

**PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI VISUAL NOVEL TERHADAP  
PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI MASA  
PUBERTAS PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SLBN CICENDO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Khusus



Oleh

Haifa Nuri Fanny

NIM. 1903074

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI VISUAL NOVEL TERHADAP  
PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI MASA  
PUBERTAS PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SLBN CICENDO**

Oleh :

Haifa Nuri Fanny

1903074

Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Khusus  
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Haifa Nuri Fanny

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ulang, difotocopy atau dengan lainnya tanpa seizin penulis.

**Haifa Nuri Fanny**

**NIM. 1903074**

**PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI VISUAL NOVEL TERHADAP  
PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI MASA  
PUBERTAS PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SLBN CICENDO**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. Budi Susetyo, M.Pd.**

NIP. 19580907 198703 1 001

**Pembimbing II**



**Dr. H. Dudi Gunawan, M.Pd.**

NIP. 19621121 198403 1 002

**Ketua Departemen Pendidikan Khusus**



**DR. dr. Riksm Nurahmi Rinalti Akhlan, M.Pd.**

NIP. 197511182005012001

## ABSTRAK

### **PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI VISUAL NOVEL TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN REPRODUKSI MASA PUBERTAS PADA PESERTA DIDIK TUNARUNGU DI SLBN CICENDO**

Haifa Nuri Fanny  
1903074

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi visual novel terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen *one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes tulis yang kemudian di uji coba dengan uji validitas isi berupa *expert judgment* kepada 3 ahli dan di uji reliabilitas menggunakan jenis reliabilitas konsistensi dengan teknik *alpha cronbach* serta analisis data menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Sampel pada penelitian ini adalah 6 peserta didik tunarungu jenjang SMP di SLBN Cicendo. Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan bahwa pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas masih rendah, sedangkan pada hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi visual novel terlihat peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas yang signifikan pada peserta didik tunarungu. Hal tersebut dikarenakan adanya penggunaan gambar yang mendukung serta sistem pengulangan jawaban ataupun materi dalam *game*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi visual novel berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas pada peserta didik tunarungu di SLBN Cicendo yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas mengenai: (a) organ reproduksi manusia beserta fungsinya, (b) ciri perubahan fisik pada masa pubertas, (c) serta sentuhan dan pandangan yang boleh maupun tidak boleh. Implikasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam menarik perhatian peserta didik tunarungu serta memudahkan peserta didik tunarungu dalam memperoleh informasi kesehatan reproduksi, yaitu dengan menggunakan media *game* edukasi visual novel yang dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan reproduksi masa pubertas.

**Kata Kunci: Visual Novel, Kesehatan Reproduksi, Tunarungu**

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF VISUAL NOVEL ADUCATIONAL GAME MEDIA ON INCREASING KNOWLEDGE OF REPRODUCTIVE HEALTH DURING PUBERTY AMONG DEAF STUDENTS AT SLBN CICENDO**

Haifa Nuri Fanny  
1903074

*The purpose of this study was to determine the effect of visual novel educational game media on increasing reproductive health knowledge during puberty in deaf students. This research is quantitative research using the experimental method of one group pretest-posttest design. The data collection technique uses a written test instrument which is then tested with a content validity test in the form of expert judgment to 3 experts and a reliability test using the type of consistency reliability with the Cronbach alpha technique and data analysis using the Wilcoxon Signed Ranks Test. The sample in this study was 6 deaf students at the junior high school level at SLBN Cicendo. Based on the pretest results, it shows that knowledge of reproductive health during puberty is still low, Meanwhile, the posttest results after being treated using visual novel educational game media showed a significant increase in reproductive health knowledge during puberty in deaf students. This is due to the use of supporting images and a system of repeating answers or material in the game. It can be concluded that the use of visual novel educational games has an effect on increasing reproductive health knowledge during puberty in deaf students at SLBN Cicendo shown by increasing knowledge of reproductive health during puberty regarding: (a) human reproductive organs and their functions, (b) characteristics of physical changes during puberty, (c) and touch and sight that may or may not be. The implications of this study show' the importance of using appropriate learning media in attracting the attention of deaf students and making it easier for deaf students to obtain reproductive health information, namely by using visual novel educational game media that can increase knowledge of reproductive health during puberty.*

**Keywords: Visual Novel, Reproductive Health, Deaf**

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	2
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	13
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
2.1 Tunarungu .....	15
2.2 Pubertas pada Peserta Didik Tunarungu .....	21
2.3 Kesehatan Reproduksi.....	23
2.4 Pendidikan Kesehatan Reproduksi pada Peserta Didik Tunarungu .....	27
2.5 Media Pembelajaran.....	30

