

BAB 2

Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Anak Tunarungu

Tunarungu adalah sebuah gangguan pada organ pendengaran sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mendengar, mulai dari tingkatan yang ringan sampai yang berat sekali. Tunarungu diklasifikasikan menjadi dua yaitu ketulian (*deafness*) dan kurang dengar (*Hard of hearing*) (Hallahan & Kauffman, 2006). Orang yang tuli tidak mampu mendengar sehingga menghambat keberhasilan memproses informasi bahasa melalui pendengaran baik menggunakan ataupun tanpa alat bantu dengar (ABM). Sedangkan orang yang memiliki gangguan pendengaran, masih memiliki kemampuan mendengar yang cukup untuk memproses informasi bahasa melalui pendengaran dengan bantuan ABM (Hallahan & Kauffman, 2006).

Secara fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya, sebab orang akan mengetahui ketika anak Tunarungu pada saat berbicara, mereka berbicara tanpa suara atau dengan suara kurang atau tidak jelas artikulasinya atau bahkan tidak berbicara sama sekali atau hanya menggunakan isyarat. Anak tunarungu mengalami gangguan pendengaran dan percakapan dengan derajat pendengaran yang bervariasi.

Menurut Boothroyd (1982) dalam Bunawan & Cecilia (2000:6) istilah tunarungu (*Hearing Impairment*) menunjuk pada segala gangguan dalam daya dengar, terlepas dari sifat, faktor penyebab, dan tingkat/derajat ketunarunguan. Tunarungu dibagi atas dua kelompok yaitu kelompok yang menderita kehilangan Daya Dengar (*Hearing Loss*) dan kelompok yang mengalami Gangguan Proses Pendengaran (*Auditory Prosesing Disorder*). Kelompok *Hearing Loss* menunjuk pada segala gangguan dalam mendeteksi bunyi. Gangguan ini dinyatakan dalam besaran *decibell* (dB), ambang pendengaran seseorang perlu diperkuat di atas ambang pendengaran orang yang memiliki pendengaran normal. Kelompok *Auditory Prosesing Disorder* yaitu mereka yang mengalami gangguan dalam menafsirkan bunyi, karena adanya gangguan dalam mekanisme syaraf pendengaran.

Berdasarkan seberapa jauh seseorang dapat memanfaatkan sisa pendengarannya dengan atau tanpa bantuan amplifikasi /pengerasan oleh Alat Bantu Dengar (ABM) dibagi menjadi tiga batasan yaitu:

- 1) Kurang dengar (*Hard of Hearing*) adalah mereka yang mengalami gangguan dengar atau masih memiliki banyak sisa pendengaran, sehingga orang tunarungu

yang tergolong kurang dengar masih bisa menyimak suara cakapan seseorang dan mengembangkan kemampuan bicarannya. Hal ini dikarenakan selain indera penglihatan, indera pendengarannya masih berperan.

- 2) Tuli (*Deaf*), adalah mereka yang pendengarannya yang pendengarannya tidak dapat digunakan sebagai sarana utama guna mengembangkan kemampuan bicara, namun masih dapat difungsikan sebagai bantuan pada penglihatan dan perabaan. Orang tunarungu yang tergolong tuli, indera penglihatan merupakan peran terpenting, baru kemudian indera peraba, pencium dan pengecap.
- 3) Tuli Total adalah mereka yang sudah sama sekali tidak memiliki pendengaran sehingga tidak dapat digunakan untuk menyimak dan mengembangkan bicara.

