

## **TEKNIK SIMULASI PLAY THERAPY DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNARUNGU**

**<sup>1</sup>Nabila Nur Khasanah, Tri Astuti Rahmawati<sup>2</sup>, Aisyah Nur Aini<sup>3</sup>,  
Isna Latifatun Nisa<sup>4</sup>, Yulia Atika Fadila<sup>5</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

<sup>1</sup>[nabilanur0806@gmail.com](mailto:nabilanur0806@gmail.com), <sup>2</sup>[trastutirahmawati28@gmail.com](mailto:trastutirahmawati28@gmail.com), <sup>3</sup>[aisyahaini1213@gmail.com](mailto:aisyahaini1213@gmail.com),

<sup>4</sup>[isnaisa865@gmail.com](mailto:isnaisa865@gmail.com), <sup>5</sup>[yuliaatika25@gmail.com](mailto:yuliaatika25@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Motivasi belajar adalah salah satu elemen krusial yang memengaruhi suksesnya anak dengan kebutuhan khusus (ABK) dalam menjalani kegiatan pembelajaran, khususnya bagi anak tunarungu yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal. Kendala ini sering kali berdampak pada kepercayaan diri, keikutsertaan, interaksi sosial, serta semangat untuk belajar dari anak tersebut. Dengan demikian, penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, komunikatif, dan menarik agar motivasi belajar anak bisa berkembang dengan maksimal. Salah satu metode yang dianggap berhasil adalah teknik simulasi play therapy. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kontribusi teknik simulasi play therapy dalam meningkatkan motivasi pada anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunarungu. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan dengan meninjau berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, dan riset sebelumnya yang berkaitan dengan play therapy, motivasi belajar, serta anak berkebutuhan khusus. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*). Temuan dari kajian ini menunjukkan bahwa teknik simulasi play therapy terbukti efektif dalam mengembangkan motivasi belajar, memperkuat rasa percaya diri, meningkatkan partisipasi aktif, keterampilan komunikasi, dan interaksi sosial anak tunarungu. Melalui kegiatan bermain yang terencana, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif sehingga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, teknik simulasi play therapy dapat sebagai salah satu strategi dalam layanan bimbingan dan konseling yang efisien untuk meningkatkan motivasi belajar anak berkebutuhan khusus.

**Kata Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Play Therapy, Anak Berkebutuhan Khusus, Anak Tunarungu.

### **ABSTRACT**

*Learning motivation is an important element that influences the success of children with special needs (CSND) in learning activities, especially for deaf children who experience difficulties in verbal communication. These obstacles often affect children's self-confidence, participation, social interaction, and enthusiasm for learning. Therefore, it is important to implement appropriate, communicative, and interesting learning methods to maximize the development of children's learning motivation. One method that is considered successful is the play therapy simulation technique. The purpose of this study is to evaluate the contribution of play therapy simulation techniques in increasing the motivation of children with special needs, especially deaf children. This study uses a qualitative method with a literature review approach by reviewing various sources, such as scientific journals, books, and previous studies related to play therapy, learning motivation, and children with special needs. The data analysis method used is content analysis. The findings of this study show that the play therapy simulation technique has been proven effective in developing learning motivation, strengthening self-confidence, increasing active participation, communication skills, and social interaction among deaf children. Through planned and enjoyable play activities that are in line with children's developmental needs, this method can create a positive learning experience that encourages children's active involvement in the learning process. Therefore, play therapy simulation techniques can be one of the strategies in efficient guidance and counseling services to increase learning motivation for children with special needs.*

**Keywords:** Learning Motivation, Play Therapy, Children with Special Needs, Deaf Children.

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah hak dasar bagi setiap orang, tanpa memedulikan keadaan fisik, intelektual, atau psikologis. Dalam implementasinya, pendidikan perlu disusun dengan metode yang diselenggarakan untuk memastikan bahwa tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien. Untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, terutama mereka yang tunarungu, proses pembelajaran memerlukan pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik mereka, terutama karena keterbatasan dalam menerima informasi suara.

