

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME WORDWALL TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN EJAAN KATA PADA SISWA TUNARUNGU
KELAS XI DI SLB PK & PLK GALESONG**

Sabrina Rahayu¹, Zulfitriah², Wizerti Ariastuti Saleh³.

^{1, 2, 3} Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

[1sabrinarahayu3@gmail.com](mailto:sabrinarahayu3@gmail.com), [2zulfitriah@unm.ac.id](mailto:zulfitriah@unm.ac.id), [3wizerti@unm.ac.id](mailto:wizerti@unm.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the low word spelling ability of eleventh-grade deaf students at SLB PK & PLK Galesong. The students experienced difficulties in recognizing letter forms and were not yet able to arrange letters into correct words. This study aimed to determine the word spelling ability of deaf students before the intervention, during the intervention, and after the intervention was withdrawn, as well as to identify the effect of using the Wordwall Game media on improving the word spelling ability of eleventh-grade deaf students at SLB PK & PLK Galesong. This study employed the Single Subject Research (SSR) method with an A1–B–A2 design involving one eleventh-grade deaf student at SLB PK & PLK Galesong as the research subject. Data collection techniques were carried out through word spelling ability tests in each learning session, which were then analyzed using visual graph analysis. The results of the study showed that the student's word spelling ability in the Baseline 1 (A1) condition was in the low category. After the intervention using the Wordwall Game media through an anagram game in the Intervention (B) condition, the student's word spelling ability improved. The improvement remained in the Baseline 2 (A2) condition even though the intervention had been discontinued. Based on the comparative analysis results between conditions A1–B and B–A2, the use of the Wordwall Game media had a positive effect on improving the word spelling ability of eleventh-grade deaf students at SLB PK & PLK Galesong.

Keywords: *Wordwall Game, word spelling, deaf students, and Single Subject Research.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan ejaan kata pada siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong. Siswa mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk huruf serta belum mampu menyusun huruf menjadi kata yang benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan ejaan kata siswa tunarungu sebelum diberikan intervensi, selama diberikan intervensi, dan setelah intervensi dihentikan, serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan ejaan kata siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong. Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A1–B–A2 yang melibatkan satu orang siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan ejaan kata pada setiap sesi pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan analisis visual grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ejaan kata siswa pada kondisi *Baseline*

1 (A1) berada pada kategori rendah. Setelah diberikan intervensi menggunakan media *Game Wordwall* melalui permainan anagram pada kondisi Intervensi (B), kemampuan ejaan kata siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut tetap bertahan pada kondisi *Baseline 2* (A2) meskipun intervensi dihentikan. Berdasarkan hasil analisis perbandingan antar kondisi A1–B dan B–A2, penggunaan media *Game Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan ejaan kata siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong.

Kata Kunci: *Game Wordwall*, ejaan kata, tunarungu, *Single Subject Research*.

A. Pendahuluan

Peserta didik yang mengalami gangguan pendengaran berhak dan memiliki peluang setara untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan bermakna. Menurut (Nugroho, 2022) Hambatan pendengaran merupakan kondisi kehilangan fungsi pendengaran yang menyebabkan siswa tunarungu mengalami kesulitan menerima informasi auditif. Kondisi tersebut berdampak pada perkembangan bahasa, terutama penguasaan kosakata, komunikasi, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, siswa tunarungu memerlukan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik belajarnya melalui media visual dan interaktif agar materi lebih mudah dipahami.

Keterbatasan dalam menerima rangsangan bunyi juga menyebabkan perkembangan bahasa lisan anak tunarungu tidak berkembang secara

optimal. Akibatnya, anak tunarungu lebih mengandalkan kemampuan visual dalam berkomunikasi, seperti bahasa isyarat, gerak tubuh, dan membaca gerak bibir.

Perkembangan bahasa pada anak tunarungu sangat dipengaruhi oleh pemberian stimulasi yang tepat, terutama melalui pendekatan visual dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik mereka. Pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat membantu anak dalam memahami simbol-simbol bahasa serta meningkatkan kemampuan interaksi sosial, (Saleh et al., 2024).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada peserta didik Fase F, khususnya siswa tunarungu di SLB PK & PLK Galesong, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada penguatan literasi fungsional, terutama dalam keterampilan menulis dan kemampuan mengeja kata

sesuai kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). Kemampuan tersebut memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa karena berkaitan dengan ketepatan penyampaian makna dalam komunikasi tertulis. Penguasaan ejaan yang baik menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa, mengingat kesalahan penulisan dapat memengaruhi kejelasan informasi serta pemahaman pembaca terhadap isi teks, (Kemendikdasmen, 2022).

