
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Tunarungu Melalui Model *Games Based Learning*

Nuranita; Hermawati

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Universitas Negeri Makassar;

SLB Negeri 1 Maros

belajar882@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa tunarungu melalui model *games based learning*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus dengan desain penelitian berupa perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan dua teknik yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan dekriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pratindakan persentase rata-rata kelas sebesar 28,84%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 55,77%. Pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 80,76%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf alphabet siswa tunarungu dapat ditingkatkan menggunakan model *games based learning*.

Kata Kunci: *Kemampuan mengenal huruf, tunarungu, games based learning*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat menjalankan hidup sesuai tujuan dan fungsinya. Untuk itu perlu adanya upaya yang sungguh-sungguh dari pihak yang terkait dalam proses Pendidikan, keterlibatan semua pihak dalam proses pendidikan akan berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan. Jadi pelaksanaan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang sejak ia dilahirkan sampai meninggal dunia, karena pendidikan merupakan suatu proses pembinaan dan pengembangan sumber daya manusia yang akan berguna untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kebutuhan pendidikan tidak hanya dibutuhkan untuk anak normal saja, tetapi bagi anak berkebutuhan khusus merangkap memerlukan pendidikan. Anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya yang menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi maupun fisik. Terdapat beberapa klasifikasi anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu anak tunarungu.

Tunarungu adalah seseorang yang tidak atau kurang mampu mendengar suara. anak tunarungu ialah anak yang selalu mengutamakan indera penglihatannya dan cenderung jarang menggunakan bahasa lisan. Ketika mereka belajar mengenal huruf alphabet, maka pengucapan akan menjadi hambatannya. Semakin efektif metode yang digunakan maka semakin mempengaruhi daya ingat anak.

Ketunarunguan membawa dampak terhadap kemampuan bahasa dan bicara. Keterbatasan yang dimiliki anak tunarungu mengakibatkan kemampuan bicaranya kurang. Kata yang diucapkan tidak begitu jelas, termasuk pada pengucapan huruf alphabet. Meskipun demikian anak tunarungu membutuhkan pengajaran mengenai huruf alfabet, karena mengenal huruf alfabet merupakan titik awal dari membaca.

Pada dasarnya mengenali huruf Alphabet adalah hal yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran membaca, dengan mampu mengenali huruf siswa akan mampu belajar mengeja yang kemudian berkembang menjadi kemampuan membaca. Kemampuan mengenal huruf alphabet Menurut (Carol Seefelt dan Barbara A.Wasik, 2008:330-331) dalam jurnal (Masna, 2016 :2) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda dan ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Selain itu menurut team dafa publishing dalam jurnal (Karoma ,2019:1) ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajari anak mengenal huruf yaitu: (1) memperkenalkan macam bentuk garis (2) menunjuk berbagai macam bentuk geometri (3) menyebutkan bunyi huruf dengan menarik (4) menyebutkan nama huruf abjad (5) Menunjuk nama huruf abjad (6) Mengurutkan huruf abjad (7) mengenal konsep huruf vokal. Maksud dari teori tersebut dalam mengajarkan anak untuk mengenal huruf ada beberapa langkah seperti, mengenalkan terlebih dahulu bentuk garis, menunjuk, menyebutkan, dan mengurutkan. Lebih lanjut (Rislina dan Kan ,2015 :158) dalam jurnal (Triana dkk, 2020:4) menyebutkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan kegiatan kognitif yang distimulus melalui pendengaran dan penglihatan. Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan mengenal huruf berkaitan dengan kognitif dan di stimulus melalui pendengaran dan penglihatan. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, tetapi kemampuan harus dikuasai oleh anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca (Tiningsih, Emi, 2020: 8). Mengenalkan huruf alphabet pada anak umumnya mudah, tetapi untuk anak tunarungu membutuhkan cara khusus dalam mengenalkan huruf. Mereka memiliki keterbatasan pada pendengaran mereka, sedangkan dalam proses belajar huruf alphabet itu perlu mendengarkan pelafalan supaya dapat membedakan antara huruf satu dengan lainnya. Pembelajaran huruf alphabet menuntut mereka mengerti secara tulisan dan pelafalan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang di lakukan di SLB Negeri 1 Maros kelas III B ditemui, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dan masih berpusat pada guru. Hal ini terbukti pada saat guru mengenalkan huruf kepada anak, guru masih menggunakan metode konvensional dimana guru menuliskan huruf di papan tulis, kemudian guru menunjuk salah satu huruf dan memberi contoh bagaimana cara mengucapkan huruf tersebut. Tingkat kemampuan mengenal huruf di lembaga ini, khususnya kelas III B juga masih rendah. Hal tersebut terbukti saat peneliti melaksanakan observasi awal, dimana peneliti mencoba mengadakan tes tentang pengenalan huruf abjad dengan indikator anak mampu menyebutkan huruf abjad a-z dengan benar. Peserta didik dalam kelas yang berjumlah empat orang belum ada yang mampu menyebutkan atau mengisyaratkan huruf alphabet secara penuh mulai dari huruf A sampai Z. Melihat dari permasalahan pengenalan huruf bagi anak tunarungu diatas dan mengingat pentingnya membaca dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu perlu adanya upaya secara khusus untuk mengenalkan huruf abjad terlebih dahulu dalam meningkatkan kemampuan membaca anak tunarung baik metode, model maupun media yang bervariasi dalam membaca.

