

**PENGARUH MEDIA *GAME FUN EASY LEARN* BERBASIS ANDROID
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KATA BENDA
PADA ANAK DISABILITAS RUNGU**

Dewi Lufitasari¹, Asrorul Mais², Arifah Nurhadiyati³
Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3}
dewilufita11@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Game Fun Easy Learn* terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu. Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research (SSR)*, yang merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pengamatan subjek tunggal untuk mengevaluasi perubahan atau pengaruh dari intervensi. Penelitian ini menggunakan desain A-B dimana fase A (baseline) digunakan untuk mengukur kemampuan awal anak dalam mengenal kata benda, sementara fase B (intervensi) dilaksanakan setelah diberikan intervensi berupa *Game Fun Easy Learn* sebagai media untuk mengenal kata benda. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu.

Kata kunci: Anak Disabilitas Rungu, Kata Benda, Media *Game Fun Easy Learn*

ABSTRACT

The research aimed to determine the influence of the Fun Easy Learn game media on the ability to recognize nouns in children with hearing disabilities. This research used the Single Subject Research method, which is a research approach that focuses on observing a single subject to evaluate changes or the influence of an intervention. This research used an A-B design where phase A (baseline) was used to measure the children's initial ability to recognize nouns, while phase B (intervention) was carried out after the intervention in the form of the Fun Easy Learn game was provided as a medium for recognizing nouns. The results of this study showed an increase in the ability to recognize nouns in children with hearing disabilities.

Keywords: Children with Hearing Disabilities, Nouns, Fun Easy Learn Game Media

PENDAHULUAN

Anak berkelainan fisik atau mental sudah seharusnya memiliki kesempatan yang sama layaknya anak atau masyarakat pada umumnya terutama untuk mengenyam atau menempuh pendidikan yang layak dan cukup sebagai kebutuhan utamanya, yang nantinya akan menjadikan mereka lebih siap menjadi manusia yang utuh sebagai masyarakat dan dapat diterima di masyarakat sebagai manusia pada umumnya. Begitu pula anak dengan hambatan pendengaran atau anak disabilitas rungu, mereka layak mendapatkan fasilitas dan hak-hak yang sama baik di sekolah, keluarga ataupun masyarakat. Saat terjun ke masyarakat tentunya disitu akan terjadi komunikasi, dan mayoritas anak disabilitas rungu tidak mempunyai kepemilikan dan pemahaman terhadap

kosakata, tanpa memiliki kosakata yang banyak tidak mungkin akan terjadi komunikasi yang baik. Komunikasi merupakan kebutuhan setiap orang untuk saling bertukar informasi (Nurlaili *et al.*, 2019).

Anak disabilitas rungu atau biasa disebut anak tuli merupakan anak yang mengalami hambatan pada pendengaran dan bahasanya, sehingga mengalami keterbatasan dalam menerima ataupun menyampaikan informasi, mereka juga biasa disebut sebagai makhluk visual, dalam mengakses setiap kejadian yang terjadi pada sekelilingnya mereka lebih dominan menggunakan visual atau penglihatannya terlebih dahulu. Senada dengan Pujiwati (2012), anak disabilitas rungu sebagai insan visual yaitu anak yang hanya mampu berkomunikasi melalui visualnya, hal ini menyebabkan sulitnya bagi anak disabilitas rungu dalam berkomunikasi secara verbal. Menurut Liza *et al.*, (2020) mengemukakan bahwa Anak disabilitas rungu adalah anak yang mengalami gangguan pendengaran yang diklasifikasikan kedalam tuli (*deaf*) dan kurang pendengaran (*hard of hearing*). Dampak langsung dari ketunarunguan adalah terhambatnya komunikasi verbal/lisan, baik secara berbicara (ekspresif) maupun memahami pembicaraan orang lain (reseptif). Hambatan itu terjadi bukan karena anak disabilitas rungu mempunyai tingkat kecerdasan di bawah rata-rata, tetapi karena sedikitnya informasi yang diperoleh (Mahdalena *et al.*, 2023).

