

IMPLEMENTASI DAN EFEKTIVITAS GAME EDUKATIF TERHADAP ANAK TUNARUNGU DI TPQ AS-SAKINAH

Nida Fadhila Safitri¹, Sabrina Ais Zahra², Alis Kholisoh³, Badrani Dhyal Haqqi⁴,
Ferida Rahmawati⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

nida.fadhila.safitri24008@mhs.uingusdur.ac.id¹,
sabrina.ais.zahra24018@mhs.uingusdur.ac.id²,
alis.kholisoh24030@mhs.uingusdur.ac.id³,
badrani.dhyal.haqqi@mhs.uingusdur.ac.id⁴, ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id⁵

ABSTRACT

Learning for deaf children requires media that suits the characteristics of visual learning so that the material can be understood more effectively. One innovation that can be implemented is the use of educational games as an interactive and fun learning medium. This study aims to describe the implementation and analyze the effectiveness of an educational game of guessing the hijaiyah letters in the learning of deaf children at TPQ As-Sakinah. The study used a qualitative approach with a case study design. Data were obtained through observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the implementation of the educational game was carried out through a group game of guessing the hijaiyah letters using simple media such as letter cards, a whiteboard, and sign language. The implementation of this game was able to increase student participation, motivation, concentration, and social interaction during the learning process. In addition, the educational game helped deaf children recognize the hijaiyah letters, improved memory, and facilitated understanding of the material through a visual approach that suited their learning needs. Although there are differences in abilities and needs for assistance for each student, the use of educational games has been proven to create a more active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere. Thus, educational games can be an effective alternative learning medium to support Islamic Religious Education for deaf children.
Keywords: Deaf Children, Educational Games, Hijaiyah Letters, Learning Media

ABSTRAK

Pembelajaran bagi anak tunarungu memerlukan media yang sesuai dengan karakteristik belajar visual agar materi dapat dipahami secara lebih efektif. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi serta menganalisis efektivitas game edukatif tebak huruf hijaiyah dalam pembelajaran anak tunarungu di TPQ As-Sakinah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi game edukatif dilakukan melalui permainan tebak huruf hijaiyah secara berkelompok dengan

memanfaatkan media sederhana berupa kartu huruf, papan tulis, dan bahasa isyarat. Penerapan permainan ini mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, konsentrasi, dan interaksi sosial peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, game edukatif membantu anak tunarungu dalam mengenali huruf hijaiyah, meningkatkan daya ingat, serta mempermudah pemahaman materi melalui pendekatan visual yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Meskipun terdapat perbedaan kemampuan dan kebutuhan pendampingan pada setiap peserta didik, penggunaan game edukatif terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, game edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi anak tunarungu.

Kata Kunci: Anak Tunarungu, Game Edukatif, Huruf Hijaiyah, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang efektif bagi anak berkebutuhan khusus memerlukan pendekatan, metode, dan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Salah satu kelompok peserta didik yang memerlukan perhatian khusus adalah anak tunarungu, yaitu anak yang mengalami hambatan pada fungsi pendengaran sehingga proses memperoleh informasi melalui komunikasi verbal menjadi terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran lebih optimal apabila didukung oleh media yang bersifat visual, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting untuk menciptakan proses belajar yang menarik sekaligus mudah

dipahami oleh anak tunarungu (Hafiz, 2014).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, kemampuan mengenal huruf hijaiyah merupakan tahap awal yang harus dikuasai sebelum peserta didik mempelajari bacaan Al-Qur'an. Namun, proses pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak tunarungu masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan komunikasi antara guru dan peserta didik, rendahnya minat belajar akibat penggunaan metode yang kurang bervariasi, serta kesulitan peserta didik dalam mempertahankan perhatian selama kegiatan belajar berlangsung. Apabila pembelajaran hanya berpusat pada penjelasan guru tanpa adanya media yang menarik, maka proses penyampaian materi menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai (Nursanti, n.d.).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah game edukatif. Game edukatif merupakan bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan sehingga peserta didik dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Penerapan game edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, kemampuan berpikir, kerja sama, serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dan peningkatan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk bagi peserta didik berkebutuhan khusus (Annisa et al., 2022).

