



Penerapan Permainan Tebak Gerakan Seru bagi Anak Usia Dini dengan Hambatan Pendengaran

Anisa K. Aini^{1*}, Lisdwanti², Itriani Daeng Tjenu³, Pupung Puspa Ardini⁴,
Fitriana A. Salila⁵, Nur Fajrina Kilapong⁶, Tirsa Tangia⁷

¹⁻⁷ PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: anisakaini@gmail.com^{1*}, ecedq3469@gmail.com², itrianidaengtjennu@gmail.com³,
pupung.p.ardin@ung.ac.id⁴, fitrianasalila@gmail.com⁵, nurfajrinakilapong@gmail.com⁶,
tirsatangia32@gmail.com⁷

*Penulis Korespondensi: anisakaini@gmail.com

Abstract. *arly childhood learners with hearing impairment have limitations in receiving verbal information; therefore, they need learning activities that emphasize visual aspects, movement, and direct interaction. This study aims to describe the implementation of the Fun Motion Guessing game for early childhood learners with hearing impairment. This research used a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, documentation, and field notes during the game activity. The game was conducted using picture cards containing simple activities, and children were asked to demonstrate movements based on the pictures without using verbal communication. Other children were guided to guess the demonstrated movements through visual observation. The findings show that the Fun Motion Guessing game helped children become more active in learning, understand visual instructions, express themselves through body movements and facial expressions, and interact with peers. This activity also encouraged children's courage, concentration, cooperation, and self-confidence during the learning process. Therefore, the Fun Motion Guessing game can be used as an alternative enjoyable learning activity that is appropriate for the characteristics of early childhood learners with hearing impairment.*

Keywords: *Early Childhood; Educational Game; Hearing Impairment; Movement Guessing; Nonverbal Communication.*

Abstrak. Anak usia dini dengan hambatan pendengaran memiliki keterbatasan dalam menerima informasi verbal sehingga membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menekankan aspek visual, gerak, dan interaksi langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan *Tebak Gerakan Seru* bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan selama kegiatan permainan berlangsung. Permainan dilakukan dengan menggunakan kartu bergambar yang berisi aktivitas sederhana, kemudian anak diminta memperagakan gerakan sesuai gambar tanpa menggunakan komunikasi verbal. Anak lain diarahkan untuk menebak gerakan yang diperagakan melalui pengamatan visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Tebak Gerakan Seru* dapat membantu anak lebih aktif mengikuti pembelajaran, memahami instruksi visual, mengekspresikan diri melalui gerakan tubuh dan ekspresi wajah, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Kegiatan ini juga mendorong keberanian, konsentrasi, kerja sama, dan rasa percaya diri anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan *Tebak Gerakan Seru* dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dengan hambatan pendengaran.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Hambatan Pendengaran; Komunikasi Non-Verbal; Permainan Edukatif; Tebak Gerakan.

1. PENDAHULUAN

Anak dengan hambatan pendengaran merupakan anak berkebutuhan khusus yang mengalami gangguan pada fungsi pendengaran sehingga mengalami keterbatasan dalam menerima dan memproses informasi auditif. Kondisi tersebut berdampak pada perkembangan bahasa, komunikasi, interaksi sosial, emosional, serta kemampuan akademik anak. Hambatan dalam menerima rangsangan suara menyebabkan anak lebih mengandalkan kemampuan visual dan kinestetik dalam memahami informasi di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran bagi anak dengan hambatan pendengaran memerlukan pendekatan yang bersifat

konkret, visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas fisik agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami.

Menurut Siron et al., (2021), anak dengan hambatan pendengaran membutuhkan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan komunikasi dalam lingkungan belajar inklusif. Guru perlu menggunakan media yang menarik dan mudah diamati agar anak dapat memahami materi secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Zusfindhana (2021) menjelaskan bahwa intervensi dini yang tepat sangat penting bagi anak dengan hambatan pendengaran karena dapat membantu perkembangan komunikasi dan kemampuan sosial anak sejak usia dini. Intervensi yang menggunakan media visual terbukti lebih efektif dalam membantu anak memahami informasi dibandingkan metode verbal semata.

Dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus, penggunaan media permainan menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar anak. Permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak menegangkan sehingga anak lebih mudah berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Dini et al., (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak disabilitas rungu dalam kegiatan pembelajaran karena permainan memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas visual dan gerak.

