur dengan tema dan aktivitas interaktif yang beragam. *Output* dari *wordwall* adalah sebuah permainan sederhana yang mengajak disabilitas rungu untuk mengikuti instruksi yang diberikan dan memilih jawaban yang tepat sesuai dengan objek yang telah ditentukan. Sebagai platform *website* yang tidak berbayar, *wordwall* dapat dikreasikan oleh guru untuk menyampaikan materi dan membuat lembar kerja peserta didik (Paliouras dan Dimoulas, 2022). *Game* edukasi *wordwall* terkenal karena menyediakan permainan edukatif dan kuis yang dapat memberikan kesan pembelajaran konkret bagi disabilitas rungu. Keunggulan *game* edukasi *wordwall* adalah banyaknya pilihan *template* fitur yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik disabilitas rungu. Salah satu fitur *wordwall* dapat menyajikan gambar, grafik, *font* dan animasi interaktif. Ini sejalan dengan gaya belajar visual pada disabilitas rungu, yang cenderung memanfaatkan penglihatan sebagai modalitas utama untuk memperoleh informasi dari lingkungan sekitar (Rafikayati *et al.*, 2021). Prinsip kerja *wordwall* adalah dengan menyajikan materi dan soal bahasa Inggris dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan gambar menarik. Melalui bimbingan dan arahan dari guru, disabilitas rungu akan menjawab pertanyaan yang

ditampilkan di laman *wordwall* (Safrilia dan Masitoh, 2023)

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang berjudul “*The Effectiveness of Suggestopedia Method with Word Wall Picture in Increasing Vocabulary Mastery with Learning Disabilities*” (D dan Larekeng, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *suggestopedia* dengan media pembelajaran *wordwall* gambar terhadap perkembangan kompetensi komunikatif siswa pada mata pelajaran kosakata bahasa Inggris, terhadap minat siswa dalam belajar bahasa Inggris serta mengetahui hubungan antara kosakata siswa dengan minat belajar bahasa Inggris. Penelitian dilakukan di SMPLB Pare-Pare pada siswa dengan kesulitan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *suggestopedia* yang dipadukan dengan *wordwall* gambar berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Terlihat dari partisipasi aktif siswa selama kegiatan di kelas. Respon siswa selama proses belajar menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti instruksi guru dengan baik. Hal ini berdampak positif pada minat siswa dalam belajar bahasa, terutama dalam hal kosakata bahasa Inggris.

Penelitian lainnya mengenai *wordwall* juga dilakukan oleh Maulana & Murtadlo (2024) yang bertujuan untuk menguji pengaruh media *game* edukasi *wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa tunarungu. Hasil penelitian ini penggunaan media *game* edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa tunarungu. Selain itu, juga mampu meningkatkan minat, motivasi, daya fokus, kemampuan berpikir kritis, dan peran aktif siswa tunarungu dalam pembelajaran, serta mengasah ingatan siswa tunarungu. Penelitian Rahmawati (2018) bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran langsung bermedia *wordwall* terhadap pemahaman kosakata anak tunarungu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil dari penelitian adalah model pembelajaran langsung bermedia *Wordwall* dapat mengembangkan pemahaman kosakata anak tunarungu. Model pembelajaran langsung juga dapat meningkatkan minat serta antusias anak dalam mengikuti pembelajaran karena mereka belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik yakni *wordwall*.

Batasan masalah yang ada pada penelitian ini, yaitu :

1. Penggunaan *game* edukasi *Wordwall* pada *game* anagram, *game* mencari kata sesuai gambar, *game* teka-teki silang.

2. Subyek penelitian ini adalah disabilitas rungu kelas VIII di SLB-B Karya Mulia Surabaya yang berjumlah 6 siswa
3. Konten materi bahasa Inggris yang akan diterapkan tentang 14 *vocabulary family member* yaitu *grandfather, grandmother, father, mother, daughter, son, uncle, aunty, cousin, parents, children, sibling, sister, brother*.
4. Penguasaan *vocabulary family member* terbatas pada kemampuan penguasaan kosakata reseptif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan rumusan masalah adakah pengaruh penggunaan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary family member* pada disabilitas rungu kelas VIII jenjang SMPLB di SLB-B Karya Mulia Surabaya

METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk meneliti subjek secara sistematis dan mengumpulkan data menggunakan alat ukur yang telah ditetapkan. Metode penelitian yang digunakan yakni metode eksperimen karena metode eksperimental digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali dan tidak adanya variabel kontrol. Desain penelitian yang dipakai adalah *pre-experimental* dengan satu kelompok yang diberikan *pretest* dan *posttest*, sehingga efek perlakuan dapat diukur melalui perbandingan antara nilai *posttest* dan *pretest* (Sugiyono, 2018).

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

- A. O1 (*Pretest*) : *Pretest* dilakukan dengan mengukur penguasaan *vocabulary family member*. *Pretest* ini dilakukan sebelum pemberian *treatment game* edukasi *wordwall*. *Pretest* dilakukan menggunakan tes tulis.
- B. X (*Intervensi*) : Pemberian intervensi dilakukan menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary family member*. Pemberian

intervensi dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 30 menit setiap pertemuan. Pelaksanaan intervensi sebatas empat kali pertemuan karena mengikuti jadwal kegiatan pembelajaran di sekolah. Setiap pertemuan siswa diberikan materi 14 *vocabulary family member*.

- C. O2 (*Posttest*) : *Posttest* dilakukan di akhir pertemuan yaitu pertemuan keenam. Kegiatan *posttest* dilaksanakan selama 2 x 30 menit. *Posttest* dilaksanakan dengan tes tulis. Kegiatan *posttest* ini dilakukan untuk mengukur kemampuan penguasaan *vocabulary family member* setelah diberikan perlakuan menggunakan *game* edukasi *wordwall*.

Penelitian terdapat variabel independen dan variabel terikat. Variabel Independen dikenal juga sebagai variabel stimulus atau prediktor, variabel ini mempengaruhi atau menjadi sebab terjadinya perubahan pada variabel dependen. Variabel independen pada penelitian ini adalah *game* edukasi *Wordwall*. Sedangkan variabel dependen (terikat) merupakan variabel output, kriteria, atau konsekuensi adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan variabel dependen, yang dipengaruhi oleh variabel independen dan merupakan konsekuensi dari pengaruh tersebut. Variabel dependen penelitian ini adalah *vocabulary family member*.