Salah satu lembaga yang telah menerapkan inovasi tersebut adalah TPQ As-Sakinah. Dalam proses pembelajarannya, TPQ As-Sakinah menggunakan permainan tebak huruf hijaiyah sebagai media pembelajaran bagi anak tunarungu. Permainan ini dirancang dengan mengedepankan

komunikasi visual, penggunaan kartu huruf, aktivitas praktik, dan kerja sama antarpeserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Pendekatan tersebut selaras dengan karakteristik belajar anak tunarungu yang lebih mengandalkan kemampuan visual dibandingkan kemampuan auditori. Penggunaan media berbasis permainan dan visual juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi anak berkebutuhan khusus (Karisma & Mustofa, 2026).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi game edukatif tebak huruf hijaiyah dalam pembelajaran anak tunarungu di TPQ As-Sakinah serta mengkaji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi bagi pendidik, pengelola TPQ, maupun lembaga pendidikan inklusif dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan

husus sehingga proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna (Suseno, 2021).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai implementasi dan efektivitas game edukatif dalam pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak tunarungu di TPQ As-Sakinah. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berorientasi pada pengungkapan fenomena yang terjadi secara alamiah melalui interaksi antara peneliti dengan subjek penelitian (Sugiyono, 2022), sehingga mampu menggambarkan proses pembelajaran, respons peserta didik, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis game edukatif. Desain studi kasus dipilih karena penelitian difokuskan pada satu lokasi dengan karakteristik khusus, yaitu TPQ As-Sakinah sebagai lembaga pendidikan Al-Qur'an yang memberikan layanan pembelajaran bagi anak-anak tunarungu.

Penelitian dilaksanakan di TPQ As-Sakinah yang secara aktif menyelenggarakan pembelajaran Al-Qur'an bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunarungu. Pemilihan lokasi dilakukan secara *purposive* dengan pertimbangan bahwa TPQ tersebut telah menerapkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif sebagai salah satu inovasi dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah. Penelitian dilaksanakan melalui observasi langsung terhadap kegiatan belajar mengajar, implementasi media game edukatif, wawancara mendalam dengan ketua volunteer TPQ As-Sakinah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung.

Subjek penelitian terdiri atas ketua volunteer TPQ As-Sakinah sebagai informan utama, para pendamping atau tutor yang terlibat dalam proses pembelajaran, serta anak-anak tunarungu yang mengikuti kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyah. Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih individu yang memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan

pembelajaran (Yusuf, 2022). Ketua volunteer dipilih karena memiliki pemahaman mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran, sedangkan tutor dan peserta didik diamati untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi media game edukatif dan respons yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif moderat, di mana peneliti hadir secara langsung selama proses pembelajaran tanpa mengambil alih peran tutor. Melalui observasi, peneliti mengamati tahapan pembelajaran, interaksi antara tutor dan peserta didik, penggunaan media game edukatif, tingkat partisipasi anak, suasana belajar, serta perubahan perilaku yang muncul selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi dicatat secara sistematis dalam catatan lapangan untuk memudahkan proses analisis data.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun berdasarkan fokus penelitian (Feny Rita Fiantika, 2022). Teknik ini

memberikan keleluasaan kepada informan untuk menjelaskan pengalaman dan pandangannya secara lebih mendalam, sekaligus memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi terhadap informasi yang berkembang selama proses wawancara. Pertanyaan wawancara mencakup pengalaman mengajar anak tunarungu, karakteristik peserta didik, metode pembelajaran yang diterapkan, kendala yang dihadapi, pengalaman menggunakan media game edukatif, tingkat partisipasi anak, efektivitas media pembelajaran, serta harapan terhadap pengembangan inovasi pembelajaran pada masa mendatang.

Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, media permainan edukatif yang digunakan, catatan perkembangan peserta didik, serta berbagai dokumen pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran di TPQ As-Sakinah. Dokumentasi berfungsi memperkuat temuan penelitian sekaligus menjadi bahan triangulasi dalam proses analisis data.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang berperan dalam merencanakan penelitian, mengumpulkan data, melakukan interpretasi, hingga menarik kesimpulan. Untuk mendukung proses pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, alat perekam suara (dengan persetujuan informan), kamera untuk dokumentasi, serta buku catatan lapangan yang digunakan selama proses penelitian.

Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2020) yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, seluruh hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diseleksi, dikategorikan, serta difokuskan sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap penyajian data dilakukan melalui penyusunan narasi deskriptif, matriks temuan, dan pengelompokan tema-tema utama yang berkaitan dengan implementasi game edukatif, respons anak, serta efektivitas pembelajaran. Selanjutnya, penarikan kesimpulan

dilakukan secara bertahap melalui proses interpretasi terhadap keterkaitan antar-temuan sehingga diperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas penggunaan game edukatif dalam pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak tunarungu di TPQ As-Sakinah.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari ketua volunteer, tutor, hasil observasi, serta dokumentasi kegiatan. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap fenomena yang sama sehingga meningkatkan kredibilitas temuan penelitian. Selain itu, peneliti juga menerapkan ketekunan pengamatan dan diskusi dengan rekan sejawat untuk meminimalkan subjektivitas dalam proses interpretasi data.

Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian. Sebelum pengumpulan data dilakukan, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pengelola TPQ As-Sakinah dan menyampaikan

tujuan penelitian kepada seluruh informan. Partisipasi informan bersifat sukarela, identitas peserta didik dijaga kerahasiaannya, dan seluruh data yang diperoleh digunakan semata-mata untuk kepentingan akademik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang kredibel, dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an yang inklusif bagi anak tunarungu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Implementasi Game Edukatif di TPQ As-Sakinah

Implementasi game edukatif ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi keagamaan sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak tunarungu. Penggunaan game edukatif disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang lebih mengandalkan kemampuan visual dan gerakan dalam menerima informasi. Oleh karena itu, setiap permainan dirancang dengan memperhatikan kebutuhan

komunikasi dan kemampuan belajar anak tunarungu.

Pelaksanaan game edukatif di TPQ As-Sakinah Pekalongan dilakukan melalui permainan tebak huruf hijaiyah yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah sekaligus melatih konsentrasi, kerja sama, dan komunikasi antarpeserta didik. Permainan ini dilaksanakan secara berkelompok dengan membagi peserta didik menjadi dua kelompok. Setiap kelompok kemudian berbaris memanjang ke belakang sehingga membentuk satu jalur penyampaian informasi dari peserta didik paling belakang hingga peserta didik yang berada di posisi paling depan.

Pada awal permainan, peserta didik yang berada di barisan paling belakang diberikan selembar kertas yang berisi salah satu huruf hijaiyah. Setelah melihat huruf tersebut, peserta didik diminta menuliskan bentuk huruf yang dilihatnya pada punggung teman yang berada di depannya menggunakan gerakan jari. Selanjutnya, peserta didik yang menerima informasi tersebut meneruskannya kepada teman di depannya dengan cara yang sama.

Proses ini dilakukan secara berantai hingga informasi sampai kepada peserta didik yang berada di posisi paling depan. Peserta didik paling depan kemudian menuliskan huruf hijaiyah yang diterimanya pada papan tulis menggunakan spidol. Kelompok yang mampu menuliskan huruf dengan benar memperoleh poin sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.

Media yang digunakan dalam permainan ini tergolong sederhana, yaitu kertas berisi huruf hijaiyah, papan tulis, dan spidol. Meskipun sederhana, media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran karena sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu yang lebih mengandalkan pengalaman visual dan praktik langsung dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan papan tulis memungkinkan peserta didik melihat hasil akhir dari proses permainan secara jelas.