Permainan adaptif merupakan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak berkebutuhan khusus agar mereka dapat berpartisipasi secara optimal dalam aktivitas pembelajaran. Widodo (2016) menjelaskan bahwa permainan adaptif mampu meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, motivasi belajar, serta kemampuan sosial anak berkebutuhan khusus. Selain itu, permainan adaptif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan permainan adaptif tidak hanya membantu perkembangan komunikasi, tetapi juga mendukung perkembangan motorik dan konsentrasi anak. Penelitian Al' Fajriyan (2021) menyebutkan bahwa permainan berbasis aktivitas gerak dapat meningkatkan fokus dan kemampuan konsentrasi anak berkebutuhan khusus. Aktivitas fisik yang dilakukan selama permainan mampu merangsang koordinasi tubuh, memperkuat motorik kasar, dan meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sukriadi & Arif (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan adaptif dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik dan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus secara lebih optimal.

Anak dengan hambatan pendengaran cenderung lebih mudah memahami informasi melalui simbol visual, gambar, ekspresi, dan gerakan tubuh dibandingkan instruksi verbal. Oleh sebab itu, penggunaan media visual berbentuk kartu bergambar menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk membantu proses pembelajaran. Media visual dapat membantu anak memahami konsep, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan kemampuan komunikasi non-verbal. Hallewell et al., (2021) menjelaskan bahwa media permainan visual interaktif mampu membantu anak dengan gangguan pendengaran memahami informasi secara lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar.

Selain aspek visual, pendekatan belajar sambil bermain juga menjadi prinsip penting dalam pendidikan anak usia dini dan anak berkebutuhan khusus. Aktivitas bermain memungkinkan anak belajar secara alami melalui pengalaman langsung. Azmi & Fadlilah (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kecerdasan linguistik, kreativitas, dan interaksi sosial anak usia dini. Permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel sehingga anak tidak mudah merasa tertekan saat mengikuti pembelajaran.

Permainan adaptif yang melibatkan aktivitas gerak dan interaksi sosial dapat membantu anak dengan hambatan pendengaran mengekspresikan diri melalui komunikasi non-verbal. Gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan simbol visual menjadi bentuk komunikasi penting bagi anak dengan hambatan pendengaran. Penelitian Sudaryat et al., (2021) menjelaskan bahwa dukungan komunikasi visual dan interaksi sosial sangat membantu perkembangan kemampuan komunikasi anak dengan hambatan pendengaran. Selain itu, keterlibatan aktif dalam permainan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah kartu permainan adaptif “Tebak Gerakan Seru”. Permainan ini menggunakan kartu bergambar yang diperagakan melalui gerakan tubuh tanpa berbicara, kemudian ditebak oleh teman lainnya. Kegiatan tersebut memadukan unsur visual, motorik, dan interaksi sosial dalam satu aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk memahami simbol visual, mengekspresikan gerakan, meningkatkan koordinasi motorik, serta membangun komunikasi non-verbal dengan teman sebaya.

Pengembangan permainan “Tebak Gerakan Seru” didasarkan pada kebutuhan anak dengan hambatan pendengaran terhadap media pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Permainan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran adaptif yang mampu membantu perkembangan komunikasi, motorik, sosial, dan emosional anak

secara menyeluruh. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu permainan adaptif “Tebak Gerakan Seru” sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak dengan hambatan pendengaran.

2. KAJIAN PUSTKA

Anak Usia Dini dengan Hambatan Pendengaran

Anak usia dini dengan hambatan pendengaran merupakan anak yang mengalami keterbatasan dalam menerima rangsangan bunyi sehingga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa, komunikasi, dan interaksi sosial. Hambatan pendengaran dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam memahami instruksi verbal, merespons percakapan, serta menyampaikan pesan secara lisan. Oleh karena itu, anak dengan hambatan pendengaran memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajarnya. Dalam proses pembelajaran, anak dengan hambatan pendengaran cenderung lebih mengandalkan informasi visual dibandingkan dengan informasi auditif. Media pembelajaran yang menggunakan gambar, simbol, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan contoh langsung dapat membantu anak memahami pesan dengan lebih mudah. Siron et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran bagi anak dengan gangguan pendengaran di kelas perlu melibatkan metode bermain, pengembangan komunikasi, serta kegiatan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pendekatan tersebut relevan diterapkan pada anak usia dini karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Selain itu, intervensi pendidikan bagi anak dengan hambatan pendengaran perlu memperhatikan dampak keterbatasan bahasa sejak dini. Hambatan pendengaran dapat menyebabkan keterbatasan pemerolehan bahasa dan berpengaruh pada aspek perkembangan lainnya apabila tidak diberikan layanan pendidikan yang tepat. Oleh sebab itu, guru perlu menyediakan kegiatan pembelajaran yang konkret, visual, dan mudah dipahami oleh anak.