Menurut Boothroyd (1982) dalam Bunawan & Cecilia (2000:8), berikut pengolongan dan ciri-ciri ketunarunguan:

- a. Tunarungu ringan (*mild hearing loss*); anak tunarungu mengalami kehilangan pendengaran antara 15-30 dB. Tanpa amplifikasi daya tangkap suara percakapan normal, daya diskriminasi suara normal, media belajar pendengaran. Penggolongan dengan amplifikasi daya tangkap percakapan normal, daya diskriminasi suara normal, media belajar menggunakan pendengaran.
- b. Tunarungu sedang (*moderate hearing loss*), anak tunarungu yang mengalami kehilangan pendengaran antara 31-60 dB. Tanpa amplifikasi daya tangkap suara percakapan sebagian, daya diskriminasi suara hampir normal, media belajar menggunakan pendengaran dengan bantuan penglihatan. Penggolongan dengan amplifikasi daya tangkap percakapan normal, daya diskriminasi suara hampir normal, media belajar menggunakan pendengaran.
- c. Tunarungu berat (*severe hearing loss*); anak tunarungu yang mengalami kehilangan pendengaran antara 61-90 dB. Tanpa amplifikasi daya tangkap suara percakapan tidak ada, daya diskriminasi suara tidak berarti, media belajar menggunakan penglihatan. Penggolongan dengan amplifikasi daya tangkap percakapan normal, daya diskriminasi suara hampir baik (masalah pada kualitas suara dan letak artikulasi konsonan) , media belajar menggunakan pendengaran dengan bantuan penglihatan.
- d. Tunarungu sangat berat (*profound hearing loss*); anak tunarungu yang mengalami kehilangan pendengaran lebih dari 91- 120 dB. Tanpa amplifikasi daya tangkap suara percakapan tidak ada, daya diskriminasi suara tidak berarti, media belajar menggunakan pendengaran dengan bantuan penglihatan. Penggolongan dengan

amplifikasi daya tangkap percakapan normal, daya diskriminasi suara buruk (hanya mampu mengenal intonasi dan diskriminasi bunyi bahasa tertentu), media belajar menggunakan penglihatan dengan bantuan pendengaran.

- e. Tunarungu total (*Total hearing loss*); anak tunarungu yang mengalami kehilangan pendengaran lebih dari ≥ 121 dB. Tanpa amplifikasi daya tangkap suara percakapan tidak ada, daya diskriminasi suara tidak berarti, media belajar menggunakan penglihatan. Penggolongan dengan amplifikasi daya tangkap percakapan tidak ada, daya diskriminasi suara tidak berarti, media belajar menggunakan penglihatan.

Berdasarkan penggolongan tersebut, tingkat ketunarunguan yang digunakan untuk anak tuli adalah mereka yang memiliki ambang pendengaran pada 95 dB atau lebih.

2.1.1 Karakteristik Anak Tunarungu

Karakteristik dari anak tunarungu dapat dilihat dari kecerdasan, bahasa dan bicara, emosi dan sosial. Dalam sisi kecerdasan, anak tunarungu mempunyai *Intelegent Quation* (IQ) normal dan rata-rata, tetapi prestasi akademik mereka lebih rendah daripada anak yang normal. Ini dikarenakan anak tunarungu mempunyai masalah dalam memenuhi pelajaran yang disampaikan secara verbal. Sementara kemampuan dari anak tunarungu dalam berbahasa dan berbicara berbeda daripada anak normal kebanyakan, karena kemampuan ini berhubungan kuat dengan kemampuan mendengar. Dalam hal emosi dan sosial, anak tunarungu mempunyai ego yang lebih daripada anak normal dimana anak tunarungu lebih banyak bergantung daripada anak normal dimana anak tunarungu lebih banyak bergantung pada orang lain, sulit merubah perhatian mereka, mudah marah dan *sensitive* (Somat dan Herawati, 2004).

2.2 Perkembangan Bahasa Bagi Anak Tunarungu

Kemiskinan yang dialami seseorang anak tuli sejak lahir adalah bukan kemiskinan atau kehilangan rangsangan bunyi, melainkan kemiskinan dalam berbahasa. Masalah utama bagi anak tunarungu adalah bukan ketidakmampuannya dalam berbicara melainkan akibat dari keadaan tersebut terhadap perkembangan kemampuan berbahasa yaitu ketidakmampuan mereka dalam memahami lambang dan aturan bahasa. Sehingga kemampuan berbahasa anak tunarunggu mesti ditingkatkan. Bahasa merupakan media yang memungkinkan seseorang menyampaikan pikirannya kepada orang lain, mengidentifikasi perasaannya yang paling dalam, membantu memecahkan masalah

pribadi dan menjelajah dunianya serta melampaui penglihatan serta masa kini. Bahasa juga sering diartikan dan dipahami sebagai suatu interaksi yang dinamik antara bidang kognitif, linguistik dan komunikasi (Bunawan & Cecilia, 2000).