Keberhasilan pelaksanaan permainan ini tidak terlepas dari peran guru pendamping yang membantu menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik tunarungu. Guru menggunakan bahasa isyarat serta penjelasan secara bertahap dan

berulang agar instruksi dapat dipahami dengan baik. Pendampingan dilakukan secara intensif terutama pada tahap awal permainan, mengingat kemampuan memahami bahasa isyarat pada setiap anak berbeda-beda. Beberapa peserta didik mampu memahami instruksi dengan cepat, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan karena keterbatasan penguasaan bahasa isyarat.

Namun secara keseluruhan, permainan tebak huruf hijaiyah yang diterapkan di TPQ As-Sakinah mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain membantu peserta didik mengenal huruf hijaiyah, permainan ini juga melatih kemampuan bekerja sama, memperkuat interaksi sosial, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran agama Islam.

Respons dan Keterlibatan Anak Tunarungu

Respons peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan implementasi media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus. Pada

anak tunarungu, keterlibatan dalam proses belajar tidak hanya diukur melalui kemampuan menjawab materi, tetapi juga melalui perhatian, antusiasme, partisipasi, komunikasi nonverbal, kerja sama, dan keberanian dalam berinteraksi selama pembelajaran berlangsung (Nuranita, Rosyidi, & Sulasminah, 2021). Berdasarkan hasil observasi di TPQ As-Sakinah, penerapan game edukatif pada pembelajaran huruf hijaiyah menunjukkan perubahan yang cukup signifikan terhadap keterlibatan anak dibandingkan ketika pembelajaran menggunakan metode konvensional. Sebelum permainan dimulai, beberapa peserta didik cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan hanya menunggu arahan dari tutor. Namun, ketika media permainan diperkenalkan menggunakan kartu huruf hijaiyah, permainan mencocokkan huruf, gambar visual, dan aktivitas kelompok, sebagian besar anak menunjukkan ekspresi antusias, memperhatikan instruksi tutor, serta berusaha mengikuti setiap tahapan permainan.

Temuan tersebut selaras dengan hasil wawancara bersama ketua volunteer TPQ As-Sakinah yang menyatakan bahwa media game

edukatif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Menurut informan, anak-anak menjadi lebih aktif, lebih tertarik mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi ketika materi disampaikan melalui permainan. Informan juga menjelaskan bahwa game edukatif biasanya digunakan sebagai selingan ketika anak mulai merasa jenuh ataupun setelah penyampaian materi inti selesai. Meskipun demikian, ketika media tersebut diterapkan, perubahan perilaku belajar anak terlihat cukup nyata karena mereka lebih mudah diarahkan untuk kembali fokus pada materi yang dipelajari.

Secara teoritis, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik belajar anak tunarungu yang lebih mengandalkan modalitas visual dibandingkan modalitas auditori (Aryanti, 2020). Anak tunarungu memperoleh informasi terutama melalui pengamatan terhadap gambar, gerakan, ekspresi wajah, simbol, dan bahasa isyarat. Oleh karena itu, media yang kaya unsur visual cenderung lebih mudah

dipahami serta mampu mempertahankan perhatian mereka dalam waktu yang lebih lama. Penggunaan kartu huruf, warna, gambar, dan bahasa isyarat selama permainan memberikan stimulus visual yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak sehingga proses memahami bentuk huruf hijaiyah menjadi lebih konkret.

Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik berusaha mengikuti aturan permainan meskipun tingkat keberhasilannya berbeda-beda. Anak yang telah mengenal sebagian huruf hijaiyah mampu menyelesaikan permainan dengan lebih cepat, sedangkan peserta didik yang masih berada pada tahap awal membutuhkan pendampingan lebih intensif dari tutor. Perbedaan tersebut tidak mengurangi keterlibatan anak dalam permainan karena tutor memberikan bantuan secara individual melalui demonstrasi, pengulangan isyarat, serta pemberian contoh secara langsung. Strategi tersebut membuat anak tetap merasa dilibatkan tanpa mengalami tekanan untuk selalu memperoleh jawaban yang benar.