Penelitian ini dilaksanakan di SLB-B Karya Mulia Surabaya, yang bertempat di Jalan Ahmad Yani No 6-8 Ketintang Kecamatan Wonokromo Surabaya. Waktu penelitian ini berlangsung selama 3 - 4 minggu. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini sebanyak 6 disabilitas rungu kelas VIII di SLB-B Karya Mulia Surabaya yang mengalami hambatan dalam penguasaan *vocabulary*. Berikut merupakan subjek dalam penelitian ini :

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Penggunaan ABD (Alat Bantu Dengar)	Kriteria
1	PU	Perempuan	Tidak menggunakan ABD (Alat Bantu Dengar)	Disabilitas rungu yang penguasaan <i>vocabulary</i> cenderung rendah
2	IZ	Perempuan		
3	NA	Perempuan		
4	ZI	Laki-laki		
5	JE	Laki-laki		
6	AN	Laki-laki		

Pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian yang mengacu pada capaian pembelajaran Bahasa Inggris dan buku mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VIII semester II :

1. Modul Ajar
2. Bahan Ajar
3. Lembar soal tes tulis *Pretest* dan *Posttest*
4. Instrumen penilaian

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Elemen	Capaian Pembelajaran	Indikator	Jenis Soal	Jumlah Butir	Nomor Butir
Mem baca-Mem irlsa (Reading-Viewing)	Peserta didik memahami kata-kata baru dengan bantuan gambar/ilustrasi.	Siswa merangkai huruf-huruf menjadi <i>vocabulary family member</i> bahasa Inggris sesuai intruksi gambar	Isian (<i>game anagram</i>)	14	1,2, 3,4, 5,6, 7,8, 9,10,11, 12,13, 14.
		Siswa mengidentifikasi <i>vocabulary family member</i> sesuai gambar <i>family member</i>	Isian (<i>game mencari kata</i>)	14	1,2, 3,4, 5,6, 7,8, 9,10,11, 12,13, 14.
		Siswa mengartikan <i>vocabulary family member</i> bahasa Indonesia ke dalam bahasa Inggris melalui teka-teki silang.	Isian (<i>game teka-teki silang</i>)	14	1,2, 3,4, 5,6, 7,8, 9,10,11, 12,13, 14.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah tes tulis. Teknik tes adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan soal-soal tertulis kepada responden. Dalam konteks ini, tes tulis berfungsi sebagai alat ukur untuk mengumpulkan informasi yang akurat mengenai kemampuan atau karakteristik subjek yang diteliti (Sugiyono,2018). Pengumpulan data dengan metode *pretest*

dilakukan sebelum *treatment* menggunakan *game* edukasi *wordwall*, sementara pengumpulan data menggunakan *posttest* dilakukan setelah *treatment* menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Masing-masing dilakukan dalam satu kali pertemuan. Teknik *pretest* dan *posttest* berbentuk tes tulis yang disesuaikan dengan materi bahasa Inggris yaitu 14 *vocabulary family member*. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah metode *parametrik* dengan jumlah 6 sampel. Data yang diperoleh diuji normalitasnya dengan uji statistik *Shapiro-Wilk* dan kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji statistik *paired t-test*. Berikut paparan uji statistik yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Uji Normalitas Data *Shapiro-Wilk*

Uji normalitas adalah salah satu persyaratan dalam analisis statistik parametrik yang bertujuan untuk memastikan bahwa variabel yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak, terutama untuk data dengan jumlah sampel kecil (biasanya kurang dari 50 atau 100). Uji *Shapiro-Wilk* memiliki kepekaan yang tinggi terhadap penyimpangan dari distribusi normal, sehingga mampu memberikan hasil yang lebih akurat dalam pengujian normalitas (Sugiyono,2018). Keputusan hasil uji *Shapiro-Wilk* didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan:

- Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal (H_0 diterima)
- Jika nilai Sig. < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal (H_a ditolak)

Rumus uji *Shapiro-Wilk* menurut Sugiyono (2018)

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

D = Koefisien test *Shapiro-Wilk*

X_i = Angka ke I pada data

$\bar{X}$ = Rata-rata data

T_3 = Konversi statistik *Shapiro-Wilk*

2. Uji Statisitik *Paired T-test* (uji-t berpasangan)

Uji parametrik *paired t-test* menurut Sugiyono (2018) adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan atau saling berhubungan. Sampel berpasangan ini berasal dari subjek yang sama yang mengalami dua perlakuan atau pengukuran berbeda, misalnya sebelum dan sesudah perlakuan tertentu. Uji ini digunakan

apabila data berdistribusi normal dan berskala interval atau rasio. Keputusan hasil uji statistik *Paired T-test* didasarkan nilai signifikansi (*p-value*)

- Jika nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan yang signifikan).
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak terdapat perbedaan yang signifikan).

Rumus uji statistik *Paired T-test* menurut Sugiyono (2018)

$$t = \frac{\delta}{SD \delta \sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = Nilai t hitung

δ = Rata-rata selisih antara dua pengukuran berpasangan

SD = standar deviasi selisih pengukuran

N = jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Selama proses pemberian *treatment* dengan *game* edukasi *wordwall*, peneliti juga menggunakan bahasa isyarat SIBI untuk berkomunikasi dengan siswa, bahasa isyarat ASL (*American Sign Language*) untuk mengenalkan *vocabulary family member* pada siswa serta lembar kerja peserta didik. Dalam penelitian ini analisis data akan diolah menggunakan uji statistik *Paired T-test* (uji t -berpasangan). Data yang diperoleh akan diolah sesuai dengan ketentuan uji statistik. Berikut uraian dari hasil pelaksanaan penelitian terhadap siswa :

1. Hasil Tes Awal (*Pretest*) Kemampuan *Vocabulary Family Member*

Tes awal (*pretest*) menggunakan *game* edukasi *wordwall* yang berupa lembar kerja atau tes tulis dengan jumlah 42 butir soal. Tes tulis terbagi menjadi tiga jenis tes diantaranya tes tulis berupa *game* anagram, tes tulis berupa *game* mencari *vocabulary* sesuai gambar dan tes tulis berupa *game* teka-teki silang. Tes awal (*pretest*) dilaksanakan selama 2x30 menit (2 jam pelajaran). Berikut merupakan hasil perolehan nilai dari tes awal (*pretest*) *vocabulary family member* pada disabilitas rungu kelas VIII di SLB-B Karya Mulia Surabaya :

Tabel 3. Nilai Hasil Tes Awal (*Pretest*) *Vocabulary Family Member*

Jenis Tes Tulis	Nama Siswa					
	PU	IZ	NA	ZI	JE	AN
Soal	60	60	42,8	54,2	42,5	54,2

Jenis Tes Tulis	Nama Siswa					
	PU	IZ	NA	ZI	JE	AN
Anagram						
Soal Mencari Kata	50	60	57,1	57,1	48,5	57,1
Soal Teka-Teki Silang	42,8	54,2	48,5	60	54,2	52,2
Nilai Akumulasi	50,9	58,1	49,5	57,1	48,4	54,5
Rata-rata	53,1					

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai pretest kemampuan *vocabulary family member* dari enam siswa adalah 53,1. Siswa IZ berhasil meraih nilai tertinggi, yaitu 58,1, sedangkan nilai terendah, sebesar 48,4, diperoleh oleh siswa JE.