Secara umum isi bahasa adalah apa yang dipercakapkan (topik) seseorang yang sedang berkomunikasi. Sedangkan bentuk bahasa dapat diartikan sebagai struktur bahasa, meliputi aturan tata bentukan (morfologi), tata kalimat (sintaksis) dan tata bunyi (fonologi) (Bunawan & Cecilia, 2000). Ketiga aspek bahasa tersebut perlu dikuasai anak tunarungu sebagai media berkomunikasi melalui lisan dan tulisan. Saat ini, banyak anak tunarungu menggunakan bahasa isyarat sebagai alat komunikasi, namun keterampilan menulis juga sangat dibutuhkan bagi anak tunarungu yang ingin mengejar kesetaraan yaitu melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi. Kemampuan menulis dapat membantu anak tunarungu dalam berkomunikasi sosial dengan orang nondisabilitas serta memudahkan dalam memperoleh pengetahuan yang luas khususnya dari teks ilmiah. Sehingga aspek tata kalimat sangat dibutuhkan anak tunarungu yang mempelajari bahasa khususnya tulisan. Anak tunarungu juga diharapkan dapat menguasai ke dwi bahasa dimana anak tunarungu dididik dengan bahasa isyarat ataupun oral dan bahasa masyarakat orang mendengar yaitu bahasa indonesia untuk anak tunarunggu di Indonesia.

Kelemahan anak tunarungu tidak hanya dalam berbahasa lisan, mereka juga banyak mengalami kesulitan dalam memahami bacaan dan tulisan. Hal ini disebabkan, keterbatasan dalam mengenal lambang/kosakata dan masih lemah dalam penguasaan kaidah bahasa, sehingga mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami isi suatu bacaan walaupun sudah mampu membaca teknis atau melek huruf. Oleh karena itu kemampuan dalam mengenal kosakata, struktur kalimat (sintaksis) dan penguasaan kaidah bahasa perlu ditingkatkan untuk anak tunarungu sehingga memudahkan dalam memahami isi bacaan. Kemampuan membaca (dalam arti memahami isi tulisan) merupakan sarana terbaik tunarungu untuk memperoleh akses lengkap terhadap dunia bahasa dibandingkan dengan menggunakan bahasa isyarat. Selain itu kemampuan membaca dan menulis merupakan cara terbaik guna memantapkan dan memperluas kemampuan berbahasa serta memperoleh pengetahuan, apalagi bagi tunarungu yang sudah duduk pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau sudah meninggalkan bangku sekolah.

2.2.1 Kemampuan menulis anak Tunarungu

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru di SLB, bahwa anak-anak tunarungu khususnya kelas tiga, empat dan lima tingkat dasar, masih mengalami kesulitan

dalam menulis teks terbatas dengan struktur kalimat yang baik dan benar seperti: Subjek-Predikat-Objek atau (S-P-O) dan Subjek-Predikat-Objek-Keterangan atau (S-P-O-K). Anak-anak tunarungu sering melakukan kesalahan dalam menyusun kalimat seperti penempatan pola-pola kalimat yang terbolak-balik. Kesalahan tersebut diantaranya seperti: “hewan menyembelih Ayah kurban” sedangkan yang benar adalah “Ayah menyembelih hewan kurban”.

2.3 *Serious game*

Anak-anak tunarungu dapat menyimpan informasi untuk durasi waktu yang lebih lama jika informasi disajikan secara visual kepada mereka. *Serious game* adalah salah satu cara interaktif yang memungkinkan anak-anak tunarungu tetap terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan. Berikut ini adalah pembahasan mengenai manfaat *serious game* dan Penyusunan Pedoman *serious game* untuk anak-anak Tunarungu.