2.6	Media Pembelajaran bagi Peserta Didik Tunarungu.....	33
2.7	<i>Game</i> Edukasi Visual Novel .....	34
2.8	Media <i>Game</i> Edukasi Visual Novel bagi Peserta Didik Tunarungu.....	41
2.9	Penelitian Relevan.....	47
2.10	Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian .....	50
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>53</b>
3.1.	Pendekatan dan Metode Penelitian .....	53
3.2.	Populasi dan Sampel .....	55
3.3.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	58
3.4.	Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	58
3.5.	Instrumen Penelitian.....	61
3.6.	Uji Persyaratan Instrumen.....	68
3.7.	Teknik Pengumpulan Data.....	71
3.8.	Prosedur Penelitian.....	73
3.9.	Teknik Analisis Data.....	77
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>80</b>
4.1.	Hasil Uji Instrumen Tes .....	80
4.2.	Hasil Penelitian .....	82
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	97
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>		<b>103</b>
5.1.	Simpulan.....	103
5.2.	Implikasi.....	103
5.3.	Rekomendasi .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori Tunarungu menurut Brown.....	20
Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran.....	51
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	56
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	58
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Peserta Didik Laki-Laki mengenai Pengetahuan Organ Reproduksi Laki-Laki.....	62
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Peserta Didik Perempuan mengenai Pengetahuan Organ Reproduksi Perempuan.....	63
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Peserta Didik Laki-Laki dan Perempuan mengenai Pengetahuan Ciri Perubahan Fisik Pada Masa Pubertas .....	65
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Peserta Didik Laki-Laki dan Perempuan mengenai Sentuhan dan Pandangan .....	66
Tabel 3.7 Daftar Nama Penilai <i>Expert Judgment</i> .....	68
Tabel 3.8 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas .....	71
Tabel 3.9 Kegiatan Pembelajaran pertemuan satu dan dua .....	74
Tabel 3.10 Kegiatan Pembelajaran pertemuan ketiga.....	75
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Pengetahuan Kesehatan Repruduksi Masa Pubertas.....	83
Tabel 4.2 Kegiatan Pembelajaran pertemuan satu dan dua .....	85
Tabel 4.3 Kegiatan Pembelajaran pertemuan ketiga.....	87
Tabel 4.4 Hasil <i>Posttest</i> Pengetahuan Kesehatan Repruduksi Masa Pubertas .....	88
Tabel 4.5 Peningkatan Jumlah Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	90
Tabel 4.6 <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Masa Pubertas.....	93
Tabel 4.7 <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Masa Pubertas.....	95
Tabel 4.8 Uji Hipotesis .....	96
Tabel 4.9 Nilai-Nilai Kritis untuk Uji <i>Wilcoxon</i> .....	96



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Utama.....	43
Gambar 2.2 <i>Save</i> .....	44
Gambar 2.3 <i>Load game</i> .....	44
Gambar 2.4 <i>Setting</i> .....	44
Gambar 2.5 Menu .....	44
Gambar 2.6 <i>Log game</i> .....	45
Gambar 2.7 Interaktif Area .....	45
Gambar 2.8 <i>Multiple Choise</i> .....	45
Gambar 2.9 Jawaban salah.....	46
Gambar 2.10 Jawaban benar .....	46
Gambar 2.11 Reproduksi Laki-laki.....	46
Gambar 2.12 Reproduksi Perempuan .....	46
Gambar 2.13 Pubertas Laki-Laki .....	46
Gambar 2.14 Pubertas Perempuan .....	46
Gambar 2.15 Pandangan dan Sentuhan Tidak Boleh.....	47
Gambar 2.16 Pandangan dan Sentuhan Boleh .....	47
Gambar 3.1 Desain Eksperimen <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	54

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Masa Pubertas .....	84
Grafik 4.2 Hasil <i>Posttest</i> Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Masa Pubertas .....	89
Grafik 4.3 Peningkatan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SK Pembimbing, Surat Izin Penelitian, dan Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	112
LAMPIRAN 2 Lembar Bimbingan Skripsi .....	116
LAMPIRAN 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian dan Instrumen Penelitian .....	120
LAMPIRAN 4 Hasil Uji Validitas .....	145
LAMPIRAN 5 Hasil Uji Reliabilitas .....	194
LAMPIRAN 6 Perhitungan Hasil Uji Validitas dan Perhitungan Hasil Uji Reliabilitas .....	217
LAMPIRAN 7 Hasil Pretest.....	222
LAMPIRAN 8 Hasil Posttest .....	246
LAMPIRAN 9 RPP .....	270
LAMPIRAN 10 Langkah Operasional Penggunaan Media Game Edukasi Visual Novel .....	275
LAMPIRAN 11 Dokumentasi.....	281

