

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA TUNAGRAHITA DI SEKOLAH DASAR**

Risma Pratiwi Galingging¹, Ery Rahmawati²

Galuh Kartika Dewi³,

^{1,2,3}PGSD, Universitas PGRI Delta Sidoarjo

¹rismapratiwisaragih@gmail.com, ²eryrahmawati521@gmail.com,

³galuhkartika86@gmail.com

ABSTRACT

Children with intellectual disabilities are those whose cognitive abilities are below average compared to other students. One of the areas where they struggle is in arithmetic, and with the advancement of technology, engaging media is needed. The purpose of this study is to determine the suitability of flash cards for the arithmetic abilities of students with intellectual disabilities and their response to the flash cards used. The development model used by the researcher is the R&D Borg and Gall research and development model. Five students with intellectual disabilities at SDN Lemah Putro 1 were the subjects of the study. The media validation scored 84% (very feasible) based on the calculation results, while the material validation scored 91% (very feasible). Student learning outcomes also improved, with an average pre-test score of 56 (category: poor) and an average post-test score of 79.2. The N-Gain calculation showed an average value of 0.527, which falls into the moderate category. This indicates that the developed flash card media is effective in assisting students with intellectual disabilities in their learning. Therefore, it can be concluded that the flash card media is well-received by students at SDN Lemah Putro 1, and student responses when using the flash card media scored 89.2, categorized as highly appropriate.

Keywords: learning media, flash cards, counting skills, tunagrahita

ABSTRAK

Anak-anak tunagrahita adalah mereka yang kapasitas kognitifnya berada dibawah rata-rata murid pada umumnya. Salah satu pada perhitungan angka, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi diperlukan media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media flash card dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita dengan gangguan intelektual dan bagaimana respon mereka terhadap media tersebut. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian dan pengembangan R&D Borg and Gall. 5 siswa di SDN Lemah Putro 1 yang tunagrahita adalah subjek penelitian. Validasi media mendapatkan skor 84% (sangat layak), berdasarkan hasil perhitungan, sedangkan validasi materi mendapatkan skor 91% (sangat layak). Hasil belajar

siswa juga meningkat dengan ketuntasan nilai rata-rata pre-test 56 dengan kategori kurang baik dan ketuntasan nilai rata-rata post-test sebesar 79,2. Nilai rata-rata 0,527 yang ditentukan dengan perhitungan N-gain beradadalam rentang sedang. Hal ini menunjukkan bahwa materi media flash card yang dibuat bermanfaat untuk membantu proses belajar bagi siswa dengan gangguan intelektual. Reaksi siswa saat menggunakan media flash card 89,2% yang dianggap sangat baik, menunjukkan bahwa media flash card diterima baik oleh siswa SDN Lemah Putro 1.

Kata Kunci: media pembelajaran, flash card, kemampuan berhitung, tunagrahita

A. Pendahuluan

Menurut Mahmudi (2022:32) Pendidikan adalah pelatihan dan pembelajaran. Indra, pikiran, perilaku, aktivitas manusia dan keterampilan akan diasah dengan cara yang baik, benar hingga bermanfaat dan menjawab segala masalah yang ada di sosial/Masyarakat. Pendidikan adalah proses pengembangan pengetahuan serta membudayakan manusia melalui nilai-nilai yang utama. Jadi, pendidikan yaitu proses untuk mendapatkan ilmu yang didapat baik dari lembaga pendidikan maupun bimbingan belajar untuk membantu proses pembelajaran dapat mencapai kualitas yang diinginkan (Rahmawati, E, dkk 2022:607).

Kurikulum merdeka memiliki konsep kemandirian dan kemerdekaan bagi pendidikan yang ada di Indonesia untuk menentukan sendiri cara atau metode terbaik yang dapat digunakan selama proses

belajar mengajar. Afida (dalam Aisyah, L, dkk 2022 :163). Profil Pelajar Pancasila pada kurikulum ini diperkuat dengan adanya proyek berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh pemerintah. Profil Pelajar Pancasila merupakan output yang memiliki karakter dan kompetensi sehingga bisa menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila. Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi yaitu: “1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis, 6. Kreatif.” (Ummi, Inayati 2022:297)

Menurut Jauhari (dalam Auahad 2017:29) Pendidikan Inklusi adalah sebuah sistem Pendidikan yang memberikan kesempatan pada semua anak cerdas dan dan berkebutuhan khusus untuk belajar bersama dengan murid lainnya dalam lingkungan yang sama. Pendidikan inklusif adalah

pendekatan Pendidikan yang kreatif dan strategis yang memiliki tujuan meningkatkan akses Pendidikan bagi semua anak yang berkebutuhan unik, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan Menurut Somantri (dalam Nuryanti, dkk 2018:72). Seorang anak dengan kemampuan intelektual dibawah rata-rata disebut "Tunagrahita". Menurut Hakim(dalam Indriarti, dkk 2022). Seorang anak dengan kecerdasan dan keterampilan di bawah rata-rata dianggap memiliki disabilitas (tunagrahita). Menurut Rochyadi & Alimin (dalam Widiastuti 2019) Tunagrahita yakni gangguan media yang terkait dengan perkembangan bakat intelektual.