Pembelajaran bagi anak tunarungu memerlukan strategi yang lebih fokus pada aspek visual, konkret, dan interaktif. Sejalan dengan prinsip pembelajaran yang memusatkan perhatian pada siswa, di mana keterlibatan peserta aktif didik sangat ditekankan sesuai dengan potensi dan kebutuhannya. Namun dalam praktiknya, metode pengajaran yang masih konvensional dan kurang bervariasi sering mengakibatkan kurangnya partisipasi serta motivasi belajar siswa tunarungu.

Motivasi untuk belajar adalah elemen kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pendidikan. Pada anak tunarungu, motivasi belajar sering terhambat oleh kendala dalam berkomunikasi, kesulitan dalam memahami informasi verbal, serta kurangnya inovasi dalam metode pengajaran. Penelitian yang dilakukan oleh [1] serta [2] menunjukkan bahwa rendahnya minat dan gairah belajar pada anak berkebutuhan khusus sangat berkaitan dengan kurangnya penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan mengasihani.

Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk menangani masalah ini adalah dengan menggunakan teknik simulasi dalam terapi bermain. Metode ini memanfaatkan kegiatan bermain yang telah dirancang secara sistematis sebagai alat untuk pembelajaran yang interaktif dan penuh makna. Melalui simulasi, permainan peran, dan aktivitas visual, anak-anak dapat belajar dari pengalaman langsung yang berpotensi meningkatkan pemahaman serta kemampuan sosial dan komunikasi mereka.

Secara teori, pendekatan visual dan interaktif telah terbukti berhasil dalam mendukung pembelajaran bagi anak-anak yang memiliki gangguan pendengaran [3], [4] menekankan bahwa penggunaan media visual mampu memperkuat pemahaman terhadap konsep, sedangkan [5] menyebutkan bahwa kegiatan visual seperti menggambar dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial. Selain itu, [6] menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan partisipasi para siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyebarkan efektivitas penerapan teknik simulasi dalam terapi bermain untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak dengan gangguan pendengaran. Diperkirakan, pendekatan ini bisa menjadi solusi inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat merangsang keaktifan, rasa percaya diri, dan keterlibatan mereka dalam belajar.

## **Materi dan Metode**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Studi Kepustakaan atau Systematic Literature Review (SLR). Tinjauan Pustaka Sistematis adalah suatu teknik penelitian yang dilakukan dengan cara terstruktur untuk menemukan, menyelidiki, menilai, dan mengintegrasikan berbagai temuan penelitian yang berkaitan dengan topik tertentu secara menyeluruh. Pendekatan ini diterapkan untuk mengumpulkan serta meluncurkan berbagai penelitian sebelumnya terkait penggunaan teknik simulasi terapi bermain dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak dengan kebutuhan khusus, terutama anak yang mengalami gangguan pendengaran.

Proses studi literatur dilakukan melalui beberapa langkah, dimulai dengan pencarian jurnal dan artikel akademis di platform Google Scholar menggunakan kata kunci seperti “terapi bermain untuk anak tunarungu”, “motivasi belajar anak berkebutuhan khusus”, “simulasi terapi bermain”, dan “pembelajaran

untuk anak tunarungu”. Literatur yang relevan kemudian dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan seberapa sesuai materi tersebut dengan tujuan penelitian. Selain itu, sumber yang ada diseleksi menggunakan sejumlah kriteria, seperti relevansi topik penelitian, kelengkapan struktur artikel, kejelasan metode yang digunakan, tahun penerbitan yang utamakan adalah yang terbaru, serta kredibilitas sumber dari jurnal. Setelah proses seleksi selesai, jurnal yang terpilih dianalisis secara rinci untuk menilai hasil penelitian, metode yang diterapkan, serta kontribusinya terhadap diskusi penelitian. Hasil dari analisis tersebut kemudian disintesis untuk membentuk kerangka teoritis dan mendukung dialog mengenai efektivitas metode simulasi terapi bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak tunarungu.

