



Info Artikel:

Disubmit pada 20 September 2024

Direview pada 23 September 2024

Direvisi pada 25 September 2024

Diterima pada 27 September 2024

Tersedia secara daring pada 30 September 2024

Kemampuan Anak Penyandang Tunagrahita Dalam Mendeskripsikan Teks Menggunakan Media *Flashcard* Pada Siswa SLB Negeri Terpadu Bireuen

Defri Abdullah¹, Ezmar², Wirdatul Isnani³

¹⁻³Universitas Almuslim, Bireuen, Indonesia

Alamat email: defriidn2001@gmail.com¹, ezmar.el@gmail.com², wirdatul.isnani93@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini tentang Kemampuan anak penyandang tunagrahita dalam mendeskripsikan teks menggunakan media *flashcard* pada siswa SLB Negeri terpadu bireuen. Pemahaman pada anak tunagrahita dalam melihat bagaimanakah kemampuan mereka dalam mendeskripsikan teks menggunakan media *flashcard* dan untuk melihat bagaimanakah respon mereka terhadap pembelajaran menggunakan media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti sebagaimana sebuah kemampuan dari anak tunagrahita dalam mendeskripsikan teks menggunakan media *flashcard*. Dalam penelitian ini menggunakan populasi dari beberapa siswa SLB Negeri Terpadu Bireuen. Dalam melihat hasil kemampuan mereka, pada penelitian ini menggunakan uji T sebagai penilaian. Dari hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa kemampuan mereka lebih maksimal mendeskripsikan teks dengan melihat media yang digunakan. Adapun nilai akhir mereka berkisaran antara 80 dan 90 dengan hasil maksimal sesudah melakukan metode media *flashcard* jika di dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode tersebut. Jadi artinya, terdapat perubahan untuk mereka dengan penggunaan media *flashcard* dan bisa digunakan untuk melanjutkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Kata Kunci: Kemampuan, anak tunagrahita, mendeskripsikan, teks, *flashcard*

ABSTRACT

This research is about the ability of children with intellectual disabilities to describe texts using flashcard media among students at the Bireuen Integrated State Special School. Understanding of mentally retarded children in seeing how their ability to describe texts using flashcard media and to see how they respond to learning using this media. This research aims to examine the ability of mentally retarded children to describe text using flashcard media. This research used a population of several Bireuen Integrated State Special School students. In looking at the results of their abilities, this research used the T test as an assessment. The results of this research show that their ability to describe text is maximized by looking at the media used. Their final scores ranged between 80 and 90 with maximum results after using the flashcard media method when compared with before using this method. So that means, there are changes for them with the use of flashcard media and they can be used to continue to improve learning outcomes.

Keywords: Ability, children with disabilities, describe, text, *flashcard*

Pendahuluan

Setiap anak pasti memiliki kekurangan maupun kelebihan tersendiri. Namun semua itu tidak menjadi penghalang untuk mengembangkan apa yang telah dititipkan

oleh yang maha kuasa dan tidak patut untuk mengeluh. Banyak di luar sana yang memiliki kekurangan salah satunya yaitu anak tunagrahita. Namun dibalik itu, Anak penyandang tunagrahita terus ingin mengembangkan bakatnya seperti anak regular

lainya misalnya dalam hal dunia pendidikan. Anak penyandang tunagrahita berhak dalam mendapatkan pendidikan sama halnya dengan anak seperti biasa. Keterbatasan mereka tidak menjadi sebuah alasan untuk tidak berkecimpung dalam dunia sekolah. Seorang pendidik tentunya harus mempersiapkan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka untuk mengasah kemampuan mereka. Menurut Dunn & Leitschuch (2014:419) berpendapat bahwa tunagrahita adalah kondisi kompleks yang ditandai dengan kemampuan intelektualnya yang rendah serta mengalami hambatan dalam berinteraksi sesama lainnya. Smith & Tyler (2010:294) juga berpendapat anak yang mengalami ke tunagrahitaan adalah mereka yang memiliki keterbatasan yang signifikan pada fungsi intelegansi dan pada tingkah laku, keduanya terjadi pada masa perkembangan anak.