Karakteristik Pembelajaran Anak dengan Hambatan Pendengaran

Anak dengan hambatan pendengaran memiliki karakteristik belajar yang lebih dominan pada aspek visual dan kinestetik. Mereka lebih mudah memahami informasi apabila guru memberikan contoh melalui gerakan, gambar, simbol, ekspresi wajah, atau praktik langsung. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal kurang sesuai karena anak mengalami keterbatasan dalam menerima informasi melalui pendengaran. Penggunaan alat bantu visual, permainan interaktif, dan stimulasi komunikasi dapat membantu meningkatkan

keterampilan komunikasi anak usia dini. Strategi tersebut penting karena pembelajaran yang menarik dan mudah diamati dapat meningkatkan perhatian anak selama kegiatan berlangsung. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu visual dan permainan interaktif dapat membantu mengatasi hambatan komunikasi pada anak usia dini.

Dalam konteks pembelajaran anak dengan hambatan pendengaran, komunikasi nonverbal juga memiliki peran penting. Komunikasi non-verbal mencakup gerakan tubuh, ekspresi wajah, isyarat tangan, kontak mata, dan mimik wajah. Bentuk komunikasi ini membantu anak memahami pesan dan menyampaikan maksud tanpa bergantung sepenuhnya pada bahasa lisan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan gerakan tubuh dan ekspresi wajah sangat sesuai untuk anak dengan hambatan pendengaran.

Permainan sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain merupakan bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Permainan memberi kesempatan kepada anak untuk bergerak, mengamati, meniru, berinteraksi, menunggu giliran, mengikuti aturan sederhana, dan mengekspresikan diri. Oleh karena itu, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan anak.

Bagi anak dengan hambatan pendengaran, permainan edukatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Permainan yang menggunakan unsur visual dan aktivitas langsung membuat anak lebih mudah memahami instruksi serta lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan. Dini et al. (2021) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat membantu anak disabilitas rungu memahami materi pembelajaran karena permainan memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas visual dan gerak. Permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang tidak menegangkan. Anak menjadi lebih berani mencoba, lebih aktif bergerak, dan lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam pembelajaran anak usia dini, suasana menyenangkan sangat penting karena dapat membantu anak mempertahankan perhatian dan meningkatkan partisipasi selama kegiatan berlangsung.

Permainan Tebak Gerakan Seru

Permainan Tebak Gerakan Seru merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan cara memperagakan suatu gerakan berdasarkan gambar atau kartu visual, kemudian anak lain menebak gerakan tersebut. Permainan ini dapat menggunakan kartu bergambar yang memuat aktivitas sederhana yang dekat dengan kehidupan anak, seperti makan, minum, tidur, membaca, menyapu, berlari, melompat, menari, atau menirukan gerakan hewan.

Permainan ini sesuai untuk anak usia dini dengan hambatan pendengaran karena tidak menuntut anak untuk menggunakan komunikasi verbal secara penuh. Anak dapat menyampaikan pesan melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, mimik, dan isyarat sederhana. Dengan demikian, permainan ini memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui komunikasi non-verbal.

Dalam pelaksanaannya, guru dapat memberikan contoh terlebih dahulu agar anak memahami aturan permainan. Setelah itu, anak mengambil kartu bergambar, mengamati gambar, lalu memperagakan gerakan sesuai gambar tersebut. Anak lain memperhatikan gerakan yang diperagakan dan mencoba menebaknya. Kegiatan ini melibatkan unsur visual, gerak, konsentrasi, dan interaksi sosial, sehingga sesuai dengan kebutuhan belajar anak dengan hambatan pendengaran.