2. Hasil Tes Akhir (*Posttest*) Kemampuan *Vocabulary Family Member*

Pelaksanaan *posttest* dilakukan seperti pelaksanaan *pretest* yaitu siswa diberikan lembar kerja atau tes tulis yang terdiri dari tiga jenis soal dengan jumlah tes tulis 42 butir soal. Tes akhir (*posttest*) dilaksanakan selama 2 x30 menit (2 jam pelajaran). Berikut adalah hasil nilai *posttest* *vocabulary family member* pada disabilitas rungu kelas VIII di SLB-B Karya Mulia Surabaya :

Tabel 4. Nilai Hasil Tes Akhir (*Posttest*) *Vocabulary Family Member*

Jenis Tes Tulis	Subjek					
	PU	IZ	NA	ZI	JE	AN
Soal Anagram	100	100	100	100	100	94,2
Soal Mencari Kata	100	100	85,7	92,8	85,7	100
Soal Teka-Teki Silang	100	100	100	100	100	94,2
Nilai Akumulasi	100	100	95,2	97,6	95,2	96,1
Rata-rata	97,4					

Berdasarkan tabel di atas hasil nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) dari keenam siswa adalah 97,3, dengan perolehan nilai tertinggi oleh siswa PU dan siswa IZ dengan nilai 100 dan nilai terendah 95,2 diperoleh siswa NA dan JE.

3. Rekapitulasi Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tujuan dari rekapitulasi data adalah untuk mengetahui perbedaan antara hasil tes awal (*pretest*) dengan hasil tes akhir (*posttest*) materi *vocabulary family member* pada disabilitas rungu kelas VIII di SLB-B Karya Mulia Surabaya setelah diberikan *treatment* menggunakan *game*

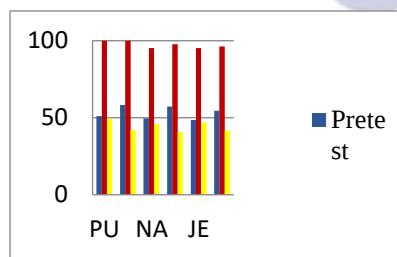
edukasi *Wordwall* (Mubarokah, 2024). Berikut merupakan rekapitulasi data hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*) *vocabulary family member* pada disabilitas rungu :

Tabel 5. Rekapitulasi Data Hasil *Pretest* dan *Posttest Vocabulary Family Member*

No	Subjek	Kemampuan <i>Vocabulary Family Member</i>		
		<i>Pretest</i> (O1)	<i>Posttest</i> (O2)	Beda (O2 – O1)
1.	PU	50,9	100	49,1
2.	IZ	58,1	100	41,9
3.	NA	49,5	95,2	45,8
4.	ZI	57,1	97,6	40,5
5.	JE	48,4	95,2	46,8
6.	AN	54,5	96,1	41,6
Jumlah		318,5	584,2	265,7
Rata-rata		53,1	97,4	75,9

Dari tabel di atas bahwa rata-rata keenam siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan *game* edukasi *Wordwall* mendapatkan nilai tes awal (*pretest*) *vocabulary family member* 53,1. Kemudian rata-rata keenam siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan *game* edukasi *Wordwall* mendapatkan nilai tes akhir (*posttest*) *vocabulary family member* 97,4. Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat melalui grafik di bawah ini.

Grafik 1. Rekapitulasi Data Hasil *Pretest* dan Hasil *Posttest*



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah *treatment* menggunakan *game* edukasi *Wordwall*. Peningkatan nilai tertinggi dari nilai tes awal (*pretest*) ke nilai tes akhir (*posttest*) yang mengalami peningkatan secara signifikan diraih oleh siswa PU dengan nilai beda sebesar 49,1. Sedangkan peningkatan nilai terendah dari nilai tes awal (*pretest*) ke nilai tes akhir (*posttest*) diraih oleh siswa ZI dengan nilai beda sebesar 40,5

4. Hasil Analisis Data

a. Uji Normalitas *Shapiro- Wilk*

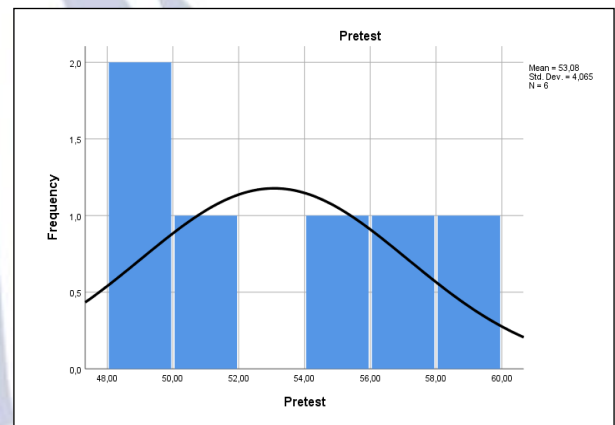
Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 6. Uji Statistik *Shapiro-Wilk* Tests of Normality

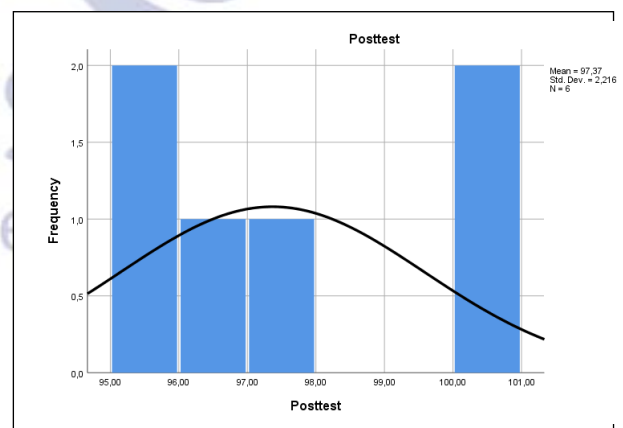
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pretest	0,201	6	0,200*	0,911	6	0,440
Posttest	0,216	6	0,200*	0,837	6	0,123

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Gambar 1. Histogram Uji Normalitas Data *Shapiro -Wilk*



Gambar 2. Histogram Uji Normalitas Data *Shapiro -Wilk*

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, nilai signifikansi untuk variabel *pretest* berdistribusi normal ($W=0,440$, $p>0,05$) dan nilai signifikansi untuk variabel *posttest* berdistribusi normal ($W=0,123$, $p>0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena nilai signifikansi

untuk masing-masing variabel berdistribusi normal dengan nilai signifikansi melebihi 0,05. Jadi kesimpulannya data berdistribusi normal dan HO diterima. Sehingga untuk uji statistik lanjutan menggunakan uji parametrik yakni uji statistik *Paired T-test*.

b. Uji Statistik *Paired T-test*

Dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Paired T-test* karena data berdistribusi normal. Uji statistik *paired T-test* dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Keputusan hasil uji statistik *Paired T-test* didasarkan nilai signifikansi (p-value)

- Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $\leq 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima (terdapat perbedaan yang signifikan)
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak (tidak terdapat perbedaan yang signifikan)

Berikut adalah hasil uji statistik *paired T-test* dengan SPSS versi 25 :

Tabel 6. Uji Statistik *Paired T-test*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	53,078	6	4,0647	1,6594
	Posttes	97,367	6	2,2157	0,9046

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretes & Posttes	6	0,541	0,268

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-44,2889	3,4188	1,3957	-47,8767	-40,7011	-31,732	5	0,000

Berdasarkan hasil uji statistik *paired sample T-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima (terdapat perbedaan yang signifikan). Ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *posttest* lebih tinggi, sehingga *treatment* menggunakan game edukasi Wordwall yang diberikan berpengaruh signifikan

meningkatkan penguasaan *vocabulary family member* pada disabilitas rungu.