Pemilihan strategi yang menarik tentunya akan mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang ditargetkan. Salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran yaitu dengan meningkatkan kualitas kemampuan peserta didik dalam hasil belajarnya. Kemampuan itu sendiri dapat kita artikan kesanggupan dalam proses pembelajaran. Soehardi (2003:24) mengatakan kemampuan adalah sesuatu yang melekat pada diri peserta didik dalam melakukan kegiatan baik itu dengan fisik atau mental yang diperoleh sejak lahir ke bumi, dari hasil belajar serta dari sebuah pengalaman. Soelaiman (2007:112) juga berpendapat tentang kemampuan yang mana kemampuan itu sendiri merupakan sifat seseorang yang dibawa sejak lahir atau dari hasil yang telah dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat melakukan pekerjaan baik baik secara fisik maupun mental. As'ad (2002:22) berpendapat bahwa kemampuan sebagai karakteristik individual atau dengan kata lain manual skill yang merupakan kekuatan potensial seseorang untuk berbuat dan sifatnya stabil.

Dalam mendukung berkembangnya pemikiran anak penyandang tunagrahita di bidang pendidikan, maka dibutuhkan pendidikan atau cara mengajar yang khusus sesuai dengan yang diperlukan mereka.

Keterampilan, pengetahuan dan sikap bisa memungkinkan seseorang akan berhasil dalam menyelesaikan suatu bidang ataupun aktivitas tertentu. Rachmawati & Ummah (2004) mengatakan untuk meningkatkan proses pembelajaran peserta didik perlu adanya strategi khusus untuk mendukung pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. salah satu pencapaian anak tunagrahita di sekolah yaitu mampu mendeskripsikan teks berdasarkan gambar yang dilihat. Mendeskripsi dapat diartikan sebagai menggambar atau melukis sesuatu. Mahsun (2014 : 28) mengatakan bahwa teks deskripsi adalah ilustrasi suatu objek benda secara individual sesuai ciri fisiknya dan gambaran yang dipaparkan hendaklah spesifik menjadikan karakteristik keberadaan objek yang digambarkan. Berdasarkan Kokasih (2006 : 26) teks deskripsi dapat diartikan sebuah karangan yang menggambarkan suatu objek menggunakan tujuan supaya pembaca seolah-olah melihat sendiri objek yang digambarkan tersebut. Dalam hal mendeskripsikan sebuah teks tentunya tidak mudah bagi anak penyandang tunagrahita. Dalam mengatasi masalah ini banyak hal yang harus diperhatikan misalnya banyak mengajak mereka berbicara dan bermain dengan mereka supaya dapat mengasah kemampuan mereka dalam menangkap suatu materi yang telah diberikan. Dalam hal ini peserta didik dapat memperlihatkan atau mengajar dengan menggunakan media disaat proses pembelajaran. penggunaan media akan membantu anak tunagrahita dalam mencapai proses pembelajaran. peserta didik memerlukan media untuk mendukung pencapaian peserta didik serta untuk menghilangkan rasa bosan dan kejenuhan disaat proses pembelajaran. Ida & Agung (2016) mengatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kemandirian pada anak yang berkebutuhan khusus. Amumpuni & Rahmasari (2019) juga berpendapat tentang media dimana pembelajaran melalui media dapat memberikan nilai praktis, menguasai perbedaan kemampuan setiap anak serta mengganti objek yang besar menjadi kecil dan dapat membawanya di dalam kelas. Menurut Arsyad (2002:4) media dapat diartikan semua

bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan serta pendapat yang dikemukakan dapat tersampaikan kepada orang yang dituju.

Dengan adanya rancangan media, pelaksanaan pembelajaran akan menjadi inovatif dan kreatif selama proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus selain itu proses pembelajaran menjadi asik dan tidak merasa jenuh. Salah satu media yang efektif untuk digunakan bagi anak tunagrahita dalam mendeskripsikan teks adalah media *flashcard*. Selain mudah dibawa karena relatif kecil, media *flashcard* mudah dipahami disaat dijelaskan. Media *flashcard* adalah suatu media dalam bentuk kartu yang didalamnya berisi gambar hewan maupun buah-buahan dan sebagainya serta terdapat huruf dan nama suatu gambar. (Umainingasih, 2017; Febriyanto, 2019; Umroh, 2019) fungsi dari gambar tersebut untuk melatih daya ingat peserta didik setelah apa yang dipelajari. Susilana, Riana dan Riyana, (2009) mengatakan *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 25x30 cm. (Dananjaya 2010; Magfiroh, 2013) juga mengemukakan bahwa media *flashcard* adalah gambar yang ditempelkan pada lembar kartu *flashcard* dengan memanfaatkan gambar yang telah ada maupun gambar yang telah dirancang dengan tangan kita sendiri. Dengan demikian peserta didik akan berkecimpung untuk belajar serta akan menarik perhatian mereka untuk lebih fokus terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media *flashcard* akan membuat peserta didik menjadi penasaran dengan begitu akan meningkatkan kinerja berpikir anak penyandang tunagrahita.