Komunikasi Non-Verbal pada Anak dengan Hambatan Pendengaran

Komunikasi non-verbal merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan tanpa menggunakan kata-kata lisan. Bentuk komunikasi ini dapat berupa gerakan tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, isyarat tangan, posisi tubuh, dan mimik wajah. Bagi anak dengan hambatan pendengaran, komunikasi non-verbal menjadi salah satu cara penting untuk memahami pesan dan menyampaikan maksud kepada orang lain.

Permainan Tebak Gerakan Seru dapat menjadi sarana latihan komunikasi non-verbal karena anak diminta menyampaikan makna melalui gerakan tubuh. Anak belajar menghubungkan gambar dengan gerakan, kemudian menampilkan gerakan tersebut agar dapat dipahami oleh teman. Di sisi lain, anak yang menebak juga belajar memahami pesan melalui pengamatan visual terhadap gerakan dan ekspresi teman.

Komunikasi non-verbal dalam kegiatan bermain dapat membuat anak lebih nyaman dan membantu anak memahami konsep permainan dengan lebih cepat. Penelitian tentang komunikasi non-verbal dalam permainan anak menunjukkan bahwa komunikasi non-verbal dapat membantu anak merasa nyaman, meningkatkan keterlibatan, dan menstimulasi pemahaman terhadap kegiatan bermain.

Manfaat Permainan Tebak Gerakan Seru bagi Anak dengan Hambatan Pendengaran

Permainan Tebak Gerakan Seru memiliki beberapa manfaat bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Pertama, permainan ini membantu anak memahami instruksi visual. Anak belajar memperhatikan gambar, memahami makna gambar, kemudian mengubahnya menjadi gerakan tubuh. Kedua, permainan ini membantu anak mengekspresikan diri melalui gerakan, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh.

Ketiga, permainan ini dapat meningkatkan interaksi sosial. Anak belajar memperhatikan teman, menunggu giliran, memberi respons, bekerja sama, dan menghargai teman yang sedang memperagakan gerakan. Keempat, permainan ini dapat meningkatkan konsentrasi karena anak perlu memperhatikan gambar dan gerakan teman dengan saksama. Kelima, permainan ini juga mendukung perkembangan motorik kasar karena anak melakukan berbagai gerakan tubuh selama permainan berlangsung. Permainan berbasis aktivitas gerak juga dapat membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak berkebutuhan khusus. Fajriyan et al. (2021) menjelaskan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik berperan dalam mengembangkan konsentrasi anak berkebutuhan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan gerakan tubuh dapat membantu anak lebih fokus dan aktif selama pembelajaran.

Relevansi Permainan Tebak Gerakan Seru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Hambatan Pendengaran

Permainan Tebak Gerakan Seru relevan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini dengan hambatan pendengaran karena memadukan unsur visual, gerak, dan interaksi sosial. Unsur visual terlihat dari penggunaan kartu bergambar sebagai petunjuk kegiatan. Unsur gerak terlihat dari aktivitas anak saat memperagakan gambar melalui gerakan tubuh. Unsur interaksi sosial terlihat ketika anak menebak gerakan teman, menunggu giliran, bekerja sama, dan saling memberi respons.

Kegiatan ini juga sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain. Anak dapat belajar dalam suasana menyenangkan tanpa merasa tertekan. Guru juga dapat menyampaikan instruksi melalui contoh langsung, gambar, ekspresi, dan gerakan sehingga anak dengan hambatan pendengaran lebih mudah memahami kegiatan. Dengan demikian, permainan Tebak Gerakan Seru dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Permainan ini membantu anak memahami instruksi visual, mengembangkan komunikasi non-verbal, meningkatkan keberanian, melatih konsentrasi, memperkuat interaksi sosial, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan permainan Tebak Gerakan Seru bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Penelitian ini berfokus pada bagaimana anak mengikuti kegiatan permainan, memahami instruksi visual, memperagakan

gerakan, mengekspresikan diri secara nonverbal, serta berinteraksi dengan teman selama kegiatan berlangsung.