Pembahasan

Bentuk dari game edukasi wordwall yang diterapkan oleh peneliti berupa game anagram, game mencari kata sesuai gambar, dan game teka-teki silang. Dalam pelaksanaan *treatment* siswa diberikan penjelasan materi sesuai bahan ajar *vocabulary family member* yang berfokus pada 14 *vocabulary family member*, mengerjakan lembar kerja peserta didik, bermain game edukasi Wordwall, serta mempratikkan ASL (*American Sign Language*) dari 14 *vocabulary family member*. Alokasi waktu pelaksanaan *treatment* menyesuaikan jadwal mata pelajaran bahasa Inggris yakni 2x30 menit yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Selama pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan isyarat SIBI untuk berkomunikasi dan menjelaskan materi kepada disabilitas rungu. Dari keseluruhan siswa yang menjadi subjek penelitian ini memiliki karakteristik yang hampir sama yaitu mengalami hambatan pendengaran, tidak menggunakan ABD (Alat Bantu Dengar), mampu berkomunikasi dengan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) dan tidak mengalami hambatan lain.

Pertemuan pertama yaitu pelaksanaan tes awal (*pretest*) dilakukan pada tanggal 13 Maret 2025. Siswa mengerjakan tes awal (*pretest*) dengan alokasi waktu 2x30 menit (2 jam pelajaran). Soal tes awal (*pretest*) berjumlah 42 butir soal dengan tiga macam jenis soal tes yaitu soal anagram, soal mencari kata sesuai gambar, dan soal teka-teki silang. Dalam pelaksanaannya peneliti mendapati siswa menulis ulang dari soal yang tertera dan penulisan *vocabulary* dengan huruf yang terbalik-balik. Fenomena tersebut sesuai dengan pendapat Br Sebayang *et al.*, (2024) yang menyatakan bahwa gangguan pendengaran berdampak pada kemampuan berbahasa terutama dalam perbendaharaan kosakata. Selanjutnya pada pertemuan kedua tanggal 14 Maret 2025, peneliti menjelaskan materi *vocabulary family member* dan mendemostrasikan ASL (*American Sign Language*) dari 14 *vocabulary family member*. Pada pertemuan kedua siswa sangat antusias untuk belajar dan mulai memahami materi yang telah disampaikan. Untuk memperkuat pemahaman materi, peneliti mengajak siswa untuk bermain game edukasi Wordwall di depan kelas secara berkelompok. Peneliti membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari 3 siswa di setiap kelompok belajar. Keseluruhan siswa dapat mengikuti aturan dari setiap permainan.

Pertemuan ketiga pada tanggal 20 Maret 2025 peneliti melakukan pengulangan materi dari yang

telah disampaikan pada pertemuan kedua. Pengulangan penyampaian materi bertujuan agar siswa benar-benar memahami materi dari *vocabulary family member*. Pada pertemuan ketiga ini, peneliti memberikan latihan soal sesuai dengan materi 14 *vocabulary family member*. Peneliti mendampingi siswa yang kesulitan dalam mengerjakan latihan soal. Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 9 April 2025, karena rentang waktu yang cukup lama dengan pertemuan ketiga. Pada pertemuan keempat ini peneliti menjelaskan kembali materi dan memastikan bahwa siswa sudah memahami materi yang disampaikan selama beberapa kali pertemuan.

Pertemuan kelima pada tanggal 10 April 2025, peneliti kembali mendemonstrasikan ASL (*American Sign Language*) dari 14 *vocabulary family member*. Pertemuan kelima ini merupakan pemberian *treatment* terakhir sebelum pelaksanaan tes akhir (*posttest*). Dari keseluruhan siswa telah mampu mempraktikkan ASL (*American Sign Language*) 14 *vocabulary family member*. Setelah selesai pemberian *treatment*, peneliti mengintruksikan siswa untuk melakukan tes akhir (*posttest*) dengan alokasi waktu 2x30 menit (2 jam pelajaran). Soal dari tes akhir (*posttest*) berjumlah 42 butir soal dengan tiga jenis soal yaitu soal anagram, soal mencari kata sesuai gambar, soal teka-teki silang. Peneliti mendampingi siswa selama pelaksanaan tes akhir (*posttest*) dan memastikan siswa untuk mengerjakan secara mandiri.

Berdasarkan output *test of normality Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS versi 25 dapat dilihat bahwa perolehan nilai pada uji normalitas data *Shapiro-Wilk* memperoleh nilai variabel *pretest* ($W=0,440$, $p>0,05$) dan nilai signifikansi untuk variabel *posttest* ($W=0,123$, $p>0,05$). Hasil nilai signifikansi antara variabel *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai yang lebih besar dari nilai 0,05 sebagai nilai dasar keputusan dari uji statistik *Shapiro-Wilk*. Sehingga disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan H_0 diterima.

Selanjutnya analisis data uji statistik *paired t-test* terdapat tiga tabel hasil dari SPSS versi 25. Pada tabel *Paired Samples Statistics* menunjukkan hasil *posttest* ($M=97,36$, $SD= 2,21$) lebih besar daripada hasil *pretest* ($M=53,07$, $SD= 4,06$). Karena hasil *posttest* > *pretest*, maka artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak signifikan, maka diperlukan uji T sampel berpasangan yang hasilnya disajikan pada tabel *Paired Samples Test*. Output pada tabel tersebut menghasilkan perbedaan yang

signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($t= -31,732$, $p<0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa antara *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan signifikan. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengambilan keputusan didasarkan nilai signifikansi (*p-value*)

- Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan yang signifikan)
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak terdapat perbedaan yang signifikan)

Sehingga dapat dinyatakan “ada pengaruh signifikan penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap peningkatan *vocabulary family member* pada disabilitas rungu”. Sesuai dengan fakta dilapangan selama pemberian *treatment* menggunakan *game* edukasi *wordwall* dapat menarik minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Siswa lebih aktif dalam belajar sehingga dapat memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Keberhasilan *game* edukasi *wordwall* yang diterapkan dapat dilihat dari hasil tes akhir (*posttest*) yang mengalami peningkatan dari hasil nilai tes awal (*pretest*).

Penjelasan di atas sejalan dengan pendapat Maulana & Murtadlo (2024), bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *game* edukasi *wordwall* dapat membantu disabilitas rungu dalam meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa. Selain itu, juga mampu meningkatkan minat, motivasi, daya fokus, kemampuan berpikir kritis, dan peran aktif siswa dalam pembelajaran, serta mengasah ingatan siswa selama pembelajaran. Platform virtual seperti *wordwall.net* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara mandiri dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif untuk memperoleh informasi secara efektif dan positif. *Game* edukasi *wordwall* menyajikan materi pembelajaran dengan menggabungkan unsur kata dan gambar sehingga lebih mudah dipahami oleh disabilitas rungu.