Peneliti tertarik mengambil judul ini karena dalam penggunaan media *flashcard* banyak mengandung pembelajaran, terutama pada diri peneliti dan terkhusus kepada anak yang berkebutuhan khusus. Media ini sangat membantu mereka dalam mengingat nama hewan, benda, buah, serta segala bentuk lainnya. Dan diharapkan agar penelitian ini bersifat positif dan dapat dilaksanakan dan diterapkan selalu, baik di lingkup anak tunagrahita ataupun pada anak yang lazim pada umumnya. Setiap anak memang terlahir dari berbagai macam masalah dan kondisi.

Akan tetapi, masalah dan kondisi tersebut tidak dapat menghambat mereka untuk melakukan proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, harus menyiapkan berbagai macam strategi untuk pembelajaran anak bangsa agar lebih maju dan tumbuh seperti yang diharapkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2017:7) mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah sebuah penelitian berupa angka-angka statistik yang digunakan untuk dapat mengukur analisis data. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif dimana menyajikan kembali hasil data yang didapatkan secara *subjektif*. Metode yang digunakan dengan langsung turun ke lapangan untuk melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data dari masalah yang dirumuskan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil
1. Uji hipotesis

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-------------------|-------|---|----------------|-----------------|
| Sebelum perlakuan | 66.67 | 3 | 11.547 | 6.667 |
| Sesudah perlakuan | 83.33 | 3 | 5.774 | 3.333 |

Sumber: Spss21

Data pada tabel di atas dicari dengan menggunakan IBM SPSS STATISTICS 21 dan diperoleh hasil statistik dua sampel, mean sebelum perlakuan adalah 66,67. rata-rata setelah perlakuan adalah 83,33. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hal ini sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran anak berkebutuhan khusus dalam

mendesripsikan teks dengan menggunakan media *flashcard*.

Sumber: Spss21

2. Uji Korelasi

Paired Samples Correlations

| | | N | Corr elati on | Sig. |
|---------------|--|---|---------------------|------|
| Pa ir 1 | Sebelum perlakuan & Sesudah perlakuan | 3 | 1.000 | .000 |

Sumber: Spss21

Data Model Analisis Spss di atas menunjukkan adanya perbedaan antara kedua variabel sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Angka signifikan adalah 0,000 dan di bawah 0,05. Oleh karena itu, ini berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hubungan kedua variabel tersebut sangat erat dan hubungan antar variabel sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Uji T

| | Paired Differences | | | | | | t | df | Sig. (2- taile d) |
|----------------------|--------------------|---------------------------|-----------------------|--|----------------|----------------|---|------|----------------------------|
| | Mean | Std. Dev iatio n | Std. Error Mean | 95% Confide nce Interva l of the Differe nce | | | | | |
| | | | | L o w e r | Upp e r | | | | |
| Sebelum perlakuan | - 16 | 5.7 74 | 3.33 3 | - 31.0 09 | - 2.3 24 | - 5.0 00 | 2 | .038 | |
| Sesudah perlakuan | .6 67 | | | | | | | | |

Data hasil uji sampel berpasangan menunjukkan perbandingan siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dimana nilai mean -16,667, nilai uji t -5,000, nilai standar deviasi 5,774, nilai signifikansi 0,038. Oleh karena itu rekomendasi nilai uji-t sebesar -5000 adalah mengabaikan tanda negatif. Angka yang lebih besar dari hasil teramati dari df 3 adalah sebesar 0,997 untuk signifikansi 5% dan 0,999 untuk signifikansi 1%. Oleh karena itu, akan terlihat perbedaan perlakuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 yang berarti menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif.