Subjek penelitian adalah anak usia dini di TK Al-IKHLAS Kota Gorontalo, dengan hambatan pendengaran. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan karakteristik anak yang mengalami hambatan pendengaran dan membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menekankan aspek visual, gerak, dan interaksi langsung. Anak dengan hambatan pendengaran dipilih karena memiliki kecenderungan lebih mudah memahami informasi melalui gambar, contoh gerakan, ekspresi wajah, dan aktivitas konkret dibandingkan dengan instruksi verbal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan anak selama mengikuti permainan Tebak Gerakan Seru. Aspek yang diamati meliputi kemampuan anak dalam memperhatikan gambar pada kartu, memahami instruksi visual, memperagakan gerakan sesuai gambar, menggunakan ekspresi wajah atau bahasa tubuh, menebak gerakan teman, menunggu giliran, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan dan hasil pelaksanaan permainan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat respons anak, hambatan yang muncul, bantuan yang diberikan guru, serta perubahan perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Pelaksanaan permainan Tebak Gerakan Seru dilakukan dengan menggunakan kartu bergambar yang berisi aktivitas sederhana dan dekat dengan kehidupan anak. Gambar pada kartu dapat berupa aktivitas sehari-hari, gerakan hewan, ekspresi emosi, olahraga ringan, atau kegiatan sosial yang mudah diperagakan. Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan kartu, mengatur tempat bermain, dan memberikan contoh cara memperagakan gerakan melalui demonstrasi visual.

Kegiatan permainan dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, guru memperkenalkan kartu bergambar kepada anak dan menjelaskan aturan permainan menggunakan bahasa sederhana, gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan contoh langsung. Kedua, anak diminta mengambil salah satu kartu bergambar. Ketiga, anak memperhatikan gambar pada kartu, kemudian memperagakan gerakan sesuai gambar tanpa menggunakan komunikasi verbal. Keempat, anak lain mengamati gerakan yang diperagakan dan mencoba menebaknya. Kelima, guru memberikan arahan, bantuan, dan penguatan apabila anak mengalami kesulitan dalam memperagakan atau menebak gerakan. Permainan dilakukan secara bergantian agar setiap anak memperoleh kesempatan untuk memperagakan dan menebak gerakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang berkaitan langsung dengan penerapan permainan Tebak Gerakan Seru, khususnya data mengenai partisipasi anak, komunikasi non-verbal, pemahaman instruksi visual, interaksi sosial, konsentrasi, dan keberanian anak dalam mengikuti permainan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menggambarkan penerapan permainan Tebak Gerakan Seru dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Perbandingan ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kondisi anak selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan permainan Tebak Gerakan Seru sebagai kegiatan pembelajaran yang visual, aktif, dan menyenangkan bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Tebak Gerakan Seru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, visual, dan menyenangkan bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan kartu bergambar yang berisi berbagai aktivitas sederhana, seperti gerakan hewan, kegiatan sehari-hari, ekspresi wajah, dan aktivitas fisik ringan. Anak diminta mengamati gambar pada kartu, kemudian memperagakan gerakan sesuai gambar tanpa menggunakan komunikasi verbal. Anak lain memperhatikan gerakan tersebut dan mencoba menebaknya.

Pada awal kegiatan, anak masih membutuhkan arahan dan contoh langsung dari guru. Beberapa anak tampak ragu ketika diminta mengambil kartu dan memperagakan gerakan. Anak juga masih memerlukan bantuan untuk memahami gambar, menentukan gerakan yang sesuai, serta menampilkan ekspresi wajah atau bahasa tubuh. Hal ini menunjukkan bahwa anak dengan hambatan pendengaran membutuhkan instruksi visual yang jelas, contoh konkret, dan pendampingan agar dapat mengikuti permainan dengan baik. Setelah guru memberikan contoh melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan demonstrasi langsung, anak mulai lebih memahami aturan permainan. Anak terlihat memperhatikan gambar pada kartu dengan lebih saksama, kemudian mencoba menirukan gerakan yang sesuai. Permainan yang dilakukan secara

bergantian membuat anak memperoleh kesempatan untuk menjadi pemeraga maupun penebak gerakan. Kegiatan ini membantu anak lebih aktif terlibat dalam pembelajaran karena anak tidak hanya mengamati, tetapi juga bergerak, berekspresi, dan berinteraksi dengan teman.