## 2. Sampel dan Populasi

Sampel dan Populasi Dalam penelitian ini, populasi mencakup semua studi atau literatur ilmiah yang membahas penerapan teknik terapi bermain, motivasi belajar pada anak -anak berkebutuhan khusus, serta pembelajaran bagi anak tunarungu dalam konteks pendidikan khusus. Populasi ini meliputi jurnal baik nasional maupun internasional, artikel-artikel ilmiah, laporan penelitian, serta sumber-sumber referensi lain yang berhubungan langsung dengan fokus dari penelitian ini.

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah subset dari populasi yang telah dipilih untuk dijelaskan secara rinci. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode purposive sampling, atau pemilihan sumber secara sengaja dengan mempertimbangkan kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan meliputi jurnal yang membahas teknik simulasi terapi bermain, penelitian tentang motivasi belajar anak tunarungu, artikel yang menyajikan metode penelitian yang jelas, dan sumber yang dipublikasikan dalam beberapa tahun terakhir. Melalui proses seleksi tersebut, diperoleh 15 jurnal utama yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Sampel ini dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan representatif untuk menjelaskan efektivitas teknik simulasi terapi bermain dalam

meningkatkan motivasi belajar anak-anak berkebutuhan khusus tunarungu.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Berdasarkan ulasan terhadap beragam penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan bahwa penggunaan teknik simulasi dalam play therapy secara teratur membawa dampak positif bagi peningkatan semangat belajar dan partisipasi aktif anak-anak dengan kebutuhan khusus, terutama pada anak tunarungu, dalam proses pendidikan. Melalui proses pemilihan yang cermat, beberapa publikasi terpilih telah ditelaah untuk mengidentifikasi variabel-variabel utama seperti pemanfaatan media visual, aktivitas simulasi, keterlibatan dalam pembelajaran, serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar anak-anak. Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai perbandingan dari temuan-temuan tersebut, hasil dari pemilihan publikasi ditampilkan dalam tabel berikut yang mencakup nama penulis, tahun terbit, judul publikasi, dan hasil penelitian dari masing-masing jurnal. Sebagai tabel berikut:

| No | Nama Pengarang                                                                               | Tahun | Judul                                                                                                                                                                          | Kode |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1. | 1. Sovia Putri Julita,<br>2. Mutia Septia Putri<br>3. Fani Dwi Rosyta<br>4. Eka Puji Lestari | 2026  | Terapi Bermain Sebagai Pendekatan Edukatif dalam Mengembangkan Aspek Sosial dan Emosional Anak Berkebutuhan Khusus                                                             | J1   |
| 2. | 1. Suradal<br>2. Rosalia Widhiastuti Sri Lestari<br>3. Ricardho Dhaniel Nugroho              | 2025  | Penerapan Metode Play Therapy dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Permata Ananda Unit 2 Pacing Lor, Pacarejo, Semanu, Gunung Kidul | J2   |
| 3. | 1. Sayni Nasrah<br>2. Siraj<br>3. Dahrum                                                     | 2022  | Pengembangan Model Layanan Pendidikan Creative Art Play Therapy bagi Anak Berkebutuhan Khusus                                                                                  | J3   |