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariantini, N. S., dkk. (2019). Kebutuhan Pendidikan Kesehatan Reproduksi Pada Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa B Negeri Singaraja Bali. *Jurnal Medika Usada, II(2)*. 24-31.
- Atmaja, J. R. (2018). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aziz, S. (2014). Pendidikan Seks Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Kependidikan, II(2)*. 182-204. Doi: <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.559>.
- Bashova, K. & Venno, P (2016). *Visual Novel*. University American Colege Sjopje. Doi: 10.13140/RG.2.1.5007.6405.
- Budiastuti, D. & Agustinus, B. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and The Visual Novel*. North Carolina, London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Darwin, M. (1996) Kesehatan Reproduksi: ruang Lingkup dan Kompleksitas Masalah. *Populasi: Jurnal Kependudukan dan Kebijakan, VII(2)*. 1-14. Doi: <https://doi.org/10.22146/jp.11494>.
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Edrick & M. Adi, S.N. (2013). Perancangan Game Grafik Novel Tentang Hubungan Proto-Melayu Dengan Suku Batak untuk Remaja. *Jurnal Rupa Matra, II(1)*. 67-82.
- Fauzy, A. (2019). *Metode Sampling*. Banten: Universitas Terbuka.
- Garaika & Darmanah. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung: CV. Hira Tech.
- Gustiawan, R., Muthia, M., & Kamariyah. (2021) Hubungan Pengetahuan dengan Perilaku Kesehatan Reproduksi pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Ners Indonesia, II(2)*. 89-98.
- Handayani, E. S., Sri, Y. & Agus, K. (2019). Analisis Kebutuhan Guru Sekolah Luar Biasa (SLB) Terhadap Program Pendidikan Seksual bagi Siswa Tunarungu. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta* (hlm. 86-98). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hikam, A.R., Nana K., & Kukuh S. (2013). Pengembangan Game edukasi Visual Novel Bebasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. *Journal of Biology Education, II(2)*. 147-155.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

- Kauffman, J. M. & Hallahan, D. P. (2011). *Handbook of Special Education*. New York and London: Routledge.
- Kothari, C.R. (2004). *Research Methodology, Methods and Techniques (Second Revised Edition)*. New Delhi: New Age International (P) Limited, Publishers.
- Kusuma, R. M. dkk. (2017). "Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android". *Makalah Seminar SeNTIK 2017 – STMIK Jakarta STI&K*. Depok: Universitas Gunadarma.
- Lestari, A.D.P. (2022). Sosiodrama Berbasis Visual Novel Game: Teknik Bimbingan Kelompok Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *CERMIN, Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, III(2). Doi: <https://doi.org/10.52802/crm.v3i2.482>.
- Lewis, V. (2003). *Development and Disability*. United States of America: Blackwell Publishers.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, XXXVII (1). 27-33.
- Mawarni, E. E, (2015). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Reprudksi Seks Pada Siswa Tunarungu SMPLB Dengan Penggunaan Media Gambar. *Healthy*, IV(1). 18-25.
- Milawasri F. A. (2017). Analisis Karakter Tokoh Utama Wanita Dalam Cerpen Mendiang Karya S.N. Ratmana. *Jurnal Bindo Sastra*, I(2). 87-94.
- Mumtahanah, N. (2014) Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Studi Keislaman*, IV(1). 91-104. Doi: <https://doi.org/10.36835/hjsk.v4i1.511>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, III(1). 171-187.
- Payadnya, P. A. A. & Jayantika, G, A, N. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistika denga SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 61 Tahun 2014 tentang Kesehatan Reproduksi*.
- Pohan, M. & Saskia, R. M. (2014). *Buku Panduan Guru-Pendidikan Kesehatan Reproduksi Kelas 7*. Jakarta: Rutgers WPF Indonesia.
- Pratiwi, E.A. & Romadonika, F. (2020). Peningkatan Pengetahua Anak Berkebutuhan Khusus Tentang Pendidikan eks Uia Pubertas Melalui Metoe Sosiodrama di SLB Negeri 1 Mataram. *Jurnal Abdimas Kesehatan Perintis*, II(1). 47-52.
- Purbono, I. A., Melly, P. & Tarma. (2015). Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Reproduksi. *Jurnal FamilyEdu*, I(2). 135-149.
- Purwanto.(2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: StaiaPress.