2. Pembahasan

Bagi anak tunagrahita, belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak, artinya bermain untuk bersenang-senang tanpa memikirkan akibatnya. Kenikmatan tersebut bisa didapat dari berbagai sumber, pengobatan dari diri sendiri maupun yang dilakukan orang lain. Itu adalah permainan yang dimainkan dengan hati-hati dalam isolasi tanpa ada tekanan atau tekanan dari faktor eksternal. Menurut Elizabeth B. Horlock 1987, bermain adalah sesuatu yang dilakukan dari hati, tanpa tekanan atau tekanan dari pihak luar atau kendala. Banyak orang yang menganggap bermain game untuk anak hanya membuang-buang waktu saja. Yang terjadi adalah permainan anak-anak dapat membantu kehidupan mereka. Permainan untuk anak mempunyai empat tahap formal dalam perkembangannya, tahap pertama adalah model, tahap kedua adalah eksplorasi, tahap ketiga adalah percobaan, dan tahap terakhir adalah tahap konstruksi. Selama permainan, mereka juga berubah tanpa mengetahui apa yang mempengaruhi pertumbuhan mereka. Pertumbuhan adalah pertumbuhan fisik, perkembangan untuk mendorong komunikasi dengan orang lain, pengendalian energi emosional, sumber belajar, kreativitas, untuk pengembangan berbagai nilai, pembelajaran sosial, budaya, pembelajaran bermain peran gender dan pengembangan kepribadian yang diperlukan. Sefat, Elizabeth B.Horlock, 1987.

Berdasarkan konsep di atas, permainan dapat dijadikan sebagai sumber untuk meningkatkan perkembangan karakter anak. Karena banyaknya ragam permainan yang dimainkan anak, maka aktivitas yang berbeda-beda memang dapat membantu tumbuh kembang anak, baik itu anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Untuk anak berkebutuhan khusus, jenis permainan kartu dengan gambar dan kata-kata ini diciptakan oleh para ahli dan diperkenalkan ke masyarakat pada tahun 1955 oleh Glenn Doman, seorang ahli saraf dari Philadelphia. Glen Duman menyebut masa terpenting dalam kehidupan seorang anak sejak lahir hingga enam tahun. Cara terbaik untuk mengembangkan otak anak adalah dengan permainan kartu bergambar, selain dapat mengingat gambar atau ciri-ciri gambar tersebut, anak akan lebih mampu mengingat kata-kata dan kalimat-kalimat yang ada di dalamnya.

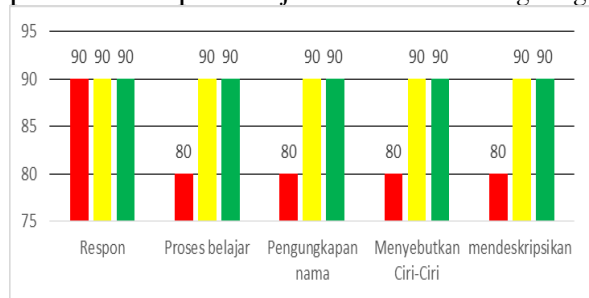
Penerapan metode yang tepat bagi anak tunagrahita akan memberikan pengalaman terbaik bagi mereka. Penggunaan media yang menarik bagi siswa tunagrahita dapat merangsang perkembangan otak, fisik, dan memajukan pola pikir mereka secara lebih baik. Penetapan alokasi waktu untuk memperkenalkan kompetensi dasar dalam pengenalan media yang digunakan juga dapat mempengaruhi mereka dalam memahami dan untuk menguasai keterampilan pembelajaran di jenjang pendidikan. Kompetensi dasar (KD) selalu dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang diatur dalam kompetensi yang sudah dirumuskan. Menurut prinsip yang ada, kompetensi dasar memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengalaman melalui materi pembelajaran secara seimbang dengan alokasi waktu yang efektif. (Mulyono, 2011).

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk memperluas perkembangan otak pada anak berkebutuhan khusus adalah metode kartu gambar, yang dilakukan kepada anak penyandang tunagrahita untuk mengingat dan melancarkan perkembangan otak pada anak tersebut. Dalam penelitian ini, terdapat 3 anak yang dijadikan sampel untuk diamati, diwawancarai, dan diuji.

Perkembangan anak dapat diidentifikasi melalui cara mereka merespon, menyukai, dan belajar menggunakan kartu bergambar. Dari 3 anak yang diteliti, terdapat berbagai sifat dan karakter seperti sulit berpikir, keterlambatan dalam mengingat, mudah lupa, emosional, dan karakter lainnya. Perkembangan anak tunagrahita termasuk lambat dalam menangkap kata-kata yang diterima, terutama kata-kata baru yang didengar atau ditemukan. Sebagian anak tunagrahita cepat merespon penggunaan media kartu bergambar sebagai alat belajar. Setelah mengetahui isi kartu, mereka tertarik dan ingin menikmati permainannya. Dalam menjalankan proses mengajar sebagai guru, diperlukan kesabaran dan ketekunan untuk menghadapi sikap dan karakter anak tunagrahita.