|     |                                                                                                                                                                 |      |                                                                                                                                                                           |     |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.  | 1. Agni Nurfadilah<br>2. Budi Susetyo                                                                                                                           | 2024 | Pengaruh Permainan Alas Sondah terhadap Motorik Kasar Gerak Lokomotor pada Anak Tunarungu                                                                                 | J4  |
| 5.  | 1. Adnan Faris Naufal<br>2. Yudha Setya Farisna<br>3. Anida Azkia Fitri<br>4. Ana Triasari<br>5. Gita Shofwa Lahati<br>6. Talitha Qanitha<br>7. Arif Pristianto | 2023 | Penerapan Permainan Step Box Colour terhadap Peningkatan Konsentrasi dan Daya Ingat pada Anak Tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu                                        | J5  |
| 6.  | Doana Riski                                                                                                                                                     | 2020 | Pengaruh Model Pengenalan Suara Menggunakan Terapi Permainan terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Negeri Padangsidimpuan | J6  |
| 7.  | 1. Fatah Yasin Al Irsyadi,<br>2. Dedi Gunawan,<br>3. Auliya Rahman,<br>4. Yogie Indra Kurniawan,<br>5. Aditia Riki Pratama Fani Manggala Putra.                 | 2023 | Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif untuk Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Rahmawati Kholid Karanganyar, Jawa Tengah                           | J7  |
| 8.  | 1. Ristra Sandra Ritonga<br>2. Jodi Hendrawan                                                                                                                   | 2023 | Terapi Bermain untuk Kesehatan Psikologis Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga yang Berantakan.                                                                          | J8  |
| 9.  | 1. Firyal Kamilah<br>2. Triana Aprilia                                                                                                                          |      | Karakteristik Perkembangan Emosi Anak Tuna Rungu: Studi Kasus di SLB Pembina Palembang.                                                                                   | J9  |
| 10. | 1. Desi Amanda<br>2. Tri Wahyuningsih                                                                                                                           | 2025 | Penerapan Pendekatan Play-Based Learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun                                                                         | J10 |

|     |                                                                                                                                                                                                              |      |                                                                                                                       |     |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 11. | 1. Naifah Luqyana Azzahra<br>2. Alisha Sabrina Putri<br>3. Devi Aulianti<br>4. Naila Rizqi Maulida<br>5. Nadhira Aulia Hermawan,<br>6. Dhea Ardiyanti<br>7. Asep Kurnia Jayadinata<br>8. Hafiziani Eka Putri | 2026 | Efektivitas Metode Bermain dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional di PAUD                                 | J11 |
| 12. | 1. Eka Fahmiyanti<br>2. Mutia Dini, Sevi Marsha<br>3. Nabilla Fitriani<br>5. Delia Julasari<br>6. Cindy Az-Zahra<br>7. Yulia Elfrida Yanti Siregar                                                           | 2025 | Membangun Kepercayaan Diri Anak Tunarungu: Peran Konseling dalam Pengembangan Sosial Emosional di SLB-B Tunas Harapan | J12 |
| 13. | Affifah Nur Hikmawati                                                                                                                                                                                        | 2023 | Pembelajaran pada Siswa Tunarungu di Sekolah Inklusi SDN Sukowinangun 2 Magetan                                       | J13 |
| 14. | 1. Thiana Nurussakinah<br>2. Nur Faizah Romadona                                                                                                                                                             | 2024 | Permainan Inklusif: Solusi untuk Anak dengan Keterlambatan Perkembangan Emosi                                         | J14 |
| 15. | 1. Astri Lasma Dewi<br>2. Asti Nur Hadianti,<br>3. Irvan Destian                                                                                                                                             | 2026 | Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Role Playing di Kober Siti Fatimah     | J15 |

Berdasarkan data pada tabel di atas, berikut ini merupakan hasil kajian yang telah diperoleh:

1. Pada J1, studi yang dilakukan oleh [7] menitikberatkan pada penggunaan terapi bermain sebagai metode edukatif untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa terapi bermain dapat memperbaiki kemampuan