- Putra, A. R. F. E., Patmi H., & Umi M (2021). Aplikasi Game Edukasi Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren'py. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*. UN PGRI Kediri, 24 Juli 2021.
- Rahmy, A. V. dkk. (2022). *Buku Panduan Guru untuk Megajarkan Pendidikan Kesehatan Reproduksi Remaja Bagi Siswa Tunanetra dan Tunarungu Tingkat SMP Sederajat*. Jakarta: Rutgers WPF Indonesia.
- Ramadhani, L. D. (2019). Pola Komunikasi Keluarga Dengan Perilaku Seksual Beresiko Pada Remaja Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*, X(1). 51-58. Doi: <https://doi.org/10.22435/kespro/v10i1.1404>.
- Rekayanti, Nisa R.F., & Dwi A. P. (2019). *Game Edukasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia 6-8 Tahun*. *Buletin Poltanesa*, XX(1). 6-10. Doi: <https://doi.org/10.51967/tanesav20i1.311>.
- Rohmatika, D., Ari F. N., Erlyn H., & Arista A. (2022). Peningkatan Pengetahuan dengan Media Booklet "Pasmari" Pranikah pada Remaja Putri untuk Menyiapkan Kehamilan Sehat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, II(2). 27-35.
- Rucker, R. (2003). *Software Engineering and Computer Game*. United Kingdom: Addison-Wesley.
- Satrio, A. & Abdul G. (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, IV(1). 1-12. Doi: [10.21831/jitp.v4i1.10140](https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10140).
- Sausan, N., Abdul, H., & Ediyanto. (2022). Pengaruh Penggunaan Modul Kesehatan terhadap Kebiasaan Menjaga Kebersihan Organ Reproduksi pada Siswa Tunarngu. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, II(10). 3754-3761. Doi: <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i10.1398>.
- Setiyoko, P. & Wahyudi, H (2015). Masa Pubertas Anak Tunanetra. *Jurnal Pendidikan Khusus*, VII(4). 1-12.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suntari, N. L. O. Y., dkk (2022). Media Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Tunarungu Tentang Perlindungan Keselamatan dan Keamanan Seksual. *Journal of Education Action Research*, VI(6). 277-285.
- Surmayanti,S., Sudirman S., & Andi A. (2017). Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kesehatan Repruduksi Remaja pada Tunarungu di SLB Minasa Baji Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, XI(5).
- Suryadi, M. D. E. (2021). Korelasi Pola Asuh Otoritatif terhadap kecerasan Interpersonal Anak Tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*, VII(1). 74-79. Doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um031v7i22021p7479>.

- Susetyo, B. (2010). *Statistik untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susetyo, B. (2011). *Prosedur Penyusunan & Analisis Tes*. Bandung: CV Cakra.
- Susilawati, E. L. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran Ekstrakurikuler Kesehatan Reproduksi Bagi Anak Tunarungu di SLB Negeri 2 Bantul. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, V(7), 728-738.
- Suyanto & Prana, U. G. (2017). *Statistika Nonparametrik Dengan SPSS, Minitab, dan R*. Medan: USU Press.
- Somantri, T. S. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Trivaika, E. & Mamok, A. S. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika*, XVI(1). 33-40.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1)*.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses tanggal 26 Januari 2023 dari <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>.
- Winarsih, M. (2007). *Intervensi Dini bagi Anak Tunarungu dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdiknas.
- Wuryandari, A. G., Ruwayda, Nurmisih, & Ika, M. (2022). Analisis Kebutuhan Literasi Kesehatan Reproduksi Masa Pubertas Bagi Siswa Tunarungu. *Simposium Kesehatan Nasional*, I(1). 12-18.
- Yulandari, S. N. & Kistijono, S (2017). Efektivitas penggunaan novel visual untuk melatih keterampilan berpikir kritis. *Seminar Nasional Fisika (SNF) 2017 "Menghilirkan Penelitian-Penelitian Fisika dan Pembelajarannya"*. Surabaya, 25 November 2017.
- Yulianti, A. & Ekohariadi, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game edukasi Menggunakan Aplikasi Constuct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, V(1). 527-533.
- Zahriany, A. I. (2020). Tingkat Pengetahuan dan Sikap Remaja Tunarungu Tentang Masa Pubertas di SMP-SMA SLB Negeri Binjai Tahun 2018. *Colostrum, Jurnal Kebidanan*, II(1). Doi: <https://doi.org.10.36911/colostrum.v2i1.825>.
- Zein, dkk. (2019). Pengolaan dan Analisis Data Kuantitaif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, IV(1). 839-845.