Temuan lapangan ini sejalan dengan penelitian Suryani dan

Wagino (2024) yang mengembangkan media kartu huruf hijaiyah berbasis digital bagi anak tunarungu. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang dipadukan dengan bahasa isyarat memperoleh respons positif dari guru maupun peserta didik, serta dinilai layak dan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah. Selain meningkatkan pemahaman materi, media tersebut juga meningkatkan minat belajar karena tampilannya disesuaikan dengan karakteristik visual anak tunarungu.

Antusiasme peserta didik selama pembelajaran juga tercermin melalui peningkatan komunikasi nonverbal. Selama observasi, anak-anak tidak hanya berinteraksi dengan tutor, tetapi juga saling membantu ketika teman mengalami kesulitan mencocokkan huruf atau mengingat isyarat hijaiyah. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana membangun komunikasi sosial antarpeserta didik. Aktivitas saling menunjuk kartu, memperagakan bahasa isyarat, dan memberikan isyarat koreksi kepada

teman memperlihatkan adanya pembelajaran kolaboratif yang berlangsung secara alami. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih suportif dibandingkan pembelajaran individual.

Dari aspek motivasi belajar, hasil observasi memperlihatkan bahwa pemberian tantangan sederhana dalam permainan mampu membangkitkan rasa ingin mencoba pada setiap peserta didik. Anak terlihat berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan, bahkan beberapa peserta didik meminta kesempatan untuk mengulang permainan. Fenomena ini menunjukkan munculnya motivasi intrinsik yang ditandai dengan keinginan belajar tanpa paksaan. Tutor juga memberikan penguatan positif berupa pujian, senyuman, dan apresiasi setiap kali peserta didik berhasil mengenali huruf hijaiyah dengan benar. Penguatan tersebut memberikan pengalaman emosional yang positif sehingga anak merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan.

Hasil wawancara dengan ketua volunteer memperkuat temuan tersebut. Informan menyatakan bahwa game edukatif membuat

suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak mudah merasa bosan. Menurutnya, permainan mampu mengasah kemampuan anak sekaligus meningkatkan konsentrasi karena perhatian peserta didik terfokus pada aktivitas yang sedang dilakukan. Meskipun terdapat perbedaan kemampuan antarindividu, hampir seluruh peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan metode ceramah atau latihan menulis secara berulang.

Penelitian Rahmadani, Andreswari, dan Ernawati (2026) mengenai penerapan *Digital Game-Based Learning* untuk anak tunarungu juga mendukung temuan tersebut. Penelitian tersebut mengembangkan game edukatif berbasis Android yang dirancang sesuai karakteristik visual anak tunarungu. Pendekatan DGBL dinilai mampu meningkatkan pengalaman belajar karena memadukan unsur visual, interaktivitas, dan aktivitas bermain yang mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menemukan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik tidak sepenuhnya seragam. Beberapa anak masih memerlukan pengulangan instruksi serta pendampingan individual agar mampu mengikuti aturan permainan. Kondisi ini sejalan dengan hasil wawancara yang menyebutkan bahwa setiap anak memiliki kemampuan, konsentrasi, dan daya tangkap yang berbeda. Selain itu, kehadiran peserta didik yang belum konsisten menyebabkan sebagian anak harus mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan demikian, efektivitas permainan tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media, tetapi juga oleh karakteristik individu peserta didik serta kesinambungan proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil observasi, wawancara, dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa game edukatif berbasis visual mampu meningkatkan respons dan keterlibatan anak tunarungu dalam pembelajaran huruf hijaiyah di TPQ As-Sakinah. Keterlibatan tersebut tercermin melalui meningkatnya perhatian, antusiasme, motivasi, komunikasi nonverbal, interaksi

sosial, serta keberanian peserta didik dalam mengikuti aktivitas belajar. Meskipun masih terdapat hambatan berupa perbedaan kemampuan dan konsistensi kehadiran, media permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran bagi anak tunarungu tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh kemampuan tutor dalam menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik visual serta kebutuhan individual peserta didik.