Penerapan permainan Tebak Gerakan Seru juga menunjukkan perkembangan pada kemampuan komunikasi nonverbal anak. Anak mulai menggunakan gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan mimik untuk menyampaikan makna kepada teman. Misalnya, ketika anak mendapatkan kartu bergambar hewan atau aktivitas tertentu, anak mencoba memperagakan gerakan sesuai gambar agar dapat ditebak oleh teman lainnya. Meskipun pada awalnya gerakan anak masih sederhana, secara bertahap anak mulai lebih berani menampilkan gerakan yang lebih jelas dan ekspresif.

Selain itu, permainan ini membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap instruksi visual. Anak lebih mudah mengikuti kegiatan ketika instruksi diberikan melalui gambar, contoh gerakan, dan demonstrasi langsung. Anak tampak lebih cepat memahami tugas yang harus dilakukan setelah melihat contoh dari guru. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak dengan hambatan pendengaran yang lebih mengandalkan informasi visual dalam proses pembelajaran.

Interaksi sosial anak juga tampak berkembang selama permainan berlangsung. Anak belajar memperhatikan teman yang sedang memperagakan gerakan, menunggu giliran, memberikan respons, dan mencoba menebak gerakan yang ditampilkan. Kegiatan ini menciptakan kesempatan bagi anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya secara nonverbal. Anak terlihat lebih antusias ketika teman berhasil menebak gerakannya, dan beberapa anak menunjukkan ekspresi senang setelah berhasil memperagakan atau menebak gerakan dengan tepat.

Dari aspek konsentrasi, anak terlihat lebih fokus ketika kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan. Kartu bergambar dan aktivitas gerak membuat anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Anak memperhatikan gambar, mengamati gerakan teman, dan berusaha memahami makna gerakan yang diperagakan. Meskipun masih ada anak yang memerlukan pengulangan instruksi, secara umum permainan ini membantu anak mempertahankan perhatian lebih baik dibandingkan dengan kegiatan yang hanya menggunakan penjelasan verbal.

Permainan Tebak Gerakan Seru juga mendorong keberanian dan rasa percaya diri anak. Pada awal kegiatan, beberapa anak tampak malu atau ragu untuk memperagakan gerakan di depan teman. Namun, setelah memperoleh contoh, dorongan, dan apresiasi dari guru, anak mulai berani tampil. Anak yang berhasil memperagakan gerakan terlihat lebih percaya diri dan

menunjukkan ekspresi senang. Penguatan positif dari guru membantu anak merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk mengikuti permainan berikutnya.

Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan permainan Tebak Gerakan Seru memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Permainan ini memadukan unsur visual, gerak, ekspresi, dan interaksi sosial sehingga anak dapat belajar melalui cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, anak lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami instruksi visual, lebih berani mengekspresikan diri secara non-verbal, serta lebih terlibat dalam interaksi dengan teman sebaya.

Untuk memperjelas hasil pengamatan, temuan penelitian dapat diringkas sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Anak Tunarungu dalam Permainan Tebak Gerakan Ceria.

Aspek yang Diamati	Kondisi Awal	Perkembangan Selama Permainan
Pemahaman instruksi visual	Anak masih membutuhkan contoh langsung dari guru	Anak mulai memahami aturan permainan melalui gambar dan demonstrasi
Komunikasi non-verbal	Anak masih ragu memperagakan gerakan	Anak mulai menggunakan gerakan tubuh, mimik, dan ekspresi wajah
Partisipasi anak	Anak masih pasif dan menunggu arahan	Anak lebih aktif mengambil kartu, bergerak, dan mengikuti permainan
Interaksi sosial	Anak belum banyak merespons teman	Anak mulai memperhatikan, menebak gerakan, dan menunggu giliran
Konsentrasi	Anak mudah teralihkannya perhatiannya	Anak lebih fokus mengamati gambar dan gerakan teman
Kepercayaan diri	Anak tampak malu atau ragu tampil	Anak mulai berani memperagakan gerakan di depan teman

Berdasarkan hasil tersebut, permainan Tebak Gerakan Seru dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang mendukung kebutuhan belajar anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Permainan ini membantu anak belajar melalui gambar, gerakan, ekspresi wajah, dan interaksi langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, konkret, dan menyenangkan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Tebak Gerakan Seru sesuai digunakan dalam pembelajaran anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui gambar, gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan interaksi langsung. Cara ini sesuai dengan karakteristik anak dengan hambatan pendengaran yang lebih mudah memahami informasi melalui rangsangan visual dibandingkan dengan instruksi verbal.