Anak disabilitas rungu mengalami hambatan dalam proses bicara dan bahasanya yang disebabkan oleh gangguan pendengarannya (Septiawati *et al.*, 2021). Senada dengan Hidayat (2017), kemampuan dalam mendengar sangat berkaitan dengan kemampuan berbicara maka dari itu anak disabilitas rungu sebagian besar mengalami hambatan keduanya. Menurut Hasrul (2023), kemampuan berbicara seseorang dipengaruhi seberapa sering dia mendengarkan pembicaraan, namun dikarenakan anak disabilitas rungu tidak bisa mendengarkan apapun sehingga dia sulit mengerti percakapan yang dilakukan oleh orang lain. Begitu juga menurut Herdian (2024), kesulitan pendengaran juga dapat berdampak pada kemampuan anak-anak tersebut dalam membaca, menulis, berhitung dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sedangkan menurut (Rahmah, 2018) Tunarungu adalah orang yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengarannya, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran. Abdulrohman (2012), mengatakan bahwa kurangnya penguasaan kosakata anak disabilitas rungu menyebabkan kesulitan dalam memahami ide-ide bacaan, sehingga berdampak pada proses pemahaman bacaan.

Anak disabilitas rungu memiliki keterbatasan dalam perbendaharaan kata, diantaranya kata benda. Kata Benda adalah segala sesuatu yang kita lihat atau dapat kita bicarakan dan yang menunjukkan orang, benda, tempat, tumbuhan, hewan, gagasan dan sebagainya (Elberti, 2021). Kata benda adalah jenis kata yang digunakan untuk menyebutkan orang, tempat, benda, atau konsep abstrak. Kata benda mengidentifikasi atau merujuk kepada suatu identitas atau objek dalam bahasa. Kata benda bisa digunakan untuk memberi nama pada sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, atau dikonseptualisasikan

dalam dunia nyata atau dalam pikiran kita. Sama halnya menurut (Stefani & Samsiyah, 2021) manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, berpikir, menyimak, berbicara, membaca serta menulis kata atau kalimat. Salah satunya kata yang sering kita ucapkan dalam kehidupan sehari-hari serta kita temui yaitu kata benda, kata benda merupakan kata yang selalu digunakan untuk menunjukkan sesuatu kepada orang lain. Namun karena kemampuan setiap anak berbeda, maka tidak semua anak didik dapat belajar mengenal kata dengan lancar serta maksimal. Seperti yang dialami anak disabilitas rungu mereka sering tidak mengetahui nama pada suatu benda, seringkali mereka menghadapi tantangan dalam memperoleh informasi verbal melalui pendengaran, termasuk mempelajari dan mengingat nama-nama benda. Keterbatasan perbendaharaan kata terutama kata benda sangatlah minim.

Menurut Montesa & Ardisal (2019), kata benda dapat digolongkan kedalam dua bagian yaitu kata benda hidup dan kata benda mati. Kata benda hidup adalah benda yang memiliki ciri atau sifat tertentu yang membahas tentang makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan. Sedangkan benda mati atau sering disebut dengan benda tak hidup adalah komponen fisik dan kimia yang terdiri atas tanah, air, udara, sinar matahari dan sebagainya yang merupakan media untuk berlangsungnya suatu kehidupan. Maka dari itu hal ini bisa menjadi tantangan bagi mereka dalam berkomunikasi dan memahami informasi secara efektif. Untuk membantu anak disabilitas rungu dalam mengembangkan perbendaharaan kosa kata mereka, ada beberapa strategi yang dapat dilakukan atau diterapkan. Salah satunya yaitu penggunaan media yang bersifat edukatif.

Tentunya sebagai guru perlu memiliki media-media yang menarik dan interaktif sebagai upaya mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Senada dengan Windawati & Koeswanti (2021), pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga akan sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran apapun sehingga dengan adanya media pembelajaran yang inovatif akan berguna untuk meningkatkan hasil belajar. Keberadaan media dalam pembelajaran tidak hanya menjadi suatu keharusan tetapi juga suatu strategi yang memungkinkan peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Hayatunnisa & Hanafi, 2024). Guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan sistematis dalam menyampaikan pelajaran atau bahan ajar (Herdian, 2024). Salah satunya yaitu media game.