Efektivitas Game Edukatif terhadap Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran bagi anak tunarungu, guru umumnya menggunakan media kartu huruf dan kartu kata sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut memiliki keterbatasan, yaitu siswa cenderung merasa bosan karena kegiatan belajar berlangsung secara monoton. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat digunakan secara mandiri maupun

dengan pendampingan guru (Faiz et al., 2022). Salah satu alternatif media yang dapat diterapkan adalah permainan tebak huruf hijaiyah.

Pada permainan ini, siswa berbaris dengan rapi ke belakang. Setelah permainan dimulai, siswa yang berada di barisan paling belakang membentuk isyarat huruf hijaiyah ke punggung teman yang berada di depannya menggunakan gerakan jari, kemudian gerakan tersebut diteruskan secara berantai kepada teman di depannya hingga sampai kepada siswa yang berada di barisan paling depan. Selanjutnya, siswa yang berada di posisi paling depan menebak huruf hijaiyah berdasarkan gerakan tangan yang diterimanya. Setelah berhasil menebak, siswa tersebut berlari menuju papan tulis untuk menuliskan huruf hijaiyah yang dimaksud. Permainan dilakukan secara bergiliran sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berperan dalam setiap posisi.

Selain bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, permainan ini juga dapat melatih konsentrasi, ketelitian, kemampuan berkomunikasi melalui bahasa isyarat,

serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hamari et al. (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Hidayat dan Kurniawan (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif di lembaga pendidikan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa berkebutuhan khusus, terutama anak yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama proses pembelajaran (Agustina, 2025).

Penerapan game edukatif tebak huruf di TPQ As-Sakinah teman tuli memberikan dampak positif terhadap kemampuan belajar anak tunarungu. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek pemahaman materi, daya ingat, kemampuan mengenali huruf atau bacaan, serta kemampuan berkomunikasi. Penggunaan media permainan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak

tunarungu yang lebih mengandalkan kemampuan visual. Dengan demikian, materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak. Peningkatan yang paling menonjol terlihat pada kemampuan memahami materi. Anak lebih mudah menghubungkan bentuk huruf, gambar, dan aktivitas dalam permainan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, pengulangan latihan dan tantangan yang terdapat dalam game membantu meningkatkan daya ingat anak. Huruf atau bacaan yang sebelumnya sulit dikenali menjadi lebih mudah dipahami setelah anak berlatih secara berulang. Selama pembelajaran berlangsung, anak juga terlihat lebih aktif dalam merespons pertanyaan, lebih fokus mengikuti kegiatan, dan lebih percaya diri ketika menyampaikan jawabannya (Wardany & Ulfa, 2022).

Dalam aspek pengenalan huruf atau bacaan, game tebak huruf memberikan latihan yang bersifat langsung, konkret, dan visual sehingga sesuai dengan karakteristik belajar anak tunarungu. Media ini membantu mengurangi kesulitan anak dalam memahami bahasa verbal karena informasi disampaikan melalui

tampilan visual yang lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan game edukatif juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru dapat memberikan isyarat, arahan, dan umpan balik selama permainan berlangsung sehingga komunikasi menjadi lebih efektif. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak tidak mudah bosan serta memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan pendampingan, menjelaskan isyarat, dan memberikan penguatan terhadap jawaban siswa menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian, penerapan game edukatif tebak huruf di TPQ As-Sakinah teman tuli menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan kemampuan belajar anak tunarungu, khususnya dalam pemahaman materi, daya ingat, kemampuan mengenali huruf atau bacaan, serta kelancaran komunikasi selama proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keaktifan, fokus, dan motivasi belajar karena proses pembelajaran berlangsung secara