Penelitian menemukan bahwa penggunaan media flashcard efektif untuk meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam mendeskripsikan teks. Anak-anak tersebut mampu menunjukkan peningkatan dalam proses belajar mereka meskipun memiliki keterbatasan kemampuan dibandingkan dengan anak-anak lain. Oleh karena itu, penggunaan media kartu gambar sebagai alat bantu pembelajaran bagi anak-anak tunagrahita sangat sesuai, baik untuk kegiatan di dalam kelas maupun di luar ruangan. Perbedaan pembelajaran siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan. Perbedaan skor nilai siswa telah mengalami perubahan yang signifikan. Sebelum perlakuan, siswa KL mendapat nilai 60 dan setelah perlakuan mendapat nilai 80. Siswa MR sebelum perlakuan mendapat nilai 70, sedangkan setelah perlakuan mendapat nilai 90. Siswa SN sebelum perlakuan mendapat nilai 60 dan setelah perlakuan mendapat nilai 90. Maka nilai rata-rata yang diperoleh oleh mereka berfluktuasi dalam kisaran total skor 20.

Berikut adalah grafik siswa dalam masa proses pembelajaran berlangsung.



Sumber: Exel

Keterangan :

- KL
- MR
- SN

Dalam penilaian siswa, yang dinilai adalah cara menyampaikan atau mendeskripsikan teks berdasarkan apa yang terlihat dalam media flashcard. Beberapa gambar yang muncul dalam flashcard adalah gambar binatang yang sering ditemui atau dilihat oleh siswa. Beberapa hewan yang disebutkan termasuk ayam, bebek, kambing, sapi, kerbau, domba, semut, monyet, kucing, kelinci, dan spesies lainnya. Berdasarkan pemahaman siswa, banyak respons yang menarik mereka untuk belajar secara lebih nyata, misalnya belajar sambil bermain, menebak nama dan ciri-ciri, serta mempraktikkan suara.

Seperti yang terlihat dalam tabel di atas, semua Hipotesis Alternatif diterima dan Hipotesis Nol ditolak. Penggunaan media flashcard dapat membantu anak tunagrahita mengenal teks secara mendalam dan meningkatkan pemahaman terhadap teks yang dibaca dan dilihat. Dalam penelitian ini, juga ditemukan metode pembelajaran yang relatif baru untuk anak tunagrahita. Dalam penggunaannya, media flashcard sangat membantu anak penyandang tunagrahita yang membutuhkan perlakuan khusus dalam mengembangkan keterampilan menulis, berbicara, dan membaca yang penting bagi mereka.

Dengan melihat grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard selama pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi selanjutnya. Mereka tertarik dengan gambar yang unik dan berwarna. Hal ini akan menarik perhatian peserta didik untuk mencoba dan menunjukkan ciri-ciri serta memudahkan dalam mendeskripsikan teks. Sebagai anak berkebutuhan khusus, sulit bagi mereka untuk mengungkapkan deskripsi teks karena kemampuan berbahasa terganggu dan pemikiran dengan IQ terbatas. Mereka hanya dapat mengucapkan sekitar 70% - 80% dari kosa kata yang telah mereka pelajari. Mereka hanya bisa menirukan ciri-ciri seperti warna, suara, dan gerak gerik mereka untuk menunjukkan kemampuan mereka. Media flashcard tidak hanya membantu siswa memaksimalkan hasil temuan sehari-hari, tetapi juga membantu mereka belajar memahami huruf dan mengaitkan huruf-huruf dengan nama hewan yang terdapat dalam media tersebut.

Dalam proses belajar mengajar, terdapat siswa yang merespon dengan cepat dan siswa yang merespon dengan lebih lambat. Sebelum memulai proses pembelajaran, penting bagi seorang pendidik untuk memahami kebutuhan peserta didik, seperti kasih sayang, teguran, sapaan, kemanjaan, dan dukungan lainnya. Hal ini penting untuk merangsang minat belajar, terutama jika peserta didik memiliki kebutuhan khusus. Terlihat tingkat karakteristik peserta didik yang bersedia dan tidak bersedia untuk belajar. Oleh karena itu, sebelum memulai pembelajaran, kita harus terlebih dahulu memahami hati mereka agar kita dapat mengetahui kebutuhan dan keinginan mereka.