Bagi peserta didik tunarungu, pembelajaran ejaan perlu disusun secara bertahap dengan memanfaatkan pendekatan visual. Hal ini berkaitan dengan keterbatasan dalam menerima informasi auditif yang berpengaruh terhadap penguasaan struktur bahasa dan sistem bunyi, (Andriani & Effendy, 2026). Oleh karena itu, siswa tunarungu memerlukan strategi pembelajaran yang menggunakan media visual dan tahapan yang terstruktur agar lebih mudah memahami pola ejaan dan susunan kata. Hambatan pendengaran tidak hanya memengaruhi kemampuan berbicara, tetapi juga keterampilan mengeja kata. Peserta didik tunarungu sering mengalami

kesulitan membedakan huruf yang mirip, mengurutkan huruf, serta mempertahankan kelengkapan huruf dalam kata. Kesalahan yang sering muncul meliputi penghilangan huruf, pembalikan huruf, dan penambahan huruf yang tidak sesuai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan ejaan kata siswa tunarungu memerlukan latihan yang sistematis dan didukung media visual-interaktif. Temuan tersebut juga ditemukan pada siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada 14 Juli 2025 di SLB PK & PLK Galesong kelas XI, diperoleh temuan bahwa peserta didik tunarungu berinisial NF masih mengalami kesulitan dalam kemampuan mengeja kata. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari aspek kebahasaan dan fonologis, NF belum mampu membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa serta belum memahami keterkaitan antara huruf dan bunyi secara optimal, sehingga sering terjadi kesalahan dalam penyusunan huruf pada suatu kata. Keterbatasan penguasaan kosakata juga menjadi kendala, karena NF cenderung menebak huruf akibat

kurangnya pemahaman terhadap makna kata yang ditulis.

Ditinjau dari aspek visual, NF masih mengalami kesulitan membedakan huruf yang bentuknya hampir sama. Selain itu, motorik halus, konsentrasi, dan motivasi belajar juga memengaruhi kemampuan menulis NF sehingga siswa mudah kehilangan fokus dan memerlukan pengarahannya berulang. Pembelajaran sebelumnya juga belum menggunakan media visual-interaktif secara optimal sehingga latihan mengeja kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C Kurikulum Merdeka, siswa diharapkan mampu menyusun kata sederhana dengan benar. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum tercapai secara optimal pada NF. Saat diberikan tes lima kata sederhana, masih ditemukan kesalahan berupa pembalikan huruf dan penghilangan huruf. Meskipun NF telah mengenal huruf A–Z, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengeja dan menyusun huruf menjadi kata yang benar.

Hasil wawancara yang

dilakukan pada 15 Juli 2025 dengan guru berinisial DR menunjukkan bahwa NF cenderung kurang responsif terhadap instruksi lisan dan tampak pasif ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Namun demikian, guru menjelaskan bahwa NF memiliki telepon genggam pribadi dan terbiasa mengakses konten berbasis gambar maupun video dalam aktivitas sehari-hari. Ketika materi pembelajaran disajikan melalui media digital, terlihat perubahan perilaku yang signifikan. NF menunjukkan perhatian penuh terhadap tampilan visual, mendekatkan diri ke layar, serta menampilkan respons positif seperti tersenyum, mengangguk, dan fokus tanpa terdistraksi. Selain itu, NF aktif menunjuk gambar, menggulir layar, serta memberi isyarat untuk mengulang materi. Dalam tugas berbasis visual, NF mampu merespons lebih cepat, memilih gambar secara tepat, serta menyalin tulisan dengan lebih terarah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa NF memiliki preferensi belajar visual-interaktif dan lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, animasi, maupun video.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara maksimal turut memengaruhi kemampuan ejaan kata siswa tunarungu. Maka dari itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta selaras dengan karakteristik belajar visual siswa tunarungu. Salah satu alternatif yang relevan adalah *Game Wordwall*, yaitu platform pengajaran digital berbasis permainan yang dirancang untuk melatih keterampilan melalui aktivitas visual-interaktif. Penggunaan media *Game Wordwall* dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta keterlibatan peserta didik melalui pendekatan berbasis permainan. Bagi siswa tunarungu, penyajian materi yang memadukan teks, gambar, dan simbol dalam *Game Wordwall* berpotensi memperkuat kemampuan visual dan kognitif, sehingga mendukung peningkatan keterampilan mengeja kata secara lebih efektif (Maulana & Murtadlo, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game Wordwall* terhadap Peningkatan