Game edukatif adalah jenis permainan yang dirancang khusus untuk menggabungkan elemen pendidikan dengan hiburan sehingga pemain dapat belajar serta bermain. Menurut Jonathan dalam Tiku Ali & Patombongi (2016), game edukasi adalah salah satu jenis game yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunaannya melalui media permainan yang mudah dipahami. Seperti yang ada pada salah satu aplikasi game yang bernama *Fun Easy Learn*, aplikasi ini tersedia di platform android yang dirancang untuk mempermudah proses belajar bahasa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Senada dengan Hayatunnisa & Hanafi (2024), perkembangan teknologi sekarang memudahkan untuk membuat media pembelajaran,

berbagai aplikasi pembelajaran disajikan salah satunya aplikasi *Fun Easy Learn* yang memudahkan untuk mempelajari Bahasa.

Aplikasi game *Fun Easy Learn* ini memiliki fitur-fitur yang menyenangkan antara lain kosakata berupa gambar atau audio, mencocokkan kata dan melengkapi kata, menulis, membaca dan juga berbicara. Game *Fun Easy Learn* adalah salah satu aplikasi game edukasi yang dirancang untuk mempelajari kosakata dan bahasa, kurang lebih terdapat 34 bahasa dan salah satunya yaitu bahasa Indonesia. Aplikasi *Fun Easy Learn* yang dirilis pada tahun 2014 dan telah dapat diunduh pada *play store* atau *app store* dengan fungsi untuk pembelajaran bahasa, didalamnya terdapat 15 tema yang terbagi dalam 140 subtema (Putri, 2019). Menurut Sriati (2023), media berbasis permainan adalah salah satu yang menyenangkan untuk digunakan. Dibandingkan dengan aplikasi lain, *Fun Easy Learn* di desain dalam bentuk game edukasi yang menarik dan di dalamnya terdapat banyak permainan seperti mencocokkan kata, melengkapi kata dan lain-lain yang dapat membuat semua panca indra pembelajar bergerak, sehingga membantu pembelajar bahasa secara mudah dan nyaman guna mempermudah pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata (Faizul, 2021).

Kombinasi antara pendidikan dan permainan ini menjadikan *Fun Easy Learn* sebagai alat yang efektif untuk belajar bahasa secara mandiri maupun sebagai pelengkap dalam pendidikan formal. Dengan memanfaatkan elemen visual dan gamifikasi, aplikasi ini memiliki potensi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar anak disabilitas rungu. Penelitian ini penting untuk mengevaluasi seberapa efektif aplikasi tersebut dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata benda, yang merupakan komponen dasar dalam pengembangan Bahasa. Hasil observasi dilapangan ditemukan bahwasanya anak disabilitas rungu di SLB Muhammadiyah Licin, kelas 4 jenjang SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa) bernama Ahmad Rayhan Saputra yang berusia 13 tahun memiliki kemampuan kosakata yang sangat minim yaitu menguasai sekitar 30% kosakata benda yang ada di dalam kelas seperti meja, kursi dan buku. Ia juga masih kesulitan dalam memahami dan mengenali kata benda-kata benda yang ada di sekitarnya. Selama ini, proses pembelajaran kosakata dirasa masih kurang efektif, dikarenakan media yang di gunakan masih sangat sederhana dan konvensional, seperti hanya menunjukkan gambar benda lalu menyebutkan namanya. Selain itu, pembelajaran dalam kelas lebih cenderung menggunakan papan tulis tanpa menggunakan media yang bersifat interaktif, seperti media game. Berdasarkan hasil teori dan fakta di lapangan, maka diperlukan penelitian tentang Pengaruh media game *Fun Easy Learn* berbasis android terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR), yang mana merupakan metode penelitian yang berfokus pada pengamatan subjek tunggal untuk mengamati dan menganalisis perubahan atau pengaruh dari intervensi yang diterapkan. Pada penelitian ini desain yang digunakan yaitu desain A-B, dimana pada fase A