Untuk itu mengenalkan huruf kepada anak tunarungu harus dilakukan dengan cara belajar sambil bermain (games based learning). Untuk Menyampaikan materi pengenalan huruf pada

anak harus memiliki sifat kebermaknaan agar anak tidak merasa bosan dan terpaksa (Triana et al., 2020 :4) Sejalan dalam hal tersebut menurut teori ki Hajar Dewantara dalam buku (Sujiono,2013 :140) menyebutkan bahwa melalui konsep games based learning dapat melakukan minatnya sendiri tanpa dipengaruhi dari luar serta dapat mengembangkan pengetahuannya melalui permainan yang mereka lakukan. serta menciptakan situasi yang menyenangkan sehingga dapat merangsang dalam perkembangan bahasa anak. Lebih lanjut menurut (Adijah dkk, 2019:2) Menyebutkan kegiatan belajar sambil bermain mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis. Oleh karena itu konsep yang diberikan guru kepada anak harus dengan cara belajar sambil bermain karena anak akan merasakan kebebasan, sesuai kemauan dan kecepatannya sendiri. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan model games based learning dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet anak tunarungu di kelas III. Pemilihan model pembelajaran bertema games dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa antusias dan berperan aktif mengikuti pelajaran. Connolly berpendapat (Stiller & Schworm, 2019), games based learning berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut McGonical (Hidayat, 2018) games mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) voluntary participation, setiap orang terlibat di dalam sebuah gameatas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya goals, rules, dan feedbacksystem yang sudah ditetapkan.

Dalam pembelajaran games based learning ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerjasama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah. Sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran bertema games based learning ini dapat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan. Game-based learning atau yang biasa disebut dengan pembelajaran berbasis permainan sangat cocok digunakan untuk siswa kelas rendah dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa penerapan model games based learning dalam pembelajaran sangat efektif dan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian (Winatha & Setiawan, 2020) menunjukkan bahwa penerapan model game-based learning mampu meningkatkan prestasi belajar; (Mukaromah, Ari & Sukmo, 2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan Model Game-Based Learning berbantuan media kubus magic berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1; (Ibam et al., 2018; Wardani et al., 2017) menyatakan bahwa pendekatan game pembelajaran dapat menstimulus intelektual siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa; Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa games adalah kegiatan yang sangat digemari oleh siswa sehingga pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dan motivasi siswa dalam belajar secara signifikan (Prahmana et al., 2012; Zaki et al., 2020; Zou et al., 2019).

Hal ini yang menyebabkan game based learning adalah salah satu solusi yang menarik dalam pembelajaran. Selama ini belum ada kajian mengenai game based learning dalam meningkatkan kemampuan menganal huruf bagi siswa tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB). Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa tunarungu melalui model Games Based Learning. Diharapkan game based learning dapat kemampuan mengenal huruf siswa tunarungu.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Waktu dan Tempat Penelitian Penelitian dilakukan dari tanggal 8 - 13 Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan di SLB Negeri 1 Maros yang beralamat di Jalan Dr. Ratulangi No. 290, Allepolea, Kec. Lau, Kab. Maros Prov. Sulawesi Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas III SLB Negeri 1 Maros dengan jumlah siswa yaitu empat siswa tunarungu yang terdiri atas satu orang laki-laki dan tiga orang perempuan. Prosedur Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTagart. Desain ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdapat empat tahapan atau langkah-langkah. Tahapan tersebut meliputi:

1. Perencanaan

- a. Melakukan persiapan penelitian yang meliputi perizinan dan mempersiapkan instrumen pengambilan data.
- b. Melakukan observasi untuk melihat kemampuan awal siswa dan kondisi pembelajaran di kelas.
- c. Melakukan koordinasi dengan guru kelas mengenai masalah yang menjadi fokus penelitian dan metode yang dipakai
- d. Melakukan pre-test sebagai dasar untuk menentukan presentase peningkatan hasil tindakan
- e. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

2. Tindakan

Tindakan dilakukan sebanyak dua siklus, dengan setiap siklus terdapat dua kali pertemuan

a. Pengamatan

Dalam penelitian ini, kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas. Adapun fokus pengamatan mengacu pada karakteristik pembelajaran metode games based learning.

b. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran mengenal bilangan 1-20 menggunakan metode project based learning. Adapun tujuan dari refleksi yaitu untuk mengetahui faktor kendala dan hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan. Hasil dari kegiatan refleksi digunakan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus II.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan dua teknik yaitu observasi dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif yang dihitung dengan rumus. Kriteria keberhasilan dari penelitian ini apabila terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf pada anak penelitian dianggap berhasil apabila kemampuan mengenal huruf mengalami peningkatan sebesar 75% dari jumlah seluruh anak ber kriteria baik

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan mengenal huruf alphabet terlihat dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil diperoleh dari dari hasil prasiklus, tes siklus I, dan tes siklus II akan dijabarkan lebih lanjut pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data peningkatan kemampuan mengenal huruf alphabet siswa

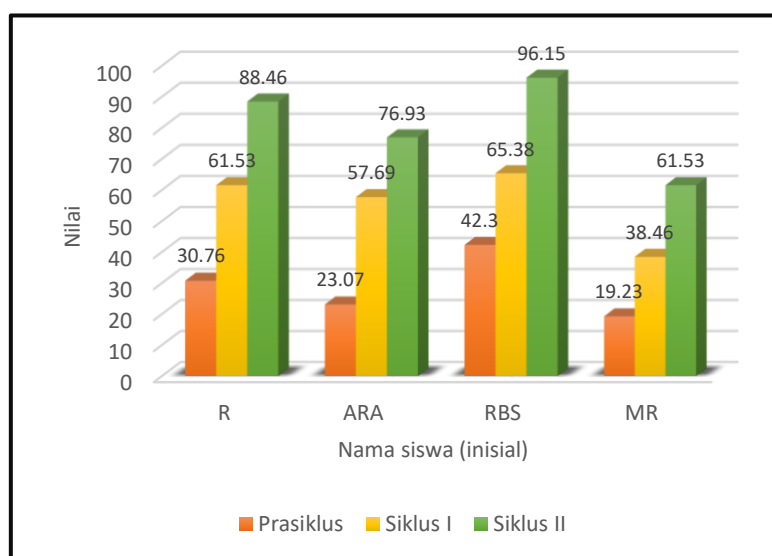
No.	Nama Siswa (Inisial)	Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	R	30,76	61,53	88,46
2.	ARA	23,07	57,69	76,93
3.	RBS	42,30	65,38	96,15
4.	MR	19,23	38,46	61,53
Jumlah		115,36	223,09	323,07

Rata-rata jumlah skor	28,84 %	55,77 %	80,76 %
-----------------------	---------	---------	---------

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil pre-test dan post-test I skor mengalami peningkatan yaitu dari 28,84% menjadi 55,77%. Peningkatan yang terjadi sebesar 26,93%. Pada tahap ini, kriteria kemampuan mengenal huruf alphabet mengalami kenaikan yang mulanya ada pada kriteria kurang, naik menjadi kriteria cukup. Kemudian berdasarkan post-test I dan post-test II peningkatan terjadi dari 55,77% menjadi 80,76% yang menunjukkan peningkatan sebesar 24,99%. Begitu pula pada nilai yang diperoleh oleh setiap peserta didik mengalami peningkatan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 1. Grafik peningkatan kemampuan mengenal huruf alphabet