Kemampuan Ejaan Kata pada Siswa Tunarungu Kelas XI di SLB PK & PLK Galesong.” Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Game Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. (Nurfadilah et al., 2024) penggunaan *Game Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan reseptif bahasa (mendengar / memahami) anak tunarungu menunjukkan bahwa intervensi *Game Wordwall* interaktif berdampak positif signifikan pada kemampuan bahasa reseptif. Penggunaan media *Game Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik serta mendukung peningkatan kemampuan menulis kosakata melalui penyajian yang interaktif dan berbasis visual (Maulana & Murtadlo, 2024). Selain itu, (Oktaviani & Yanti, 2022) menemukan bahwa media anagram berbasis *Game Wordwall* mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan. Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa *Game Wordwall* memiliki potensi dalam mendukung peningkatan kemampuan ejaan kata.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

Single Subject Research (SSR). Menurut Sunanto (2005), *Single Subject Research* merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap perubahan perilaku subjek secara berulang dalam periode tertentu. Metode ini digunakan karena penelitian difokuskan pada analisis perubahan kemampuan ejaan kata pada satu subjek secara berulang dari waktu ke waktu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*) dengan desain A1–B–A2. Desain tersebut terdiri atas tiga kondisi, yaitu *Baseline* 1 (A1), Intervensi (B), dan *Baseline* 2 (A2). Kondisi *Baseline* 1 (A1) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal subjek sebelum diberikan perlakuan. Kondisi Intervensi (B) merupakan tahap pemberian perlakuan menggunakan media *Game Wordwall* melalui permainan anagram. Selanjutnya, kondisi *Baseline* 2 (A2) dilakukan untuk mengetahui keberlanjutan pengaruh intervensi setelah perlakuan dihentikan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas

(*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Game Wordwall*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan ejaan kata siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong.

Kemampuan ejaan kata dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menyusun huruf menjadi kata dengan urutan yang tepat sesuai ejaan yang benar. Kemampuan tersebut meliputi ketepatan menyusun huruf, kesesuaian susunan huruf dengan gambar atau simbol, serta ketepatan menulis kata tanpa kesalahan ejaan. Pengukuran dilakukan menggunakan tes kemampuan ejaan kata berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Subjek penelitian adalah satu orang siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong dengan inisial NF. Berdasarkan hasil asesmen awal, NF telah mampu mengenal dan menulis huruf A–Z, namun masih mengalami kesulitan dalam mengeja kata. Kesulitan tersebut terlihat dari adanya kesalahan pembalikan huruf, penghilangan huruf, dan ketidaktepatan dalam menyusun huruf

menjadi kata yang benar. Oleh karena itu, subjek memerlukan intervensi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan ejaan kata.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes berupa tes kemampuan ejaan kata yang diberikan pada setiap sesi penelitian. Tes dilakukan pada kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B), dan *Baseline 2* (A2). Pada kondisi A1 dan A2, subjek diberikan tes menyusun dan menulis kata tanpa menggunakan media *Game Wordwall*. Sedangkan pada kondisi intervensi (B), tes diberikan melalui latihan anagram menggunakan media *Game Wordwall*.

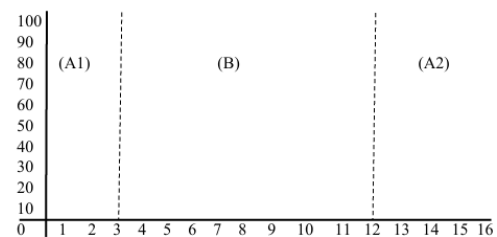
Instrumen tes terdiri atas 10 butir kata dengan sistem penilaian skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Nilai akhir diperoleh menggunakan rumus persentase menurut Arikunto (2006), yaitu:

$$\text{Nilai Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis visual grafik yang meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Analisis dalam kondisi mencakup panjang kondisi, kecenderungan arah,

kecenderungan stabilitas, jejak data, rentang, dan perubahan level (*level change*). Sementara itu, analisis antar kondisi meliputi perubahan kecenderungan arah, perubahan stabilitas, perubahan level data, serta data tumpang tindih (*overlap*).

Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik garis untuk memberikan gambaran perubahan kemampuan ejaan kata subjek pada setiap kondisi penelitian, yaitu *Baseline 1* (A1), Intervensi (B), dan *Baseline 2* (A2).



Gambar 1 Visualisasi Diagram
Rancangan A-B-A

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui pengukuran kemampuan ejaan kata pada siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong menggunakan desain *Single Subject Research* A1–B–A2. Pengukuran dilakukan pada kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B), dan *Baseline 2* (A2). Data hasil penelitian diperoleh melalui tes

kemampuan ejaan kata pada setiap sesi pembelajaran.

Kondisi *Baseline* 1 (A1) dilakukan sebanyak tiga sesi sebelum diberikan intervensi menggunakan media *Game Wordwall*. Pada tahap ini, subjek diberikan tes kemampuan ejaan kata tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa kemampuan ejaan kata subjek berada pada kategori rendah dan cenderung stabil. Subjek memperoleh nilai 30 pada setiap sesi. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi, subjek masih mengalami kesulitan dalam mengenali urutan huruf dan menyusun huruf menjadi kata yang benar.

Tabel 1 Data hasil *Baseline* 1 (A1) Kemampuan Ejaan Kata

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
<i>Baseline</i> 1 (A1)			
1	10	3	30
2	10	3	30
3	10	3	30

Kondisi intervensi dilakukan sebanyak sembilan sesi menggunakan media *Game Wordwall* melalui permainan *anagram*. Pada tahap ini, subjek mulai diberikan latihan menyusun huruf menjadi kata

melalui aktivitas permainan interaktif berbasis visual.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan ejaan kata secara bertahap pada setiap sesi intervensi. Nilai subjek meningkat dari 40 pada sesi keempat menjadi 80 pada sesi kesebelas dan kedua belas. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Wordwall* membantu subjek lebih mudah mengenali bentuk huruf, memahami urutan huruf, serta menyusun huruf menjadi kata yang tepat.

Tabel 2 Data Kemampuan Ejaan Kata pada Kondisi Intervensi (B)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
4	10	4	40
5	10	5	50
6	10	5	50
7	10	6	60
8	10	6	60
9	10	7	70
10	10	7	70
11	10	8	80
12	10	8	80

Kondisi *Baseline* 2 (A2) dilakukan sebanyak empat sesi setelah intervensi dihentikan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan ejaan kata yang diperoleh selama intervensi dapat dipertahankan oleh subjek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ejaan kata subjek tetap berada pada nilai 80 selama empat sesi berturut-turut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan ejaan kata subjek tetap stabil meskipun media *Game Wordwall* tidak lagi digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3 Data Kemampuan Ejaan Kata pada Kondisi *Baseline 2* (A2)

Sesi	Skor Maksimal	Skor	Nilai
13	10	8	80
14	10	8	80
15	10	8	80
16	10	8	80

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan ejaan kata siswa menunjukkan perubahan yang signifikan dari kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B), hingga *Baseline 2* (A2). Pada kondisi awal, nilai subjek berada pada angka 30 dan tidak mengalami perubahan. Setelah diberikan intervensi menggunakan media *Game Wordwall*, nilai subjek meningkat secara bertahap hingga mencapai angka 80 dan tetap stabil pada kondisi *Baseline 2* (A2).

Tabel 4 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam kondisi Kemampuan ejaan kata kondisi *Baseline 1* (A1), Intervensi (B), dan *Baseline 2* (A2)

Kondisi	A1	B	A2
Panjang kondisi	3	9	4
Estimasi Kecenderungan arah	(=)	(+)	(=)
Kecenderungan stabilitas	Stabil 100%	Variabel 22%	Stabil 100%
Jejak Data	(=)	(+)	(=)
Level stabilitas dan Rentang	Stabil 30 – 30	Variabel 40 – 80	Stabil 80 – 80
Perubahan level (Level change)	30 – 30 0	80 – 40 +40	80 – 80 0

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Wordwall* melalui permainan anagram memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan ejaan kata siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong.

Pada kondisi *Baseline 1* (A1), kemampuan ejaan kata siswa berada pada kategori rendah dengan nilai tetap 30 pada setiap sesi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar. Kesulitan yang dialami meliputi pembalikan huruf, penghilangan

huruf, dan ketidaktepatan menyusun huruf sesuai urutan kata.