Pada awal kegiatan, anak masih membutuhkan contoh langsung dari guru untuk memahami aturan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa instruksi visual sangat penting dalam pembelajaran anak dengan hambatan pendengaran. Anak lebih mudah memahami kegiatan ketika guru memperagakan gerakan terlebih dahulu, menunjukkan kartu bergambar, dan memberikan contoh melalui ekspresi wajah atau bahasa tubuh. Temuan ini sejalan dengan Siron et al. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran anak dengan gangguan pendengaran perlu melibatkan kegiatan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar anak dapat terlibat dalam proses belajar.

Permainan Tebak Gerakan Seru juga membantu anak mengembangkan komunikasi non-verbal. Dalam permainan ini, anak tidak dituntut untuk menyampaikan pesan secara verbal, tetapi dapat menggunakan gerakan tubuh, mimik wajah, kontak mata, dan ekspresi sederhana. Anak belajar menyampaikan makna melalui gerakan berdasarkan gambar pada kartu. Anak lain juga belajar memahami pesan yang disampaikan teman melalui pengamatan visual. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi sarana latihan komunikasi non-verbal yang sesuai bagi anak dengan hambatan pendengaran.

Selain komunikasi non-verbal, permainan ini juga mendorong partisipasi aktif anak selama pembelajaran. Anak terlibat dalam kegiatan mengambil kartu, mengamati gambar, memperagakan gerakan, menebak gerakan teman, dan menunggu giliran. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membuat anak lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal. Dini et al. (2021) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat membantu anak disabilitas rungu memahami kegiatan pembelajaran karena melibatkan pengalaman langsung melalui aktivitas visual dan gerak.

Permainan ini juga memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Saat permainan berlangsung, anak belajar memperhatikan teman yang sedang memperagakan gerakan, memberi respons, menunggu giliran, dan mencoba menebak gerakan yang ditampilkan. Interaksi tersebut penting bagi anak dengan hambatan pendengaran karena mereka membutuhkan kesempatan untuk membangun hubungan sosial melalui cara komunikasi yang sesuai dengan kemampuannya. Melalui permainan, anak dapat berinteraksi dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan.

Dari aspek konsentrasi, permainan Tebak Gerakan Seru membantu anak mempertahankan perhatian selama kegiatan berlangsung. Kartu bergambar dan aktivitas gerak membuat anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Anak perlu memperhatikan gambar pada kartu, mengamati gerakan teman, dan memahami makna gerakan yang diperagakan. Aktivitas

tersebut menuntut anak untuk fokus terhadap rangsangan visual dan gerak. Al' Fajriyan et al. (2021) menyatakan bahwa permainan berbasis aktivitas fisik dapat membantu mengembangkan konsentrasi anak berkebutuhan khusus.

Permainan Tebak Gerakan Seru juga mendukung perkembangan motorik kasar anak. Saat memperagakan gambar pada kartu, anak melakukan berbagai gerakan tubuh, seperti meniru gerakan hewan, aktivitas olahraga, atau kegiatan sehari-hari. Gerakan tersebut melibatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, dan keberanian untuk bergerak di depan teman. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya membantu komunikasi non-verbal, tetapi juga memberikan stimulasi gerak yang bermanfaat bagi perkembangan motorik anak.

Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri anak. Pada awal kegiatan, sebagian anak tampak ragu atau malu untuk memperagakan gerakan. Namun, setelah guru memberikan contoh, bantuan, dan apresiasi, anak mulai berani tampil di depan teman. Penguatan positif dari guru membuat anak merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan berikutnya. Hal ini sejalan dengan Widodo (2016) yang menyatakan bahwa permainan adaptif dapat meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, dan keberanian anak berkebutuhan khusus dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa permainan Tebak Gerakan Seru sesuai diterapkan bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran karena memadukan unsur visual, gerak, ekspresi, dan interaksi sosial. Permainan ini membantu anak memahami instruksi visual, menggunakan komunikasi nonverbal, berpartisipasi aktif, meningkatkan konsentrasi, melatih motorik kasar, serta membangun kepercayaan diri. Oleh karena itu, permainan Tebak Gerakan Seru dapat dijadikan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dengan hambatan pendengaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan Tebak Gerakan Seru dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Permainan ini membantu anak memahami instruksi melalui gambar, contoh gerakan, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, sehingga anak tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal.