Menurut Annetta (2014) *serious game* merupakan suatu permainan yang tidak seperti pada game yang dibuat secara umum dengan tujuan komersil, namun permainan ini dibuat dengan tujuan untuk melatih keterampilan khusus pada penggunaannya. Menurut Abt (19104), *serious game* memiliki tujuan eksplisit untuk memberikan pendidikan keterampilan bagi pengguna dan tidak dimainkan hanya untuk tujuan hiburan. Dari satu perspektif, penggunaan kata 'serius' berarti memasukkan beberapa elemen pedagogis ke dalam permainan (Iuppa & Borst, 2006), sedangkan dari perspektif lain 'serius' mengacu pada tujuan permainan (Zyda, 2005). Susi, Johannesson, dan Backlund (2007) mengemukakan bahwa *serious game* adalah contoh teknologi berbasis *game* yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata yang terlalu kritis; misalnya, pendidikan, lapangan udara, layanan kesehatan, penjualan dan pemasaran, dan militer. Salah satu karakteristik penting dari permainan serius adalah bahwa tujuan definitifnya adalah untuk memberikan pendidikan. Tujuan utama *serious game* adalah untuk memberikan pembelajaran kepada pengguna dan kesenangan yang menjadi bagian dari permainan tersebut. Sehingga pengguna atau pemain dapat belajar sekaligus bersenang-senang pada waktu yang sama. *Serious game* dapat memanfaatkan fitur *game* untuk menyediakan *platform* interaktif bagi para pengguna sembari tetap membuat mereka terlibat dalam pembelajaran dan bersenang-senang. Gee (2007) telah mengidentifikasi bahwa *serious game*:

1. Mendorong pembelajaran aktif daripada pasif.
2. Mendorong siswa untuk mengambil risiko, sehingga memungkinkan pembelajar membuat kesalahan tanpa merasa malu serta mengizinkan untuk kolaborasi timbal balik untuk memecahkan masalah.
3. Mendorong pembelajaran intrinsik dimana permainan lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional.
4. Tidak membuat siswa bosan dengan banyak latihan; penggunaan humor, kesenangan, dan tantangan akan membuat pengalaman pembelajaran lebih berkesan.
5. Pembelajaran dilengkapi dengan suara, interaksi, gambar, dan teks; bukan hanya kata-kata.

Walaupun kesenangan merupakan bagian dari *serious game* namun beberapa elemen lain dari permainan yang mencakup kepuasan, motivasi, relevansi, dan keterlibatan pengguna harus dianggap lebih penting daripada kesenangan. Kiili (2005) juga menekankan bahwa kesenangan seharusnya tidak menjadi faktor utama dalam desain *game* serius, tetapi untuk mencapai pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna, ada kebutuhan untuk mengintegrasikan teori-teori pendidikan dalam desain *game serious game*.

Dalam penelitian ini, permainan serius didefinisikan sebagai “pembelajaran yang terintegrasi dan lingkungan yang interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran daripada sekedar hiburan murni” pernyataan tersebut berdasarkan definisi permainan serius oleh (Yusoff, 2010). Tujuan utama di balik menggunakan pendekatan ini adalah agar peserta didik atau siswa tidak hanya termotivasi karena fitur keterlibatan permainan tetapi juga karena integrasi beberapa elemen pedagogis dalam permainan. Elemen-elemen ini sangat dibutuhkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran permainan. Dengan cara ini, *serious game* tidak akan sama dengan *game* biasa yang tujuan utamanya adalah memberikan hiburan dan kesenangan; sebagai gantinya, fitur-fitur *game* ini akan digunakan sebagai kekuatan pendorong untuk mencapai tujuan pembelajaran keseluruhan *game*. *Serious game* hampir sama dengan *game* simulasi yang mencerminkan skenario dunia nyata kedalam *virtual*, agar *game* tersebut tidak membosankan.