- berinteraksi sosial, mendukung pengelolaan emosi, serta menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Anak-anak menjadi lebih terlibat dan responsif dalam proses pembelajaran.
2. Pada J2, kajian Suradal dan rakan-rakan (2025) mengupas penggunaan kaedah terapi bermain untuk memperbaiki kemahiran sosial bagi kanak-kanak yang memerlukan sokongan. Penemuan kajian menunjukkan bahawa kaedah ini berjaya dalam meningkatkan kebolehan berinteraksi, berkomunikasi, berkerjasama, dan mematuhi peraturan kumpulan, sehingga kanak-kanak lebih berminat untuk menyertai aktiviti pembelajaran.
  3. Pada J3, studi oleh [8] menitikberatkan pada penciptaan model layanan pendidikan yang mengintegrasikan terapi bermain seni kreatif. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa metode ini dapat secara signifikan memperbaiki aspek sosial, pengendalian diri, keterampilan kognitif, dan motorik pada anak-anak dengan kebutuhan khusus melalui aktivitas yang meliputi visualisasi, drama, seni rupa, musik, serta gerak.
  4. Pada J4, studi oleh Nurfadilah dan Susetyo (2024) mengkaji dampak permainan alas sondah terhadap keterampilan motorik kasar pada anak tunarungu. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan gerak lokomotor sebesar 57%, serta meningkatnya minat dan partisipasi anak dalam proses belajar.
  5. Dalam J5, studi oleh [9] mengkaji penggunaan permainan step box colour pada anak-anak dengan disabilitas. Temuan dari penelitian ini menandakan bahwa permainan edukatif ini berpotensi meningkatkan fokus, daya ingat, serta ketertarikan belajar anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.
  6. Dalam J6, penelitian yang dilakukan oleh Doana Riski (2020) berkonsentrasi pada metode pengenalan suara lewat terapi permainan untuk memperbaiki keterampilan mengenal angka. Temuan studi ini menyatakan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak setelah diberi perlakuan, bersamaan dengan bertambahnya perhatian serta motivasi untuk belajar.
  7. Pada J7, riset oleh [10] mengeksplorasi pelaksanaan game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi bisa menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman siswa yang mengalami gangguan pendengaran.
  8. Dalam J8, studi yang dilakukan oleh [11] membahas tentang penggunaan terapi bermain untuk kesejahteraan mental anak. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain dapat mengurangi tingkat stres dan kecemasan, serta meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan keterlibatan aktif anak.
  9. Pada J9, penelitian Kamilah dan Aprilia menganalisis perkembangan emosi pada anak yang mengalami gangguan pendengaran. Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sensorik terbukti efektif dalam meningkatkan pengaturan emosi, menjadikan anak lebih ekspresif, kolaboratif, dan bersemangat saat terlibat dalam kegiatan kelompok.
  10. Dalam J10, penelitian yang dilakukan oleh [12] membahas penerapan pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan aspek sosial emosional anak. Hasil penelitian ini menunjukkan

adanya peningkatan dalam kemampuan anak bekerja sama, mengelola emosi, berinteraksi, serta membangun rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

11. Pada J11, penelitian [13] mengkaji efektivitas teknik bermain dalam memaksimalkan perkembangan sosial emosional anak. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa teknik bermain mampu meningkatkan interaksi sosial, empati, pengendalian emosi, komunikasi, serta keterlibatan aktif anak.
12. Dalam J12, penelitian oleh [14] mengeksplorasi bagaimana konseling berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri anak-anak tunarungu. Temuan penelitian menyatakan bahwa penggunaan pendekatan yang fleksibel serta lingkungan belajar yang menyenangkan dapat memperbaiki rasa percaya diri, motivasi untuk belajar, dan partisipasi anak.
13. Dalam J13, penelitian oleh [15] menyoroti proses belajar untuk siswa tunarungu di sekolah inklusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya dukungan komunikasi yang interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan belajar dan komunikasi anak yang tunarungu.
14. Pada J14, penelitian yang dilakukan oleh [15] menjabarkan bahwa permainan yang bersifat inklusif dapat menjadi solusi yang efektif dalam mendukung perkembangan emosional anak. Hasil penelitian menandakan bahwa bermain dapat menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, serta mendukung kemajuan anak-anak dengan kebutuhan khusus.
15. Dalam J15, penelitian oleh [16] meneliti penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa kegiatan bermain

peran dapat memfasilitasi interaksi sosial, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Menjelaskan Seperti yang telah diuraikan dalam analisis sebelumnya, untuk meningkatkan semangat belajar pada anak tunarungu, sangat penting untuk menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Berdasarkan hasil penelitian dari berbagai sumber (J1–J15), metode simulasi play therapy menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi pembelajaran, partisipasi aktif, serta perkembangan sosial dan emosional anak-anak berkebutuhan khusus. Pendekatan ini dianggap berhasil karena mengintegrasikan elemen visual, aktivitas bermain, simulasi yang interaktif, dan pengalaman langsung yang relevan dengan kebutuhan belajar anak tunarungu.