(*baseline*) pengamatan dilakukan tanpa adanya intervensi atau sebelum diberikan perlakuan menggunakan media game *Fun Easy Learn* berbasis android. Kemudian pada fase B (*intervensi*) pengamatan dilakukan dengan diberikan atau dilakukan intervensi berupa penggunaan media game *Fun Easy Learn* berbasis android dalam kegiatan belajar mengenal kata benda. Jenis penelitian ini yaitu eksperimen kuantitatif deskriptif, yakni pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data numerik dan mengalisisnya secara statistik untuk mengidentifikasi pola, hubungan, atau efek dari suatu intervensi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan memvisualisasikan data melalui grafik atau tabel untuk melihat perubahan yang terjadi selama fase A (*baseline*) dan fase B (*intervensi*). Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung dan membandingkan data numerik yang diperoleh dari hasil observasi pada kedua fase tersebut, untuk menilai efektivitas intervensi yang diberikan. Populasi penelitian ini terdiri dari anak disabilitas rungu di SLB Muhammadiyah Licin yang sedang dalam proses pembelajaran bahasa indonesia yang berfokus pada kosakata benda. Sampel penelitian ini yaitu 1 anak disabilitas rungu yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria tertentu, seperti usia dan tingkat gangguan pendengaran.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Fase A (*Baseline*)

Pengambilan data pada fase A (*Baseline*) dilakukan sebanyak 5 sesi dengan waktu 60 menit di setiap sesi. Pengambilan data diperoleh dari hasil tes siswa yang diperoleh dari tes lisan dan tes tulis tanpa menggunakan media game *Fun Easy Learn*. Dibawah ini gambaran hasil skor yang diperoleh dalam pengamatan pada fase A (*Baseline*):

Tabel 1. Hasil Skor pada Fase A (*Baseline*)

Sesi	Skor
1	3
2	4
3	3
4	3
5	3

Fase B (*Intervensi*)

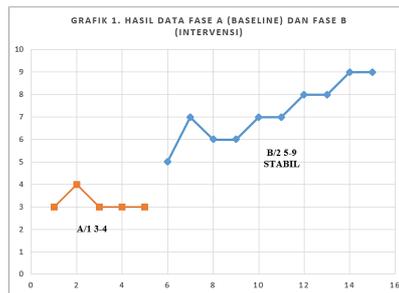
Tahap penelitian ini yaitu tahap intervensi dengan menerapkan media game *Fun Easy Easy learn* yang dilakukan sebanyak 10 sesi dengan waktu 60 menit setiap sesinya. Berikut gambaran perolehan hasil skor yang diperoleh pada fase A (*intervensi*):

Tabel 2. Hasil Skor pada Fase B (*Intervensi*)

Sesi	Skor
1	5
2	7
3	6
4	6
5	7

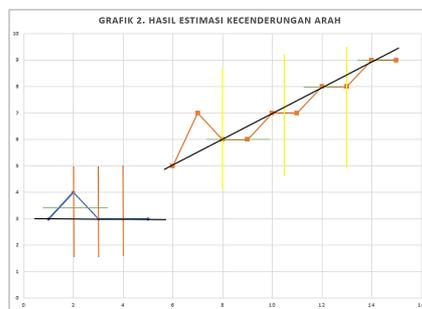
6	7
7	8
8	8
9	9
10	9

Sesuai dengan paparan tabel diatas, tabel 1 merupakan hasil data kemampuan mengenal kata benda pada fase A (*baseline*). Sedangkan tabel 2 merupakan fase B (*intervensi*) yang merupakan fase setelah diberikannya penanganan. Fase baseline terdiri dari 5 sesi dan fase intervensi terdiri dari 10 sesi. Berikut grafik hasil data A (*baseline*) dan data B (*intervensi*) :



Gambar 1. Grafik Perolehan Fase A (*Baseline*) dan Fase B (*Intervensi*)

Grafik di atas sebagai perolehan atau perbandingan pendapatan skor anak dalam fase A (*baseline*) dan fase B (*intervensi*).