Penggunaan *serious game* untuk anak tunarungu telah meningkat sejak dekade terakhir. Para peneliti telah mulai menggunakan potensi permainan serius untuk

memberikan pelatihan berbagai keterampilan termasuk membaca, menulis, komunikasi sosial dan lain-lain. Permainan serius untuk anak tunarungu telah dikembangkan dengan dua tujuan utama yaitu pertama, untuk terapi dan kedua sebagai bagian dari pendidikan (termasuk pembelajaran dan pelatihan).

2.4 Kurikulum Pembelajaran Menulis

Konsep dan materi *game* untuk pembelajaran menulis merujuk pada Kurikulum 2013 untuk kompetensi dasar (KD) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas dasar tiga (3) Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) yang disajikan pada Tabel 2.1. Rancangan pembelajaran menulis teks terbatas dirancang oleh guru SLB khusus Tunarungu seperti pada Tabel 2.2. Kurikulum Inti (KI) dan Kurikulum Dasar (KD) Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) Tunarungu Kelas III.

Tabel 2.1 Kurikulum Kelas Dasar 3 Bahasa Indonesia SDLB

| KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN) | KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN) |
|--|---|
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah | 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak rumah dan di sekolah |
| KOMPETENSI DASAR | KOMPETENSI DASAR |
| 3.1. Mencermati teks laporan sederhana tentang alam sekitar dengan bantuan guru atau teman, baik lisan maupun sederhana tentang alam sekitar, baik lisan maupun tulis. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis | 4.1 Menyusun teks laporan sederhana tentang alam sekitar, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan kosakata baku. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan penggunaan kosakata baku |
| 3.2. Memahami teks lirik puisi sederhana tentang alam semesta dan penampakannya, baik lisan maupun tulis | 4.2 Melisankan teks lirik puisi sederhana tentang alam semesta dan penampakannya dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat |

Tabel 2.2 Rancangan Materi Pembelajaran Menulis Teks terbatas

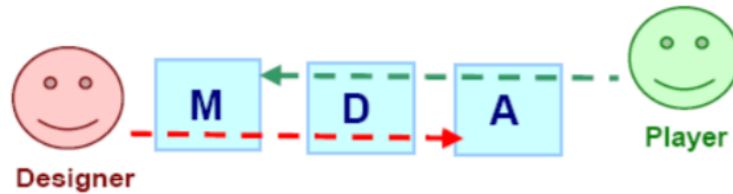
| | | |
|----|----------------|---|
| 1. | Judul | Pengembangan Bahasa dalam Lingkup Materi Menulis Terbatas dengan Membuat Kalimat Sederhana Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Tunarungu |
| 2. | Sasaran | Peserta didik tunarungu kelas tiga sekolah dasar |
| 3. | Layanan | SLB dan Penyelenggara Inklusi |

| | | |
|----|--|---|
| 4. | Kompetensi Inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 2. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak di rumah dan di sekolah |
| 5. | Kompetensi Dasar | <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Mencermati teks laporan sederhana tentang alam sekitar dengan bantuan guru atau teman, baik lisan maupun tulisan. 3.2. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan penggunaan kosakata baku. |
| 6. | Indikator Pencapaian Kompetensi | <p>Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1. membuat kalimat sempurna dari kata acak. 4.2. menyempurnakan kalimat rumpang. 4.3. membuat kalimat dengan gambar yang sudah ditentukan. 4.4. menyusun kalimat acak menjadi paragraf |
| 7. | Tujuan | Melalui pembelajaran ini, peserta didik dapat melengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tepat, menyusun kalimat menjadi kalimat sempurna dan membuat kalimat dari kata yang sudah ditentukan serta menyusun kalimat acak menjadi paragraf yang benar. |
| 8. | Materi Pokok | <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kalimat sempurna dari kata acak. 2. Menyempurnakan kalimat rumpang. 3. Membuat kalimat dengan gambar yang sudah ditentukan. 4. menyusun kalimat acak menjadi paragraf |

Sasaran untuk pembelajaran menulis teks terbatas ini anak-anak yang mempunyai kemampuan rendah dalam menulis kalimat sederhana, minimal anak yang sedang menempuh pendidikan kelas tiga sekolah dasar. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran menulis sederhana baru diberikan pada anak-anak di tingkat kelas tiga. Berdasarkan hasil observasi, kebanyakan anak-anak yang mempunyai kemampuan rendah dalam menulis sederhana yaitu anak yang sedang duduk di bangku kelas 3, 4, dan 5 sekolah dasar antara umur 9 sampai dengan umur 13 tahun.