### **Mekanisme Pembelajaran: Simulasi Terapi Bermain sebagai Pendorong Motivasi**

Dalam studi J1 dan J2, dinyatakan bahwa terapi bermain dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan partisipatif, sehingga anak-anak lebih terlibat dalam proses pendidikan. Kegiatan bermain membantu anak untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kepercayaan diri, serta mengurangi stres dalam belajar. Situasi ini memicu munculnya motivasi dari dalam diri anak karena mereka merasa nyaman dan berminat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Penemuan di J3 dan J10 menunjukkan bahwa pendekatan yang berbasis seni kreatif serta pembelajaran melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara yang langsung. Kegiatan seperti menceritakan, bermain peran, menggambar, dan simulasi visual memungkinkan anak dengan gangguan pendengaran untuk memahami materi dengan cara yang lebih nyata. Ini sangat penting karena anak dengan gangguan pendengaran cenderung lebih mudah menerima informasi melalui pengalaman visual dibandingkan

dengan instruksi yang disampaikan secara verbal.

### **Faktor Penyokong Peningkatan Motivasi Belajar**

Dalam penelitian J4, J5, dan J6, dijelaskan bahwa permainan yang terencana dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta ketertarikan belajar anak. Permainan yang bersifat edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk merangsang kognisi anak dalam memahami konsep pembelajaran dengan cara yang lebih efisien. Penelitian J7 dan J11 menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti permainan edukatif dan metode bermain dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam proses belajar. Ketika anak berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran, mereka lebih mampu memahami materi dan menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi. Selain itu, pada J12 dan J13 dijelaskan bahwa dukungan guru melalui pendekatan pembelajaran yang fleksibel sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar anak tunarungu. Guru yang dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang komunikatif, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik, cenderung mendorong anak untuk lebih percaya diri dan aktif dalam proses belajar.

### **Dampak terhadap Pertumbuhan Emosional dan Sosial serta Motivasi**

Dalam J8 dan J9 diuraikan bahwa terapi bermain tidak hanya memengaruhi sisi akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap pertumbuhan sosial dan emosional anak. Anak-anak menjadi lebih terampil dalam mengelola perasaan, berinteraksi dengan lingkungan, dan menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan diri mereka. Penemuan di J14 dan J15 juga mengungkapkan bahwa aktifitas bermain yang inklusif dan metode peran bermain efektif dalam memperbaiki keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan interaksi sosial anak-anak. Peningkatan dalam keterampilan sosial dan emosional ini secara langsung berdampak pada

peningkatan motivasi belajar, karena anak merasa lebih nyaman dan percaya diri ketika terlibat dalam proses pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan teknik simulasi terapi bermain bisa dilakukan melalui beragam aktivitas seperti bermain peran, simulasi komunikasi visual, permainan edukatif yang berbasis gambar, puzzle interaktif, dan kegiatan menggambar yang kreatif. Aktivitas ini perlu diorganisir secara sistematis sesuai dengan kebutuhan belajar anak yang tunarungu. Di samping itu, guru harus berperan aktif sebagai fasilitator yang memberikan arahan, semangat, serta dukungan positif sepanjang proses pembelajaran. Pendekatan yang menyenangkan, komunikatif, serta adaptif akan mendukung anak agar lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian teknik simulasi terapi bermain adalah pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak-anak berkebutuhan khusus tunarungu, karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

### **Ucapan Terimakasih**

Pada kesempatan kali ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada Panitia Seminar Nasional dan *Call for Paper* Universitas Muhammadiyah Muara Bungo yang diselenggarakan pada tanggal 10-11 Juni 2026 atas kesempatan yang diberikan untuk menjadi presenter yang kemudian sampai ditahap publikasi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua yang terlibat dalam penelitian ini sehingga sampai artikel ini diterbitkan pada Jurnal Prosiding SENABISTEKES Volume 3, No 1 2026.