Pembelajaran yang melibatkan permainan dapat merangsang indera penglihatan dan mempertahankan daya ingat untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi oleh siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang disenangi oleh siswa yaitu *game* (Mardhotillah dan Rakimahwati, 2021). Sejalan dengan penelitian Clark dan Mayer (2011) yang mendefinisikan *game* edukasi sebagai bentuk permainan yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan

pembelajaran tertentu sambil memberikan motivasi. Mereka menekankan bahwa *game* edukasi bukan hanya sekedar alat hiburan, tetapi juga alat pedagogis yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Game* edukasi melibatkan elemen-elemen seperti aturan, konteks, dan tantangan yang memfasilitasi proses belajar secara interaktif dan menyenangkan. *Game* edukasi dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, membantu siswa dalam memahami konsep dan keterampilan melalui interaksi yang menyenangkan. *Game* ini mengintegrasikan konten pendidikan ke dalam *gameplay* untuk meningkatkan pemahaman dan dorongan belajar untuk siswa. Dalam *game* edukasi memuat konten yang relevan dengan kurikulum pendidikan, sehingga pemain dapat belajar sambil bermain. *Game* ini seringkali mengandung elemen yang merangsang pemikiran kritis dan pemecahan masalah. *Game* edukasi menawarkan interaktivitas yang tinggi dengan umpan balik langsung, memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka dan mengembangkan keterampilan baru dalam konteks yang mendidik.

Selanjutnya menurut Ayu *et al.*, (2017) *game* edukasi merupakan jenis permainan yang dibuat khusus untuk tujuan pembelajaran, di mana materi pendidikan disematkan ke dalam permainan agar pemain dapat belajar tanpa merasa terbebani atau terlalu serius. *Game* edukasi ini dirancang untuk menarik minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran melalui cara bermain, sehingga mereka merasakan kesenangan dan kegembiraan, serta tidak merasa bosan. *Game* edukasi menjadi salah satu strategi efektif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Fungsi *game* edukasi dalam pembelajaran meliputi: (a) meningkatkan kesadaran dan motivasi siswa, (b) melatih keterampilan, (c) memperoleh serta mengembangkan pengetahuan, (d) berfungsi sebagai alat komunikasi dan kolaborasi, serta (e) mengintegrasikan pengalaman belajar (Nenotek *et al.*, 2025). Dengan demikian, diharapkan siswa akan termotivasi dan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selama ini, metode pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran konvensional cenderung tidak melibatkan teknologi dan sering kali membuat siswa jenuh dan bosan selama proses belajar di kelas (Simanjuntak, 2020).

Game edukasi menurut Ismail (dalam Arifannisa *et al.*, 2023), menawarkan pengalaman yang menyenangkan sekaligus bermanfaat untuk mengasah kemampuan bahasa, meningkatkan

daya pikir, fokus, serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Berikut adalah beberapa penjelasan mengenai manfaat *game* edukasi:

- a. Sebagai Media Pembelajaran Interaktif : *Game* edukasi berperan sebagai sarana penyampaian materi pelajaran atau informasi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.
- b. Menstimulasi Kreativitas : *Game* ini mampu memicu imajinasi dan kreativitas siswa, mendorong mereka untuk mengembangkan pemikiran yang inovatif.
- c. Menciptakan Lingkungan Belajar Menarik : *Game* edukasi menghadirkan suasana belajar yang aman dan penuh kesenangan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kualitas proses belajar siswa.
- d. Mengasah Logika dan Pemahaman : Melalui aktivitas bermain, para pemain dapat melatih kemampuan logika sekaligus memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
- e. Memberikan Pembelajaran yang Bermakna : *Game* edukasi membantu menjadikan proses belajar lebih signifikan, sehingga konsep atau informasi baru lebih mudah diserap dan diingat oleh siswa.
- f. Memberikan Pengalaman dalam Pengambilan Keputusan : *Game* ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih membuat keputusan yang tepat, sekaligus belajar dari kesalahan agar tidak terulang.
- g. Sebagai Alat Evaluasi Hasil Pembelajaran : Selain itu, *game* edukasi juga dapat dimanfaatkan untuk menilai hasil belajar siswa secara efektif.

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis web yang menarik dan dirancang sebagai sumber belajar, media pembelajaran, serta aplikasi ini menjadi alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa karena menyediakan beragam contoh karya dari para guru, sehingga pengguna baru dapat terinspirasi untuk berkreasi. Menurut Pamungkas *et al.*, (2023) dengan menggunakan *Wordwall*, pengguna dapat mengkreasi permainan edukatif berbasis kuis yang menarik. Aplikasi ini efektif untuk melakukan perancangan serta evaluasi terhadap penilaian dalam pembelajaran. *Wordwall* menawarkan media pembelajaran interaktif dengan berbagai *template*, seperti kuis, menjodohkan, anagram dan pencarian kata. Keunggulan aplikasi ini adalah kemampuan untuk memberi akses ke media pembelajaran yang dapat dibuat secara online dan dapat diunduh dan

dicetak. Pengguna dapat dengan mudah beralih antara 12 *template* yang tersedia secara gratis. Penelitian lain menyatakan bahwa *Wordwall* berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. *Game* ini dapat diakses menggunakan laptop atau *smartphone*. Aplikasi *Wordwall*, disertai elemen seperti gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik minat siswa (Lestari, 2021). *Wordwall* juga mendukung fitur bermain secara *multiplayer*, *offline* dan *printable*. Setelah selesai dibuat kita juga bisa dengan mudah membagikan *game* yang sudah dibuat di berbagai *platform* dan media pembelajaran sosial.

Menurut Sari dan Yarza (2021), salah satu keunggulan *Wordwall* adalah aplikasi ini tidak memerlukan biaya untuk pilihan *template* dasar. Terdapat banyak fitur permainan edukasi yang ditawarkan, dan siswa tidak perlu mengunduh aplikasi untuk mengaksesnya, mereka hanya perlu membuka tautan yang dibagikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran *Wordwall* dapat dicetak dalam format gambar dan PDF yang sangat membantu siswa yang mengalami kendala jaringan. *Wordwall* juga bersifat fleksibel, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran *offline* maupun selama pembelajaran *online*.

Menurut Aidah dan Nurafni (2022) langkah - langkah yang perlu dilakukan pengguna yaitu:

- a. Login pada website <https://wordwall.net/>
- b. Membuat akun *Wordwall*, atau dapat menggunakan akun gmail
- c. Menekan tombol *create activity* untuk membuat *game* edukasi
- d. Memilih fitur *game* yang diinginkan dengan mempertimbangkan materi dan evaluasi pembelajaran yang akan diberikan
- e. Menuliskan judul *game* dan bila perlu dapat mendeskripsikan *game* yang sedang dibuat
- f. Membuat *games* berdasarkan fitur yang dipilih
- g. Mengatur level *game* dan skor yang akan ditampilkan
- h. Memilih menu *done* jika telah selesai dan akan memulai *game*
- i. Untuk membagikan kepada siswa, pilih menu *share*

Istilah tunarungu diambil dari kata “tuna” dan “rungu”, tuna artinya kurang dan rungus artinya pendengaran. Tunarungu adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang tidak dapat mendengar atau memiliki kemampuan

mendengar yang terbatas. Secara fisik, disabilitas rungus tidak memiliki perbedaan yang mencolok dibandingkan dengan siswa tipikal. Namun saat berinteraksi, baru terlihat bahwa anak tersebut mengalami kesulitan dalam mendengar. Sependapat dengan Milo *et al.*, (2024) disabilitas rungus dapat kehilangan kemampuan mendengar secara total atau sebagian, yang membuat mereka tidak dapat atau kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal. Meskipun telah menggunakan alat bantu dengar, mereka masih menghadapi tantangan dalam mendengarkan. Pendapat lainnya menyatakan bahwa disabilitas rungus menghadapi kesulitan untuk mengakses suara bahasa melalui indra pendengaran, baik secara parsial maupun total, dengan tingkat gangguan yang beragam mulai dari ringan hingga berat. Hilangnya kemampuan mendengar ini dapat menghambat proses pemahaman terhadap informasi bahasa dan batasan dalam menerima informasi bahasa melalui indra pendengaran (Abbas *et al.*, 2024).