Berdasarkan dari pengertian anak tunagrahita diatas, ada beberapa kategori siswa tunagrahita menurut Rahayu, dkk. (2025 : 12-14). yaitu : (1) Tunagrahita ringan memiliki IQ 55-70. Anak dengan klasifikasi tunagrahita ringan memiliki tingkat intelektual yang sedikit dibawah rata-rata, namun masih mampu belajar keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, (2) Tunagrahita sedang memiliki 40-55. Anak dengan tunagrahita sedang menunjukkan kesulitan yang lebih signifikan dalam proses belajar dan

adaptasi sosial. Mereka mungkin bisa menguasai beberapa keterampilan dasar, tetapi membutuhkan dukungan yang lebih intensif dalam mengembangkan keterampilan sehari-hari seperti kerbersihan diri dan interaksi sosial, (3)Tunagrahita berat memiliki IQ 25-40. Anak tunagrahita berat membutuhkan bantuan penuh dalam hamper semua aspek kehidupan mereka, baik dalam perawatan diri maupun aktivitas sehari-hari. Mereka memiliki keterbatasan yang signifikan dalam komunikasi dan kognisi, serta memerlukan program pendidikan khusus yang menekankan pada keterampilan motorik dasar dan komunikasi dasar.

Selain membaca dan menulis kemampuan berhitung yang perlu dikuasai. . menurut Afriani, dkk (2019: 192) kemampuan untuk merumuskan masalah matematika dan menggunakan keterampilan aljabar serta penalaran untuk memecahkannya dengan perhitungan yang diperlukan dalam aspek kehidupan sehar-hari dikenal sebagai kemampuan matematika. Sedangkan menurut Robin (dalam Mustadifah, dkk 2023) Kemampuan berhitung merupakan pekerjaan yang dimiliki

seseorang sesuai dengan kemampuan mereka. Kemampuan adalah kemampuan untuk melakukan suatu tindakan setelah dilatih dan dibiasakan. Jadi dapat disimpulkan siswa tunagrahita mengalami kesulitan berhitung karena kemampuan intelektual yang dimiliki mereka dibawah rerata.

Indikator kemampuan berhitung adalah indikator yang mencakup berbagai keterampilan, mulai dari mengenal angka hingga melakukan operasi hitung dasar dan pemecahan masalah matematika sederhana. Kemampuan ini penting sebagai dasar untuk pembelajaran matematika lebih lanjut. (dalam Amanda, dkk 2018)

Hasil observasi pada tanggal 28 Maret 2025 yang ada di SDN Lemah Putro 1 memiliki 5 orang anak tunagrahita mengalami kesulitan belajar dikarenakan siswa memiliki kemampuan intelektual dibawah rata-rata sehingga mengalami kesulitan berhitung dan menghafalkan angka dan tidak dapat membedakan angka. Adapun nilai KKTP yang ditetapkan sekolah adalah 76 dengan nilai rata-rata siswa 70

Media pembelajaran merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pendidikan untuk mencapai kesuksesan belajar, media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pendekatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan efesiensi dan keefektifan proses pembelajaran. Saat ini, terdapat berbagai macam sumber belajar yang tersedia bagi para pengajar untuk digunakan, sehingga media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku dan papan tulis. Oleh karena itu, penulis membuat media flash card untuk membantu anak tunagrahita belajar.

Menurut Adam & Syastra (2015) bahwa komponen fisik dan teknis dari proses pembelajaran yang memungkinkan pendidik mengkomunikasikan pengetahuan kepada murid dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara kolektif disebut media pembelajaran. Menurut Hamka (dalam Nurfadillah, dkk 2021) dengan mengingat alat bantu berupa fisik atau nonfisik digunakan perantara , media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai instrument fisik yang dipergunakan

pada pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah flash card. Peneliti mengklaim bahwa flash card membuat belajar lebih efektif terutama pada anak tunagrahita.

Media flash card menurut Azabdaftari dan Mozaheb dalam akbar (2022 : 15) flash card adalah kartu yang memiliki satu kata, frasa, atau gambar diatas Sementara itu, menurut Cancela, dkk dalam akbar (2022:15) flash card adalah kartu yang digunakan untuk belajar mandiri atau kegiatan di kelas yang memiliki informasi, seperti kata atau huruf, dalam satu atau dua bagian. Dapat disimpulkan bahwa media flash card adalah bahan ajar yang berisi gambar dan angka.