Aqila Smart (2010) mengungkapkan bahwa anak dengan kebutuhan khusus memiliki karakteristik yang berbeda dari anak umum. Hal ini terjadi karena anak-anak berkebutuhan khusus mengalami keterlambatan dalam perkembangan, baik fisik maupun non-fisik. Mereka memerlukan perhatian khusus yang lebih daripada anak-anak pada umumnya. Anak dengan kecerdasan signifikan di bawah rata-rata mungkin mengalami kesulitan dalam beradaptasi saat

tumbuh dan belajar. Hal ini disebabkan oleh gangguan perkembangan otak dan saraf, yang mempengaruhi kemampuan akademis mereka (Muhammad Efendi, 2006).

Karena itu, media flashcard sangat membantu pendidik dalam memperkenalkan binatang atau benda kepada anak berkebutuhan khusus, serta huruf, secara cepat dan responsif. Dengan keunikan media tersebut, peserta didik akan tertarik pada berbagai elemen di dalamnya, termasuk warna, gambar, dan huruf.

Simpulan

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard sangat berpengaruh bagi anak tunagrahita. Media *flashcard* tidak hanya berpengaruh pada proses belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan anak tunagrahita dalam mendeskripsikan teks dan memberikan informasi yang akurat berdasarkan objek yang dilihat. Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak-anak tunagrahita secara lebih teratur dan mudah dipahami.
- 2) Media flashcard juga membantu anak-anak tunagrahita dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam mendeskripsikan teks dengan lebih teratur.
- 3) Media flashcard adalah alat yang efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran anak-anak tunagrahita, membantu mereka memahami dan mengingat teks dengan lebih baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebagai bahan dan acuan untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Dengan adanya metode pembelajaran menggunakan media *flashcard*, anak-anak di sekolah berkebutuhan khusus akan dapat menarik proses belajarnya.
- 3) Peneliti berharap akan ada penelitian untuk selanjutnya guna untuk lebih mengembangkan pembelajaran menggunakan media *flashcard* agar banyak siswa lebih leluasa menikmati proses pembelajaran sambil bermain.
- 4) Peneliti berharap dalam masa proses belajar menggunakan media *flashcard* tersebut dapat melibatkan guru dan orang tua untuk mendapatkan dukungan yang maksimal kepada anak-anak penyandang tunagrahita.

Daftar Pustaka

- Amumpuni, R. S., & Rahmasari, B. S. (2019). *Enhancing Students' English Ability By Using Realia*. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 59–64. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/272>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dunn, Jhon.M & Leitschuh, Carol.A. 2014. *Specialphysical Education*. Iowa: Kendall / Hunt Publising Company.
- Smith, Deborah Deutsch & Tyler, Naomi Chowdhuri. 2010. *Introduction to Spesial Education*. United Stated of America: Pearson
- Soehardi, 2003. *Esensi Perilaku Organisasional*. Bagian Penerbit Fakultas Ekonomi Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta.
- Soelaiman, 2007, *Manajemen Kinerja ; Langkah Efektif untuk Membangun, Mengendalikan dan Evaluasi Kerja, Cetakan Kedua*, Jakarta: PT. Intermedia Personalia Utama.

- As'ad S. U, Moh. 2002. *Psikologi Industri : Seri Ilmu Sumber Daya Manusia*. Edisi keempat. Yogyakarta: Liberty.
- Rachmawati, A., & Ummah, U. S. (2016). *The Effect Of Train Number Game Toward The Summation Arithmetic Ability For Student With Intellectual Disability*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 3(1), 10–15. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/4335>
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 201*.
- Kokasih, E. (2006) *Kompetensi Ketatarbahasaan dan Kesusastraan*. Bandung . UPI Bandung
- Ida, N. N., & Agung, K. (2016). *The Effects Of The Use Of Series Card Media On Toilet Training Skill Toward Autism Children (Pengaruh Penggunaan Media Kartu Gambar Berseri Terhadap Keterampilan*. *P3Lb*, 3(2), 103–108. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/4350>.
- Umainsih, M. B. dkk. (2017). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MEMORI UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA (Studi pada siswa kelas III SD Gugus II Kecamatan Ipuh)*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Susilana, Riana dan Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima. *Pada pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. *JPGSD*, 1(2), 0–216.
- Dananjaya, U. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Nuansa.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV. <https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi/>.
- Molyono, 2011. *Strategi pembelajaran Menuju Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press
- Smart, Aqila. 2010. *Anak Cacat Bukan Kiamat : Metode Pembelajaran dan Terapi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Katahati
- Efendi, Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: bumi aksara.