Definisi lain juga dikemukakan oleh Masteni dan Azizah (2023) menyatakan disabilitas rungus adalah mereka yang mengalami kesulitan mendengar akibat gangguan pada perkembangannya. Hal ini dapat menyebabkan hambatan dalam kemampuan komunikasinya. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan dukungan spesifik melalui perhatian dan penanganan khusus di bidang pendidikannya. Proses pembelajaran membaca dan bahasa harus disesuaikan sesuai dengan tingkat kebutuhan individunya. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa disabilitas rungus adalah gangguan pada organ pendengaran yang mengakibatkan hilangnya kemampuan mendengar baik kehilangan dengar secara total maupun kehilangan dengar sebagian yang berdampak pada kemampuan berkomunikasi. Berikut adalah penjelasan dari karakteristik disabilitas rungus menurut para ahli :

- a. Karakteristik Kemampuan Berbahasa dan Berkomunikasi

Menurut Br Sebayang *et al.*, (2024) kemampuan berbahasa dan berbicara disabilitas rungus berbeda dibandingkan dengan siswa normal pada umumnya, karena hal ini sangat terkait dengan kemampuan mendengar. Disabilitas rungus tidak dapat mendengar bahasa, sehingga mereka menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi. Selain itu, kemampuan berbicara mereka juga dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa yang dimiliki. Banyak disabilitas rungus yang belum dapat berbicara seperti siswa normal, sehingga suara, irama, dan tekanan suara

mereka cenderung monoton, berbeda dengan siswa yang tidak memiliki gangguan pendengaran.

b. Karakteristik Intelegensi

Pada perkembangan intelegensi disabilitas rungu mengalami kelambanan intelektual sebagai dampak dari keterbatasan bahasa dan komunikasi yang mereka alami sehingga kelambanan dalam intelektual tersebut berdampak pada penurunan akademik (Qurrotayun *et al.*, 2022). Sejalan dengan pendapat di atas menurut Pradana dan Wagino (2024) prestasi akademik seringkali tidak optimal karena kemampuan bahasa disabilitas rungu yang sangat terbatas. Mengingat bahwa pembelajaran sangat berkaitan dengan bahasa, hambatan dalam berbahasa akan berdampak negatif pada prestasi akademik mereka.

c. Karakteristik Sosial dan Emosi

Menurut Pitaloka *et al.*, (2022) gangguan pendengaran dapat mengakibatkan seseorang merasa terasing dari lingkungan sekitar. Rasa keterasingan ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti: meningkatnya *egosentrisme* dibandingkan dengan siswa normal, munculnya rasa takut terhadap lingkungan yang lebih luas, ketergantungan pada orang lain, kesulitan dalam mengalihkan perhatian, umumnya memiliki sifat yang sederhana dan tidak banyak menghadapi masalah, serta lebih mudah marah dan cepat tersinggung.

Bilingualisme adalah kemampuan seseorang menggunakan dua bahasa atau lebih secara bergantian dalam kehidupan sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan. Pada disabilitas rungu, bilingualisme biasanya berupa *bilingual bimodal*, yaitu penguasaan bahasa isyarat (*visual-gestural mode*) dan bahasa lisan/tulisan (*auditory-verbal mode*). Bahasa isyarat berfungsi sebagai bahasa ibu yang menjadi fondasi kognitif dan linguistik, sedangkan bahasa lisan atau tulisan dipelajari sebagai bahasa kedua. Bilingual pada disabilitas rungu menguasai dua bahasa dengan modalitas berbeda yang saling melengkapi (Panjaitan *et al.*, 2023). Berikut penjelasan jenis-jenis bilingualisme :

a. Early Bilingual (Bilingual Dini)

Jenis bilingual ini biasanya terjadi pada bayi yang lahir dari keluarga kawin campur yang menggunakan dua bahasa secara bersamaan dalam membesarkan bayi. Dengan demikian, sang bayi tumbuh menjadi seseorang yang bilingual sejak pertama dia bisa berbicara. Bilingual dini dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu :

- 1) Bilingual Simultan yaitu mempelajari dua bahasa sebagai bahasa pertama. Seorang bayi yang mengalami fenomena ini, pada mulanya tidak bisa sama sekali berbicara namun setelah proses pemerolehan dua bahasa dari kedua orang tuanya dan lingkungan keluarganya langsung bisa berbicara dalam dua bahasa.
- 2) Bilingual Reseptif yaitu kemampuan memahami dua bahasa tetapi hanya bisa mengaplikasikan satu bahasa.
- 3) Bilingual Sequential yaitu mempelajari bahasa lain setelah memahami bahasa pertama. Jenis fenomena ini adalah yang paling umum pada golongan usia dewasa. Karena mereka sudah mendapatkan bekal secara sempurna pada bahasa pertama yang kemudian mulai mempelajari bahasa kedua.

b. Late Bilingual (Bilingual Dewasa)

Fenomena bilingualisme yang terjadi setelah seseorang memasuki usia pubertas.

Pembelajaran bilingual pada disabilitas rungu mengintegrasikan bahasa isyarat (seperti SIBI atau BISINDO) sebagai bahasa ibu dan bahasa lainnya (misalnya bahasa Inggris) sebagai bahasa kedua. Bahasa isyarat menyediakan akses utama terhadap komunikasi dan budaya tuli, sedangkan bahasa lisan/tulisan diperlukan untuk interaksi dengan masyarakat luas dan penguasaan literasi. Hal ini menuntut pendekatan pembelajaran bilingual yang mengintegrasikan kedua bahasa tersebut secara simultan. Fenomena bilingualisme tidak menghambat perkembangan bahasa pada disabilitas rungu, bahkan cenderung meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa mereka dibandingkan monolingualisme. Penguasaan bahasa isyarat yang kuat sebagai bahasa pertama sangat penting untuk mendukung pemerolehan bahasa kedua, termasuk kemampuan membaca dan menulis bahasa lisan secara bertahap (Lintangsari *et al.*, 2019).