(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan terus terjadi di setiap siklusnya. Dari keseluruhan skor yang telah didapat pada pre-test, post-test I, dan post-test II dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi sebesar 51,92%. Pada tahap ini kriteria penilaian berada pada kriteria sangat baik yang menunjukkan bahwa tindakan berhasil.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar tes dan lembar observasi. Kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf alphabet menggunakan metode *gemas based learning* pada siswa tunarungu kelas III. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas satu dasar SLB Negeri 1 Maros, siswa tunarungu mengalami masalah pembelajaran khususnya kesulitan dalam mengenal huruf alphabet karena huruf bersifat abstrak. Kesulitan tersebut muncul karena siswa mengalami gangguan pendengaran yang berdampak pada komunikasinya sehingga penerimaan informasi yang bersifat abstrak rendah. Kemampuan kognitif anak tunarungu tergantung pada pemerolehan bahasa, keterbatasan informasi dan rendahnya daya abstraksi. Selain itu, dalam pembelajaran siswa kurang memperhatikan pembelajaran, siswa pasif menanggapi pertanyaan dari guru, siswa kurang mandiri dalam pembelajaran seperti menunggu perintah dan arahan dari guru sehingga prestasi anak rendah khususnya pada pembelajaran mengenal huruf. Perilaku pembelajaran siswa tunarungu tersebut sesuai dengan karakteristik siswa tunarungu menurut Telford dan Sawrey (dalam Frieda Mangunsong 2014: 85) yaitu

tunarungu tidak mampu memusatkan perhatian yang sifatnya kronis, tunarungu mengalami kegagalan dalam memberikan respon apabila diajak berbicara dan tunarungu mengalami ketertinggalan di sekolah. Perilaku pembelajaran di atas juga sesuai dengan karakteristik dari anak tunarungu 1) anak tunarungu cenderung merasa kesulitan dan memiliki prestasi yang lebih rendah dibandingkan dengan anak normal, 2) anak tunarungu bersifat egosentris bila dibandingkan dengan anak normal, 3) anak tunarungu memiliki ketergantungan terhadap orang lain.

Berkenaan dengan karakteristik tunarungu yang mengalami kesulitan dalam memperoleh dan memahami informasi, pada pembelajaran mengenal huruf siswa dituntut aktif sehingga proses masuknya informasi pembelajaran terjadi secara maksimal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tombakan Runtukahu dan Selpius Kandau (2014: 31) yang mengungkapkan bahwa salah satu prinsip-prinsip praktis dalam pembelajaran adalah anak aktif dalam pembelajaran guna membentuk pengetahuan. Aktif pada penelitian ini maksudnya siswa secara langsung berperan atau tidak pasif menerima pengetahuan mengenai huruf alphabet. Pembelajaran aktif juga mampu memberikan motivasi dan membantu siswa tunarungu dalam memusatkan perhatian. Salah satu model pembelajaran interaktif adalah games based learning karena model pembelajaran ini lebih menyenangkan dan memacu keingintahuan siswa, serta aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran (kusmana, et., 2022; Shi, Yen-Ru & Shih, JuLing., 2015). Games based learning adalah penggunaan games atau permainan, baik digital maupun tradisional untuk membantu dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, atau penilaian (Charlier, et al., 2013). Permainan berpotensi sebagai alat pendidikan untuk melatih sesuatu, memotivasi siswa, serta dapat melibatkan peserta didik yang pendiam dan pasif dalam proses pembelajaran.

Games Based Learning membuat siswa merasa senang dan tidak bosan sehingga semangat belajar dan konsentrasi mereka bertambah saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan bermain dapat meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran Games Based Learning juga mengajak siswa berpartisipasi dalam pembelajaran yaitu mencari informasi bersama-sama dengan anggota kelompoknya sehingga informasi dari materi yang berupa ilmu ini tidak mereka lupakan begitu saja karena dianggap berkesan, oleh karena itu aspek kognitif siswa kelas III tunarungu dapat meningkat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan games tradisional dimana pada siklus I peneliti menerapkan permainan estafet huruf dan tebak huruf sedangkan pada siklus II peneliti menerapkan permainan ular tangga huruf. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran menggunakan model games based learning terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf alphabet pada siswa tunarungu kelas III dasar bila dilihat dari peningkatan yang dialami oleh subjek pada hasil tes pra tindakan, tes paska tindakan siklus I, tes paska tindakan siklus II. Pada hasil tes pra tindakan subjek memperoleh rata-rata sebesar 28,84% dan meningkat menjadi 55,77% pada tes paska tindakan siklus I. Kemudian pada tahap akhir yaitu tes paska tindakan siklus II rata-rata yang diperoleh subjek sebesar 80,76%. Peningkatan yang dialami keempat subjek sebesar 51,92%.

