

ABSTRAK

Anak tunarungu adalah mereka yang pendengarannya tidak berfungsi sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan khusus. Anak-anak dengan kebutuhan luar biasa pada dasarnya mengalami kendala atau masalah di luar orang biasa, baik secara nyata maupun secara intelektual. Belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa. Namun pada praktiknya, siswa mengalami kesulitan belajar. Selain karena pelajaran yang sulit, minimnya media pembelajaran yang tersedia juga menjadi penyebab mereka kesulitan belajar. Media pembelajaran merupakan hal penting yang dapat mempengaruhi prestasi siswa. Ini dikarenakan media pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan dapat membuat minat belajar dan tingkat penyerapan materi oleh siswa menurun yang dapat menyebabkan tidak terserapnya materi dengan baik dan dapat menyebabkan turunnya prestasi siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media belajar *game* edukasi. *Game* ini dapat dimainkan tidak hanya sebagai media hiburan, namun juga media pembelajaran yang dapat mengedukasi pemainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga dapat membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hasil *Blackbox* testing menunjukkan hasil valid yang menunjukkan bahwa aplikasi sudah sesuai dengan desain dari pengembang aplikasi. Hasil UAT menunjukkan nilai 80% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil validasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan nilai 83,75% yang termasuk kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *game* *Mudik Adventure* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai siswa.

Kata kunci : *Game* edukasi, Tunarungu, Media pembelajaran, *Unity*

ABSTRACT

Deaf children are those whose hearing is not functioning, so they need special education services. Children with extraordinary needs basically experience obstacles or problems beyond those of ordinary people, both physically and intellectually. Learning is very important for students. But in practice, students experience learning difficulties. In addition to the difficult lessons, the lack of available learning media also causes them to have learning difficulties. Learning media is an important thing that can affect student achievement. This is because learning media that are not interesting and boring can decrease learning interest and the level of absorption of material by students, which can cause material to not be absorbed properly and lead to decreased student achievement. One way to increase interest in learning is to use educational game media. This game can be played not only as an entertainment medium but also as a learning medium that can educate the players, both directly and indirectly, so that learning can be more interesting and fun. Blackbox testing results show valid results which indicate that the application is in accordance with the design of the application developer. UAT results show a value of 80% which is included in the very good category. Expert validation results show a value of 83.75% which is included in the very good category. The conclusion of this research is that the Mudik Adventure game can be used as a learning media that can improve student scores.

Keywords: Educational games, Deaf, Learning media, Unity