Rendahnya kemampuan ejaan kata pada siswa tunarungu berkaitan dengan hambatan pendengaran yang memengaruhi perkembangan bahasa. Menurut Nugroho (2022), siswa tunarungu lebih mengandalkan kemampuan visual dalam menerima informasi karena keterbatasan fungsi pendengaran menyebabkan informasi auditif sulit diterima secara optimal. Oleh karena itu, siswa tunarungu membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif agar lebih mudah memahami simbol huruf dan susunan kata.

Setelah diberikan intervensi menggunakan media *Game Wordwall*, kemampuan ejaan kata siswa mengalami peningkatan secara bertahap dari nilai 40 hingga mencapai 80. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Game Wordwall* mampu membantu siswa mengenali huruf, memahami urutan huruf, dan menyusun huruf menjadi kata yang tepat. Penyajian materi dalam bentuk permainan anagram membuat siswa lebih aktif, fokus, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Maulana dan Murtadlo (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media visual juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa tunarungu sehingga memudahkan mereka memahami materi bahasa, khususnya kemampuan mengeja kata.

Pada kondisi *Baseline 2* (A2), nilai siswa tetap stabil pada angka 80 meskipun intervensi telah dihentikan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan ejaan kata yang diperoleh selama intervensi dapat dipertahankan dan berada pada kondisi stabil. Stabilitasnya hasil pada fase ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Wordwall* tidak hanya memberikan pengaruh sementara, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman yang lebih menetap terhadap susunan huruf dan struktur kata.

Dengan demikian, penggunaan media *Game Wordwall* melalui permainan anagram terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan

ejaan kata siswa tunarungu. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar visual siswa tunarungu.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Game Wordwall* melalui permainan anagram memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan ejaan kata siswa tunarungu kelas XI di SLB PK & PLK Galesong.

Pada kondisi *Baseline 1* (A1), kemampuan ejaan kata subjek berada pada kategori rendah dengan nilai stabil 30. Setelah diberikan intervensi menggunakan media *Game Wordwall* pada kondisi Intervensi (B), kemampuan ejaan kata subjek mengalami peningkatan secara bertahap dari nilai 40 hingga mencapai nilai 80. Selanjutnya, pada kondisi *Baseline 2* (A2), kemampuan ejaan kata subjek tetap berada pada nilai 80 meskipun intervensi telah dihentikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan ejaan kata yang diperoleh selama

intervensi dapat dipertahankan dan berada pada kondisi stabil.

Hasil analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan ejaan kata setelah penggunaan media *Game Wordwall*. Dengan demikian, media *Game Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar visual siswa tunarungu.

Berdasarkan hasil penelitian ini, guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa siswa tunarungu, khususnya kemampuan ejaan kata. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media *Game Wordwall* pada keterampilan bahasa lainnya atau pada subjek penelitian yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Y., & Effendy, C. (2026). Hubungan Tingkat Ketunarunguan dengan Perkembangan Bahasa Anak Tunarungu. *Semantik*, 15(1),

- 45–54.
<https://doi.org/10.22460/SEMAN.TIK.V15I1.P45-54>
- Anugerah. (2025). "Tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar yang meliputi keseluruhan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), Juni 2025.
- Arikunto. (2006). *BAB III (1). Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta 44.8
- Kemendikdasmen. (2022). *Surat Keputusan - EYD V*. <https://ejaan.kemendikdasmen.go.id/eyd/surat-keputusan/>
- Maulana, M. I., & Murtadlo, M. (2024). Pengaruh Media *Game* Edukasi *Game Wordwall* terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Tunarungu di SDLB Negeri Pembina Tingkat Nasional Bagian C Lawang. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(2), 265-276.
- Nugroho, G. B. (2022). Asesmen dan intervensi pendidikan bagi siswa dengan hambatan pendengaran. *Psiko Edukasi*, 20(1), 45–52. <https://doi.org/10.25170/PSIKOEDUKASI.V20I1.3423>.
- Nurfadilah, Mustafa, & Usman. (2024). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Game Wordwall Pada Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa Kota Makassar*. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (*Game Wordwall*) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275–284. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Saleh, W. A., Azizah, A. A., & Jabir, K. (2024). Terapi Bahasa dan Bicara untuk Mendukung Perkembangan Anak Tunarungu. *JPPKh Lectura: Jurnal Pengabdian Pendidikan Khusus*, 2(2).
- Sunanto, Takeuchi, & Nakata. (2005). *Pengantar penelitian dengan subyek tunggal*. Jakarta: Universitas Paramadina Press.