SARI

Anak-anak penyandang tuna rungu memiliki kekurangan atau kehilangan dalam pendengaran yang mengakibatkan hambatan pada bahasa dan bicara. Saat belajar anak-anak penyandang tuna rungu mengalihkan indera pendengaran mereka pada indera pengelihatan tetapi pada umumnya sekolah luar biasa tuna rungu jarang sekali mempunyai media pembelajaran visual yang menunjang indera pengelihatan mereka, hal ini membuat proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

Langkah pertama adalah mencari informasi mata pelajaran yang memerlukan visualisasi dengan metode observasi serta wawancara pada sekolah tuna rungu yaitu SDLB B Karnnamanohara Sleman, Yogyakarta, kemudian mencari metode komunikasi yang digunakan pada SDLB B Karnnamanohara, bentuk media pembelajaran berupa *game* edukasi agar materi dapat mudah diterima. *Game* edukasi yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan materi serta diujicobakan kepada 10 siswa kelas IV SDLB B Karnnamanohara.

Berdasarkan hasil penelitian pengujian Game Edukasi Sebagai Media Bantu Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas IV SDLB B Karnnamanohara Sleman Yogyakarta ini dapat diambil kesimpulan bahwa *game* edukasi sangat layak digunakan. Hal ini terbukti pada uji coba kelompok besar satu kelas dengan nilai persentase Sangat Setuju 24,20%, Setuju 37,90%, Cukup 30%, Tidak Setuju 5% dan Sangat Tidak setuju 2,90%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa game edukasi sangat menarik, mendorong rasa ingin tahu siswa untuk lebih giat dalam belajar serta menambah pemahaman materi Ilmu Pengetahuan Alam

Kata kunci : Anak penyandang tuna rungu*, Game* edukasi*,* Media pembelajaran