Gambar 2. Grafik Estimasi Kecenderungan Arah

Grafik di atas menunjukkan estimasi kecenderungan arah yang dapat menentukan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Grafik tersebut juga digunakan untuk menentukan jejak data, dan perubahan arah dan efeknya. Berikut tabel ringkasan hasil perolehan analisis dalam kondisi dan tabel analisis antar kondisi.

Hasil Analisis

Tabel 3. Analisis dalam Kondisi

Kondisi	A/1	B/2
Panjang Kondisi	5	10

Estimasi		
Kecenderungan Arah	—	↗
	Stabil	Variabel
Kecenderungan Stabil	—	—
	(100%)	(90%)
Jejak Data	↗	↗
	(+)	(+)
Level Stabilitas Dan Rentang	—	—
	3 - 4	5 - 9
Perubahan Level	—	—
	(+0)	(+4)

Tabel 4. Analisis antar Kondisi

Kondisi Yang Dibandingkan	B1
	A1
Jumlah Variabel	1
Perubahan Arah Dan Efeknya	— (+) ↗ (+)
Perubahan Stabilitas	Stabil ke Variabel
Perubahan Level	(5 - 3) (+2)
Persentase Overlap	0%

Pembahasan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan tentang pengaruh media game *Fun Easy Learn* terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu kelas 4 di SLB Muhammadiyah Licin dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi sang anak. Pada awalnya anak belum mampu mengenal kosa kata benda dengan baik dan benar, tetapi setelah diterapkannya penggunaan media game *Fun Easy Learn* dengan melalui beberapa sesi kemampuan mengenal anak dapat meningkat dengan baik. Dari observasi yang dilakukan di sekolah, terdapat dua fase yaitu fase A (*baseline*) yang dilakukan selama 5 kali dan fase B (*intervensi*) yang dilakukan selama 10 kali dengan waktu selama 60 menit. Media *Fun Easy Learn* digunakan untuk melakukan tindakan intervensi.

Pada fase A (*baseline*) menunjukkan kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal kata benda dengan persentase 30%, 40%, 30%, 30%, 30%. Persentase nilai terendah pada fase A (*baseline*) adalah 30% dan persentase nilai tertinggi yaitu 40%. Sesi pertama dan kedua anak belum mengenal kata benda dan hanya mampu menunjukkan 3 sampai 4 gambar benda, namun belum mampu mengucapkan kata yang ada pada gambar benda tersebut. Kemudian pada sesi ketiga sampai lima belum ada perubahan pada anak dan anak hanya dapat menunjuk gambar benda saja tanpa memahami kata pada gambar benda tersebut. Sedangkan pada fase B (*intervensi*) diberikan yaitu pada sesi pertama dan

kedua anak mengalami peningkatan dengan nilai persentase 50% pada sesi pertama dan 70% pada sesi kedua. Pada sesi ketiga dan empat anak mengalami sedikit penurunan dibandingkan pada sesi kedua dengan persentasae 60%, hal ini disebabkan karena terjadi hari libur dan sang anak sedikit kesulitan untuk mengingat kembali sebagian materi yang telah diajarkan. Akan tetapi pada sesi kelima sampai sepuluh anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase 70%, 70%, 80%, 80%, 90%, 90% dalam mengenal dan memahami kata-kata benda yang disajikan melalui media game *Fun Easy Learn*.

Hasil penelitian Ini menunjukkan bahwa penggunaan media game *Fun Easy Learn* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu kelas 4 bernama ahmad rahyan saputra di SLB Muhammadiyah Licin. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan persentase kemampuan mengenal kata benda sebelum dan sesudah diberikannya intervensi berupa media game *Fun Easy Learn*. Dapat dilihat dari grafik pada fase B (*intervensi*) yang menunjukkan mengalami perubahan signifikan, jika dibandingkan dengan fase A (*baseline*). Pada persentase overlap yang didapatkan adalah 0% yang menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan pada anak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kata benda. Semakin kecil persentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap anak. Oleh karena itu peneliti membuktikan bahwa media game *Fun Easy Learn* berbasis android sangat efektif terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu di SLB Muhammadiyah Licin.

SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis data dalam kondisi dan antar kondisi dapat diketahui bahwa penggunaan media game *Fun Easy Learn* berbasis android dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu di SLB Muhammadiyah Licin. Pada fase A (*baseline*) menunjukkan kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal kata benda dengan persentase 30%, 40%, 30%, 30%, 30%. Persentasi nilai terendah pada fase A (*baseline*) adalah 30% dan persentase nilai tertinggi yaitu 40%. Sesi pertama dan kedua anak belum mengenal kata benda dan hanya mampu menunjukkan 3 sampai 4 gambar benda, namun belum mampu mengucapkan kata yang ada pada gambar benda tersebut. Kemudian pada sesi ketiga sampai lima belum ada perubahan pada anak dan anak hanya dapat menunjuk gambar benda saja tanpa memahami kata pada gambar benda tersebut. Setelah anak diberikan intervensi atau perlakuan anak mengalami peningkatan yang signifikan karena media *Game Fun Easy Learn* membantu anak untuk lebih mudah mengaitkan kata-kata dengan gambar benda yang ditampilkan, sehingga pemahaman anak terhadap konsep kata benda semakin meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa media game *Fun Easy Learn* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal kata benda pada anak disabilitas rungu di SLB Muhammadiyah Licin.

DAFTAR PUSTAKA

Elberti, I. P. (2021). Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dua Tahun Dalam Bahasa Sehari -

- Hari. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 46–57.
<https://doi.org/10.30743/Bahastra.V5i2.3682>
- Hayatunnisa, S., & Hanafi. (2024). Penerapan Media Aplikasi Fun Easy Learning Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Di Mts Darul Jalal. *Journal On Education*, 06(02), 13196–13205.
- Herdian, M. A. N. (2024). *Eksplorasi Efektivitas Media-Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu: Kajian Literatur*. 3(2), 102–121.
<https://doi.org/10.55606/Jpbb.V3i2.3099>
- Hidayat, R. (2017). Peningkatan Perbendaharaan Kata Anak Tunarungu Pada Kelas 1 Melalui Pembelajaran Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(1), 85–96.
Chrome-Extension://Efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/viewfile/6880/6621
- M. Hasrul H. (2023). *Game Edukasi Siswa Slb Untuk Meningkatkan Literasi Matematika Berbasis Android*. 8(November), 1–6.
<https://doi.org/10.24252/Insypro.V8i2.41134>
- Mahdalena, R., Sujarwanto, S., & Budayasa, I. K. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu. *Grab Kids: Journal Of Special Education Need*, 2(2), 76–85. <https://doi.org/10.26740/Gkjsen.V2i2.19082>
- Nurlaili, R., Susetyo, & B., & Gunawan, D. (2019). Latihan Senam Mulut Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengucap Konsonan Bilabial /M/ Pada Anak Tunarungu. *Jassi Anakku : Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 57–61. <https://doi.org/10.17509/Jassi.V19i1.22713>
- Pujiwati, S. (2012). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Benda Anak Tunarungu Melalui Metode Maternal Reflektif Di Kelas D Ii B Di Sdlbn Tarantang Lima Puluh Kota. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, 142–151.
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/786>
- Putri, C. A. T. (2019). Game Fun Easy Learn Deutsch Untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas Xi. *Laterne*, 8. <https://doi.org/10.26740/Lat.V8n2.P%25p>
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021). *Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu*. 1(1), 246–257.
<https://ojs.digitalartisan.co.id/index.php/combines/article/view/4443>
- Sriati. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Barrier Game Berbantuan Media Pembelajaran Flash Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu Kelas I Sdlb B Karya Mulia Ii Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi Vol.*, 3(2), 161–167.
<https://doi.org/10.51878/Edutech.V3i2.2357>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.835>