Melalui permainan ini, anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak memperoleh kesempatan untuk mengamati kartu bergambar, memperagakan gerakan, menebak gerakan teman, menunggu giliran, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Kegiatan tersebut membantu anak mengembangkan komunikasi non-verbal,

meningkatkan konsentrasi, melatih motorik kasar, serta membangun keberanian dan rasa percaya diri.

Dengan demikian, permainan Tebak Gerakan Seru dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang visual, konkret, interaktif, dan menyenangkan bagi anak usia dini dengan hambatan pendengaran. Guru dapat menerapkan permainan ini secara bertahap dengan memberikan contoh langsung, arahan visual, dan penguatan positif agar anak lebih mudah memahami kegiatan dan berpartisipasi secara aktif.

REFERENSI

- Al' Fajriyan, A. S., Kuswahyudi, K., & Nugraha, H. (2021). Peranan model permainan *fun archery* terhadap pengembangan konsentrasi pada anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif*, 4(2). <https://doi.org/10.21009/jpja.v4i02.53153>
- Azmi, Z. I., & Fadlilah, A. N. (2021). Play-based learning with Cantol method for developing early children's linguistic intelligence. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/joyced.2021.12-08>
- Cai, M., Akcayir, G., & Epp, C. D. (2021). Exploring augmented reality games in accessible learning: A systematic review. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.08214>
- Dini, N. N., Agustin, E. D., & Amurwaningsih, M. (2021). Permainan ular tangga meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak disabilitas rungu. *Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva*, 10(1). <https://doi.org/10.18196/di.v10i1.9566>
- Efriyanti, R., & Sumaryanti, S. (2016). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran kinestetik pada anak tunanetra. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 74–84. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8134>
- Hallewell, M., Salanitri, D., D'Cruz, M., Cobb, S., Picinali, L., Frost, E., Tamascelli, S., & Patel, H. (2021). Dartanan: Prototype evaluations of a serious game to engage children in the calibration of their hearing aid functionalities. *Journal of Rehabilitation and Assistive Technologies Engineering*, 8, 20556683211021527. <https://doi.org/10.1177/20556683211021527>
- Harahap, M. I., Simatupang, N., Siregar, S., Bangun, S. Y., & Hasibuan, S. (2024). Model permainan adaptif untuk anak tunadaksa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(2), 107–114. <https://doi.org/10.23887/jiku.v12i2.79084>
- Hestyaningsih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas permainan tradisional dakon untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak tunagrahita. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 13(2). <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol13.iss2.art7>
- Khairiyah, W. H., & Pertiwi, D. E. (2025). Program parenting dalam mengatur waktu penggunaan ponsel di rumah bagi anak tunagrahita ringan di SLB Ar-Rahman. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 2034–2047. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.2621>
- Siron, Y., Hayati, M., Faeruz, R., Maghfiroh, E., & Oktaviani, Z. (2021). Pelibatan anak dengan gangguan pendengaran di kelas reguler: Pengalaman guru. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.9918>

- Solicha, I., & Suyadi, S. (2021). Terapi sensori integrasi untuk anak *Down syndrome* melalui *busy book*. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 162–170. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1210>
- Sudaryat, Y., Muspita, R., Syihabuddin, S., Aprilia, I. D., & Manullang, T. I. B. (2021). *Problem-solving* pelaksanaan intervensi oleh keluarga yang memiliki anak hambatan pendengaran menggunakan implan koklea di masa pandemi. *JPKK: Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2). <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.598>
- Sukriadi, S., & Arif, M. (2021). Model pembelajaran pendidikan jasmani adaptif berbasis permainan untuk anak tunagrahita ringan. *JSCE: Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 5(1). <https://doi.org/10.21009/JSCE.05102>
- Widodo. (2016). Pengembangan pembelajaran permainan adaptif berbasis perkembangan aktual bagi anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 59–79. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i1.227>
- Zusfindhana, I. H. (2021). Analisis pelaksanaan program intervensi dini anak dengan hambatan pendengaran di PAUD inklusi Jember. *Jurnal Ortopedagogia*, 7(1), 34–38.