### **Daftar Pustaka**

- [1] Harahap, R., & Pohan, S. (2024). Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar pada anak berkebutuhan khusus di Sekolah Luar Biasa Padangsidimpuan.

- Jurnal Kewarganegaraan*, 3(01), 139-146.
- [2] Azra, S., & Selian, S. N. (2025). Peran Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak Berkebutuhan Khusus. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 861-873.
- [3] Farhan, A. (2025). Strategi Guru dalam Mengoptimalkan Media Visual untuk Pembelajaran Anak Tunarungu di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Teknologi*, 1 (2), 83-89.
- [4] Suhartini, S., Selpia, S. I., Anjeli, P., Balkisz, B., & Sari, N. T. (2025). Strategi Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa Tunarungu Di Slb Karya Bakti Ujung Batu. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif*, 6(2).
- [5] Noventy, C. D., Mulia, D., Setiawan, S., & Jamaludin, U. (2024). Implementasi Pembelajaran Menggambar Anak Tunarungu dalam Melatih Kecerdasan Visual Spasial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 397-409.
- [6] Herdian, M. A. N., Anatasya, S., Wahyu, W., Nur, S. A., & Hamidah, S. (2024). Eksplorasi Efektivitas Media-Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Tunarungu: Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 102-121.
- [7] Julita, S. P., Putri, M. S., Rosyta, F. D., & Lestari, E. P. (2026). Terapi Bermain Sebagai Pendekatan Edukatif dalam Mengembangkan Aspek Sosial dan Emosional Anak Berkebutuhan Khusus. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(1), 369-376.
- [8] Nasrah, S., Siraj, S., & Dahrum, D. (2022). Pengembangan Model Layanan Pendidikan Creative Art Play Therapy bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 1-7.
- [9] Naufal, A. F., Farisna, Y. S., Fitri, A. A., Triasari, A., Lahati, G. S., Qanitah, T., & Pristianto, A. (2023). Penerapan permainan step box colour terhadap peningkatan konsentrasi dan daya ingat pada anak tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 135-142.
- [10] Al Irsyadi, F. Y., Gunawan, D., Rahman, A. A., & Kurniawan, Y. I. (2023). Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Slb Rahmawati Kholid Karanganyar, Jawa Tengah. *Abdi Teknayasa*.
- [11] Ritonga, RS, & Hendrawan, J. (2023). Terapi Bermain untuk Kesehatan Psikologis Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga yang Broken Home. *Penerbit Tahta Media*
- [12] Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791-799.
- [13] Azzahra, N. L., Putri, A. S., Aulianti, D., Maulida, N. R., Hermawan, N. A., Ardiyanti, D., ... & Putri, H. E. (2026). Efektivitas Metode Bermain dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional di PAUD. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(1), 45-52.
- [14] Fahmiyanti, E., Dini, M., Nabilla, S. M., Fitriani, K., Julasari, D., Az-Zahra, C., & Siregar, Y. E. Y. (2025). Membangun Kepercayaan Diri Anak Tunarungu: Peran Konseling dalam Pengembangan Sosial Emosional di SLB-B Tunas Harapan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 6024-6034.
- [15] Hikmawati, A. N. (2023). *Pembelajaran Pada Siswa Tunarungu Di Sekolah Inklusi SDN Sukowinangun 2 Magetan* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- [16] Nurussakinah, T., & Romadona, N. F. (2024). Permainan inklusif: Solusi untuk anak dengan keterlambatan

perkembangan emosi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 1029-1038.

- [17] Dewi, A. L., Hadianti, A. N., & Destian, I. (2026). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Metode Role Playing. *Pijar Pelita: Journal of Early Childhood Education and Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 233-240.