Dalam praktik pembelajaran bilingual bahasa Inggris pada disabilitas rungu dimulai dengan mempelajari kosakata dasar dan pemahaman arti kata kemudian dilanjutkan dengan praktik dialog berpasangan dan pengembangan keterampilan membaca serta menulis secara bertahap. Proses ini sangat menekankan pada pemahaman kosakata dan arti kata sebagai fondasi utama sebelum masuk ke aspek bahasa yang lebih kompleks. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris pada tunarungu juga sangat bergantung pada penggunaan bahasa isyarat dan metode pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, mengingat keterbatasan mereka dalam menerima input bahasa lisan

Ruang lingkup pembelajaran bahasa *Inggris* pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran bahasa *Inggris* keterampilan reseptif membaca dan memirsa secara sederhana dengan materi *vocabulary family member*. Konten materi *vocabulary family member* yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini adalah anggota keluarga inti dan anggota keluarga besar. Topik *family member* salah satu topik pembelajaran bahasa *Inggris* yang harus dipernalkan kepada siswa. *Vocabulary family member* menjadi dasar pengenalan tata bahasa dan pengembangan keterampilan membaca serta menulis. Kosakata dasar merupakan pondasi dari bahasa manapun. Kata-kata dasar yang dipelajari, terutama yang berkaitan dengan anggota keluarga menjadi dasar untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mengetahui nama dan peran dasar setiap anggota keluarga, seperti ayah, ibu, anak laki-laki, anak perempuan, serta anggota keluarga besar seperti kakek, nenek, paman, bibi, dan sepupu, sangat penting untuk mendeskripsikan hubungan dan situasi keluarga dengan benar (Adnyani et al., 2024)

Dari seluruh paparan di atas menunjukkan bahwa disabilitas rungu memiliki hambatan dalam berbahasa dan terbatasnya penguasaan kosakata. Sejalan dengan penelitian Kurniawati dan Karsana (2020) berpendapat bahwa penguasaan kosakata baik dari segi jumlah maupun kualitas, berperan penting dalam membantu disabilitas rungu untuk memahami informasi yang diberikan oleh guru maupun yang diperoleh dari berbagai sumber belajar lainnya. Kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan sangat dipengaruhi oleh seberapa baik mereka menguasai kosakata. Dengan memiliki perbendaharaan kata yang memadai, disabilitas rungu akan lebih mudah menyampaikan pendapat, ide, pikiran, serta perasaan mereka kepada orang lain, yang tercermin dalam keempat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Disabilitas rungu yang memiliki gaya belajar visual membutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajarnya seperti media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang melibatkan permainan dinilai dapat meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan minat belajar sehingga pembelajaran kosakata akan mudah dipahami oleh disabilitas rungu. Permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran salah satunya *game* edukasi *Wordwall*. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Firmansyah (2020) penggunaan media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kosakata terutama

dalam menghafal kosakata. Media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sebab *Wordwall* menyediakan berbagai pilihan permainan menarik yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. *Template* permainan yang beragam pada *Wordwall* membuat proses belajar menjadi lebih variatif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Hasbin et al., (2024) dengan menggunakan *Wordwall* sebagai alat pembelajaran interaktif secara efektif menunjukkan bahwa proses pembelajaran meningkat di setiap pertemuan.

Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif menjadi salah satu elemen penting untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitasnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Penggunaan *game* edukasi berbasis digital yang menarik secara visual dan audio ini dapat secara signifikan meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa bagi disabilitas rungu.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* berpengaruh positif terhadap peningkatan *vocabulary family member* pada disabilitas rungu kelas VIII di SLB-B Karya Mulia Surabaya. Hasil tersebut diperoleh uji statistik *Paired T-test* dengan menggunakan SPSS versi 25 yang menghasilkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($t = -31.732$, $p < 0.01$). Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan sesudah pemberian *treatment* menggunakan *game* edukasi *Wordwall*. Data tersebut diinterpretasikan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan “ada pengaruh signifikan penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap peningkatan *vocabulary family member* pada disabilitas rungu”

Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, peneliti ingin memberikan saran yang bertujuan sebagai bahan rujukan ataupun pertimbangan dari beberapa pihak, diantaranya :

1. Bagi Orangtua

Sebagai orang tua yang memiliki waktu lebih banyak dengan siswa, diharapkan selalu mendampingi siswa selama proses pembelajaran di rumah dan meninjau materi yang telah diajarkan di sekolah.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran *game* edukasi *Wordwall* dapat dijadikan salah satu contoh sumber pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kosakata karena telah terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada disabilitas rungu.

3. Bagi Peneliti lain

- a. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan *game* edukasi *Wordwall* untuk diterapkan pada konten materi yang berbeda.
- b. Penelitian berikutnya dapat menggunakan subjek yang lebih luas dan pada jenjang yang lebih beragam seperti pada jenjang TK, SD, dan SMA.
- c. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan *game* edukasi *Wordwall* untuk tujuan penelitian yang lebih luas permasalahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. H., Mustafah, & Zulfitriah. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Audiolingual Dalam Meningkatkan Kemampuan Artikulasi Huruf Konsonan Siswa Tunarungu Di SLB Arnadya. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi (JIPTek)*, 2(2), 12-19.
- Adnyani, N. L. P. S., Wisudarian, N. M. R., Menggo, S., Dewi, K. S., Wiraningsih, P., & Xuan, Z. (2024). Teaching English as a Foreign Language to Deaf And Hard-Of-Hearing Students in Indonesian Contexts. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 27(1), 15-34.
- Aguselly, D., & Irdamurni. (2019). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Tunarungu. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1).
- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Aini, M. N., Ilmi Uswatun Khasanah, L. A., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* sebagai Media pembelajaran Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780-789.
- Apriliantina, A. A., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III SDN Kertosari 01 dengan Menggunakan Media pembelajaran *Wordwall*. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(4), 1730-1736.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber & Pengembangan Media pembelajaran Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ayu, S. F., Sutardi, & Tajidun, L. M. (2017). Rancang Bangun *Game* Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *semanTIK*, 3(1), 29-38.
- Br Sebayang, G. A., Br Ginting, S. J., & Simamora, M. T. (2024). Gambaran Interaksi Sosial Tunarungu Di Sekolah Inklusif Rumah Ceria Medan. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 4(2), 147-154.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning : and the Science of Instruction : Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia pembelajaran Learning*.
- D, M., & Larekeng, S. H. (2018). The Effectiveness of Suggestopedia Method with *Wordwall* Picture in Increasing Vocabulary Mastery with Learning Disabilities. *Journal of English Education and Development*, 1(2).
- Divina, A. T., Setyawan, D. A., & Nurhidayah, L. R. (2022). Hubungan antara Bilingualisme dengan Kemampuan Bahasa Reseptif pada Anak Kelas 2 di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2

Leuweunggajah Cirebon. *Jurnal Terapi Wicara dan Bahasa*, 1(1).

Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 2(2), 61-71.

Djiwandono, M., S. (2011). *Tes bahasa : Pegangan bagi pengajar bahasa* (1st ed.). Jakarta : Indeks.

Kurniadi, Y. (2018). The Effect Of Teaching Media pembelajaran And Vocabulary Mastery On Students' Speaking Skill (Experiment at the Tenth Grade of State Senior High School in Tasikmalaya-West Java). *ference: Journal of English Language*, 1(1).

Erdiawati S.R, W., & Susetyo, B. (2016). Perbandingan Media Kartu Gambar Dengan Rosetta Stone dalam Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu. *JASSI_anakku*, 18(2)

Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Siswa Sekolah Dasar Di Kota Medan. *Ranah : Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2).