2.5 Framework MDA

Framework MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) adalah pendekatan formal dalam memahami suatu aplikasi permainan yang digunakan untuk menghubungkan adanya kesenjangan antara desain *game* dan pengembangan, kritik permainan dan penelitian *game* secara teknis (Gambar 2.1). MDA merupakan bagian dari lokakarya *game* desain di *game developers conference, san jose 2001-2004*. *Framework MDA* ini, nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pemetaan elemen-elemen *game* berdasarkan kebutuhan dan preferensi anak-anak tunarungu.



Gambar 2.1 *Game* desain MDA (sumber: Hunicke,nd)

Secara detail penjelasan mengenai MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) adalah sebagai berikut:

1. *Mechanics* (Mekanika)

Merupakan komponen yang mampu menggerakkan pemain untuk melakukan suatu aksi. Pada level program mekanika dapat berupa struktur data atau algoritma tertentu.

2. *Dynamics* (Dinamika)

Merupakan interaksi pemain dengan mekanika itu sendiri. Dinamika menentukan apa yang terjadi dengan pemain ketika mekanika bekerja. Dinamika sering disebut juga sebagai *game play*.

3. *Aesthetics* (Estetika)

Merupakan harapan respon emosi dari pemain ketika menggunakan *game* tersebut. Estetika juga sering disebut, kondisi perasaan yang dirasakan oleh pemain ketika bermain. Menurut Reiners & Wood (2015), ada delapan macam kesenangan dalam aspek estetika adalah:

- a. *Sensation* (sensasi) - suatu *game* yang melibatkan indera target pada pemain secara langsung. Dengan mempertimbangkan efek audio dan video dari *video game*; atau gerakan fisik yang terlibat dalam olahraga, atau perasaan terhadap kayu dan berat pada bidak catur.
- b. *Fantasy* (fantasi) - suatu *game* yang dapat memberikan dunia khayalan, yang entah bagaimana lebih menarik daripada dunia nyata.
- c. *Narrative* (narasi) - suatu *game* yang dapat melibatkan cerita (disematkan oleh desainer, atau muncul yang dibuat melalui aksi pemain) yang dapat melibatkan pemain bahkan lebih baik daripada buku, atau film.
- d. *Challenge* (tantangan) - beberapa permainan memberikan kesenangan terhadap pemain, yang mana sebagian besar dari sensasi persaingan: pemain dengan pemain yang lain, pemain dengan diri pemain sendiri, atau pemain dengan permainan itu sendiri.

- e. *Fellowship* (persekutuan) - dalam banyak permainan dengan komponen sosial yang tinggi, interaksi sosial (dengan keluarga, teman, atau *online*) dalam motivator yang kuat untuk terus bermain.
- f. *Discovery* (penemuan) - banyak *game* bergantung pada rasa kagum yang terhubung untuk menemukan sesuatu yang baru, seperti dalam *video game* petualangan dan permainan peran.
- g. *Expression* (ekspresi) - kemungkinan untuk mengekspresikan diri melalui permainan *game*, seperti dalam *game RPG* atau bahkan di *video game* dunia terbuka seperti "The Sims" atau "Fable".
- h. *Submission* (kepatuhan) - banyak *game* memungkinkan untuk membangun interaksi *game* sebagai hobi yang berkelanjutan, bukan peristiwa yang terisolasi (bermain tunggal). Biasanya diterapkan dalam turnamen (*Magic: the Gathering*) atau format guild (*World of Warcraft*), atau bahkan sekadar ritualisasi permainan di pertemuan mingguan.