Pada prasiklus subjek R memperoleh nilai sebesar 30,76% setelah diberikan tindakan mengalami peningkatan sebesar 57,7%. Pada subjek ARA nilai yang diperoleh sebelum pratindakan sebesar 23,07% setelah diberikan tindakan mengalami peningkatan sebesar 53,86%. Pada subjek RBS nilai yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 42,30%, setelah diberikan tindakan mengalami peningkatan sebesar 53,85%. Sedangkan pada subjek MR nilai yang diperoleh prasiklus sebesar 19,23% setelah diberikan tindakan mengalami peningkatan sebesar 42,3%.

Hasil tersebut menunjukkan terjadinya sebuah peningkatan dari hasil awal atau pra siklus, setelah siklus I dan setelah siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui tabel rata-rata ketercapaian kemampuan mengenal huruf setelah siklus II. Dalam tindakan ini untuk mencapai hasil yang lebih maksimal diperlukan dukungan antara guru dengan orang tua, menurut (Astuti 2016:264) adanya kerjasama antara guru dan orang tua dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

D. SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini bahwa model *games based learning* yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa tunarungu. Diharapkan guru dapat menerapkan

game based learning dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adijah, I., Sulaeman, O., & Solihin. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Gerakan Nasional Indonesia Membaca (GNIM) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Waladuna, Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 102-109. <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/284>
- [2] Astuti. A. K. 2016. Pelaksanaan Perilaku Sehat Pada Anak Usia Dini PAUD Purwomukti Desa Batur Kecamatan Getasan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 264-272. DOI: <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p264-272>
- [3] Charlier, Natalie., Ott, Michela., Remmele, Bernd, & Whitton, Nicola. (2013). Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults. Proceedings of 6th European Conference on Game Based Learning.
- [4] Fitriah Hayati, Lina Amelia, & Hanisah. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B Di Tk Mawaddah Warahmah Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 65–73. doi: <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i1.940>
- [5] Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- [6] Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O. (2018). A Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 5(17), 1–9. <https://doi.org/10.4108/eai.25-9-2018.155641>
- [7] Karoma, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 60-66. Doi: <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/JCED>
- [8] Kusuma, M.A., Kusumajanto, D.D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28-37. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- [9] Liu, Zi-Yu., Shaikh, Zaffar Ahmed., & Gazizova, Farida. (2020). Using the Concept of Games-Based Learning in Education. *ijET*, 15(14). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675%0d>
- [10] Mukaromah, L., Ari, S., & Sukma, W. (2021) Pengaruh Model Based Learning Berbantuan Media Kubus terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1. *Borobudur Educational Review*. 1(2), 62-73. DOI: <https://journal.unimma.ac.id/index.php/bedr/article/view/5663>
- [11] Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. DOI: <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p1-18>
- [12] Shi, Yen-Ru & Shih, Ju-Ling. (2015). Game Factors and Game-Based Learning Design Model. *International Journal of Computer Games Technology*. <http://dx.doi.org/10.1155/2015/549684>
- [13] Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language : Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00018>
- [14] Pendidikan Khusus, 1(September), 122–133. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- [15] Somantri, S. (2012). Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: PT Refika Aditama.

- [16] Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 24-38. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>
- [17] Triningsih, Emi, D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 399-408. Doi: <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>
- [18] Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. DOI: <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- [19] Prahmana, R. C. I., Zulkardi, & Hartono, Y. (2012). Learning Multiplication Using Indonesian Traditional Game in Third Grade. *Journal on Mathematics Education*, 3(2), 1–16. <https://doi.org/10.22342/jme.3.2.1931.115-132>
- [20] Prasetya, D.D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). Digital Games-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*, 2 (20), 45-50
- [21] Wardani, I.G.A.K, dkk. 2012. Pengantar Pendidikan Luar Biasa. Banten: Universitas Terbuka.
- [22] Wardani, S., Lindawati, L., & Kusuma, S. B. W. (2017). The Development of Inquiry by Using Android-System-Based Chemistry Board Game to Improve Learning Outcome and Critical Thinking Ability. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 196–205. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.8360>
- [23] Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 198-206. Doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- [24] Zaki, N. A. A., Zain, N. Z. M., Noor, N. A. Z. M., & Hashim, H. (2020). Developing a Conceptual Model of Learning Analytics in Serious Games for Stem Education. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 330–339. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.24466>
- [25] Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2019). Digital Game-Based Vocabulary Learning: Where are We and Where are We Going? *Computer Assisted Language Learning*, 0(0), 1–27. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>