Firmansyah, M. (2020). Increasing Students' vocabulary Mastery By Using *Wordwall* Method Of The Second Grade At Smp Negeri 4 Tolitoli Utara. *Jurnal Madako Education*, 4(1).

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2).

Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media pembelajaran *Wordwall* Siswa Kelas VII Mts. Guppi Kresnomulyo. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(3).

Lintangsari, A. P., Widodo, W., & Kuswoyo, R. A. (2019). Keterampilan Narasi Siswa Tuli Pada Tingkat Mikro. *Linguistik Indonesia*, 37(2).

Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 20–26.

Listyaningsih, Y. A. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Matahari Pada Peserta Didik Tunarungu. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 89-101.

Ilahiyat, N., Rohmah, Z., & Hamamah. (2023). Implementasi *game wordwal* untuk pembelajaran kosakata. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 10(1), 144-159.

Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2021). Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779-792.

Irawan, R. A., & Yuliarti, N. (2024). Anak Tunarungu (Kelainan Pendengaran). *PPSDP Undergraduate Journal of Educational Sciences*, 1(1).

Masteni, & Azizah, N. (2023). Media pembelajaran Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB. *urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 904-914.

Kadarusman, G., & Cahyono, B. E. H. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib d engan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun. *Linguista: Jurnal Ilmiah*

Maulana, M. I., & Murtadlo. (2024). Pengaruh Media pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu Di SDLB Negeri Pembina Tingkat Nasional

- Bagian C Lawang. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(2).
- Milo, K., Wea, D., Longa, G., Umbu Tego, u. R., & Wau, M. P. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Kelainan Anak Berkebutuhan Khusus Di Panti Citra. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakt*, 2(2).
- Mubarokah, N. (2024). Efektivitas Metode Multisensori Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tunarungu Di SLB PKK Gedeg Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(1).
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media pembelajaran Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1454-1464.
- Nenotek, D. Y., Fa'o, E., Tugu, I. A., Tmanek, Y., & Dethan, J. (2025). Memanfaatkan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Sekolah Dasar. *Edukreatif: Jurnal Kreativitas Dalam Pendidikan*, 6(1).
- Ningsih, R., Fatmawati, Andriyani, N., Erni, & Alber. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Sastra Untuk Tim MGMP Bahasa Indonesia Tingkat SMA Se-Pekanbaru. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 201 – 208.
- Nurhalimah, Romdanih, & Nurhasanah. (2020). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 72-78.
- Palioura, M., & Dimoulas, C. (2022). Digital Storytelling in Education: A Transmedia pembelajaran Integration Approach for the Non-Developers. *Education Sciences*, 12(8), 559.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS. *JIPSINDO(Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1).
- Panjaitan, N. A. S., Rambe, M. H., Ahadi, R., & Nasution, F. (2023). Studi Pustaka: Konsep Bilingualisme dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Journal on Education*, 5(2).
- Panjaitan, N. K., Saragih, E., & Sirait, F. N. (2022). Strategi Pengajaran Kosakata. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 17(1), 24-31.
- Pertiwi, S., & Warnandi, N. (2020). Penggunaan Teknik Permainan Missing Letters Terhadap Peningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tunarungu. *Jassi Anakku*, 20(1), 49-56.
- Pikulsi, J. J., & Shane Templeton. (2004). Teaching and Developing Vocabulary: Key to Long-Term Reading Success. *In Reading / Language Arts*, 1(12).
- Pitaloka, A. A. P., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 1(2).
- Pradana, A. P., & Wagino. (2024). Pengembangan Buku Panduan Child Protection From Sexual Abuse Untuk Anak Tunarungu Di SLB Krida Utama 2 Loceret. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(1).
- Pransiska, R. (2020). Program Bilingualisme Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Serambi Ilmu*, 21(1), 35-47.
- Puadah, N. N., Komariah, Nurandiyani, S., & Rohmah, A. S. (2023). Pengembangan Penguasaan Kemampuan Berbahasa Dan Berbicara Pada Anak Tunarungu di SLB Negeri Widi Asih Padaherang. *EDU HAPPINESS : Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2)

- Pusparini, I. G. A. A., Astawan, I. G., & Putu Sukma Trisna, G. A. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berorientasi Literasi Sains Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
- Qurataayun, A., Wahidah, F. R. N., Nur'aeni, & Na'imah, T. (2022). Inteligensi Non-Verbal Siswa Tunarungu Di SLB-B. *Jurnal Penelitian dan Psikologi*, 11(2).
- Rafikayati, A., Sambira, & Mudhar. (2021). The Development of Intelligence Test Media pembelajaran for Children with Hearing Impairment. *Conference: 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020)*, 542.
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. *Journal of Empirical Research Islamic Education*, 6(1).
- Rahmawati, Aziz, A., & Idawati. (2020). Analisis Media pembelajaran Pembelajaran Bahasa Indonesia Anak Berkebutuhan Khusus Jenis Tunarungu. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 32-39.
- Rahmawati, L. N. M. (2018). Model Pembelajaran Langsung Bermedia pembelajaran Wordwall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I di SDLB-B. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Safrilia, S. N., & Masitoh, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wordwall Terhadap Mata Pelajaran Matematika Pada Anak Spektrum Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(3).
- Samsiah. (2018). Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Sariah, Azzahra, L. Q., Syarafina, D. A., Nassirudin, & Ainun Jariah. (2024). Wordwall Media pembelajaran Game In Mastery Of Arabic Vocabulary. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab danKebahasaaraban*, 7(2), 749-756.
- Sedita, J. (2005). Effective Vocabulary Instruction. *Insights on Learning Disabilities*, 2(1), 33-45.
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media pembelajaran Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (JBIP)*, 2(2).
- Sirait, D. B., Aldisa, O. N., & Harras, K. A. (2025). Menggali Aspek Psikolinguistik Dalam Pembelajaran Bahasa Asing Bagi Penyandang Tunarungu: Tantangan Solusi. *PENEROKA : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1).
- Sriati. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Barrier Game berbantuan Media pembelajaran Pembelajaran Flashcard Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I SDLB B Karya Mulia II Surabaya. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(2).
- Sudarmilah, E., Habsari, W., Al Irsyadi, F. Y., & Pratisti, W. D. (2020). Aplikasi Edugame Sebagai Media pembelajaran Pembelajaran Kosakata Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Internasional Tren Lanjutan dalam Ilmu Komputer dan Teknik*, 9(2).
- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Scramble Pada Siswa Kelas 4 SDN Jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 14-22.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Susanti, R. (2002). Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca Bahasa *Inggris*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1(1).
- Valentina, A. K., & Harsiwi, N. E. (2024). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Terutama Tunarungu Di SLB Negeri Keleyan. *ultidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(3).
- Visakha, J. A. (2019). Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Bahasa *Inggris*. *Journal of English Language Teaching*, 2(1).
- Yuranda, A. C., & Muslim, M. U. (2024). Pemahaman Siswa Tuli di SMPLB Terhadap Bacaan Bahasa Indonesia Dalam Buku Teks Pelajaran. *SALINGKA : Majalah h Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 21(2).
- Zulkipli, Zulfachmi, & Abdul Rahmad. (2024). Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik). *Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 6.