visual, interaktif, dan menyenangkan. Keberhasilan penerapan game edukatif didukung oleh tampilan permainan yang menarik, adanya pengulangan latihan, serta pendampingan guru yang konsisten. Meskipun demikian, efektivitas media ini masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perbedaan kemampuan awal setiap anak, variasi kecepatan belajar, dan kebutuhan pendampingan yang lebih intensif bagi sebagian siswa.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi game edukatif tebak huruf hijaiyah di TPQ As-Sakinah efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi anak tunarungu. Penerapan permainan yang memanfaatkan media visual sederhana, seperti kartu huruf hijaiyah, papan tulis, dan bahasa isyarat, mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar visual peserta didik tunarungu.

Penggunaan game edukatif terbukti meningkatkan partisipasi, motivasi, konsentrasi, serta interaksi

sosial peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, permainan ini membantu anak mengenali huruf hijaiyah dengan lebih mudah, meningkatkan daya ingat, serta memperkuat pemahaman materi melalui aktivitas belajar yang melibatkan pengalaman langsung dan kerja sama antarpeserta didik. Pendampingan guru melalui bahasa isyarat dan pemberian penguatan positif juga menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan implementasi media pembelajaran tersebut.

Meskipun efektivitas game edukatif masih dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal, kecepatan belajar, dan kebutuhan pendampingan setiap peserta didik, secara keseluruhan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Oleh karena itu, game edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan adaptif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi anak tunarungu. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan lembaga pendidikan inklusif dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif serta

sesuai dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. T. (2025). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusif. *E D U K A T I F Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran*, 01(02).
- Alfitziki Rahmadani, I., Andreswari, D., & E. (2026). Penerapan digital game based learning pada game edukasi belajar huruf hijaiyah untuk anak tunarungu (Studi kasus: Yayasan Dharma Bhakti Kesejahteraan Sosial Provinsi Bengkulu). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 14(1), 11–24.
- Annisa, N. A., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis. *Teknologi Pendidikan*, 11(1), 201–213.
- Aryanti, F. (2020). Penggunaan media compact disk interaktif untuk pengenalan huruf hijaiyyah bagi siswa tunarungu. *JASSI Anakku*, 20(1), 31–39.
- Faiz, M., Handiani, N., & Fadholi, R. M. (2022). DEAF ACTIVE GAME EDUKASI MOBILE UNTUK SISWA KELAS II - IV SDLB PENYANDANG TUNA RUNGU. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 6(2).
- Feny Rita Fiantika, M. W. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Hafiz, A. (2014). Pembelajaran PAi bagi anak berkebutuhan khusus. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 5, Number 2).
- Karisma, L., & Mustofa, M. (2026). *STRATEGI PEMBELAJARAN MEMBACA AL- QUR ' AN BERBASIS BAHASA (Studi Kasus Pada Siswa Di SLB Negeri PKK Provinsi Lampung)*. 7(1), 303–317.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Nuranita, Rosyidi, D., & Sulasminah, D. (2021). Kemampuan mengenal huruf hija'iyah melalui metode VAKT pada anak tunarungu. *Pinisi Journal of Education, Universitas Negeri Makassar.*, 1(1).
- Nursanti, D. F. (n.d.). *PEMANFAATAN APLIKASI BELAJAR MENGAJI BERBASIS ANDROID UNTUK DISABILITAS RUNGU KURANG DENGAR*.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. ALFABETA CV.
- Suryani, A. R., & W. (2024). Pengembangan media pembelajaran kartu huruf hijaiyah berbasis digital untuk anak tunarungu. . . *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(1).
- Suseno, R. S. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 34–45. <https://www.ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/download/542/369>
- Wardany, O. F., & Ulfa, D. A. (2022). Efektivitas Game Quizziz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam pada Siswa Tunarungu. *JURNAL ORTOPEDAGOGIA*, 8(01).
- Yusuf, A. M. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Kencana.