Menggunakan media flash card akan membantu siswa mengingat apa yang telah diajarkan oleh guru. Selain itu, ukuran kartu flash card yang dapat digunakan di ruang kelas dapat diubah agar sesuai dengan ukuran siswa. Agar siswa dapat memahami gambar dan angka yang ditampilkan pada kartu flash card, penting untuk mempertimbangkan bahwa gambar dan angka yang digunakan cukup sederhana untuk

memahami mereka. Media flash card untuk anak tunagrahita merupakan tahap awal untuk berhitung dengan mudah dipahami dengan anak tanpa memaksa anak untuk belajar. Media flash card digunakan tidak hanya belajar tentang angka saja tetapi anak bisa juga belajar mengenal warna bentuk yang ada pada media tersebut. Dengan media tersebut kita juga mengajarkan anak untuk berfikir menggunakan logika mereka dengan gambar yang dilihat untuk membuat pembelajaran menjadi lebih sederhana dan menyenangkan bagi anak-anak.

Bahan media flash card yang digunakan dirancang khusus untuk membantu siswa dengan gangguan intelektual mencapai tujuan belajar mereka dengan membantu mereka memahami konsep berhitung. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam daya ingat, konsentrasi, serta pemrosesan informasi abstrak. Oleh karena itu, flashcard dikembangkan dengan prinsip pembelajaran konkret dan visual, yaitu dengan menyajikan angka, simbol operasi matematika, dan gambar ilustratif yang sederhana, menarik, dan

mudah dikenali. Desain flashcard juga memperhatikan aspek keterbacaan, seperti penggunaan huruf besar, warna kontras, dan gambar yang proporsional.

Di sini, media flash card adalah belajar yang menyerupai kartu biasa, bukan digunakan untuk berjudi. Flash Card digunakan untuk pembelajaran matematika di buat dari bahan kertas dan lain sebagainya dengan ukuran 4 cm x 8 cm. menjelaskan tentang gambar dan angka. Selain itu, penelitian yang menggunakan media pembelajaran media flash juga dilakukan oleh Sanusi, dkk pada tahun 2020 dengan judul pengembangan media flash card berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita. Penelitian ini juga sangat relevan dengan penelitian oleh peneliti karena sama-sama penelitian untuk mengetahui pengembangan media flash card bagi anak tunagrahita. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, Media pengembangan dalam penelitian Sanusi, dkk lebih menekankan pada penggunaan gambar sebagai sarana

mengetahui huruf, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini lebih menekankan keterkaitan antara simbol angka, gambar konkret, dan konteks keseharian siswa tunagrahita guna membantu pemahaman berhitung secara menyeluruh dan aplikatif.

Penelitian mengembangkan studi ini dengan menggunakan pernyataan masalah berikut berdasarkan informasi latarbelakang sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan *media flash card* terhadap kemampuan berhitung siswa tunagrahita?
2. Bagaimana kemampuan berhitung anak tunagrahita menggunakan media flash card?
3. Bagaimana respon siswa menggunakan media flash card?

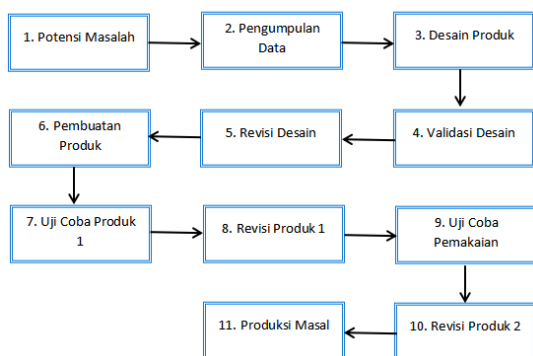
B. Metode Penelitian

Peneliti dan pengembangan (R&D) dalam bentuk tertentu digunakan dalam penelitian ini. Produk tertentu dikembangkan dan diproduksi dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang juga digunakan untuk mengevaluasi

keampuan produk (Sugiyono,2018). Media flash card digunakan untuk membuat produk yang dibuat selama penelitian.

Produk ini membantu siswa tunagrahita untuk belajar berhitung menggunakan media flash card.

Peneliti akan menggunakan kemajuan dan modifikasi R&D berikut ini untuk melaksanakan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan:



Gambar 1 Langkah-langkah R&D

Penelitian di SDN Lemah Putro 1 pada semester genap pada tanggal 3 Mei 2025 melibatkan 5 siswa dari kelas II dan IV , dan menggunakan intrumen penelitian sebagai berikut: Teknik Analisis Hasil Validasi Media & Materi. Sebuah lembar validitas yang dikembangkan oleh peneliti dengan beberapa pertanyaan. Penilai kemudian akan memberikan tanggapan dengan memeriksa

kategori peneliti, menggunakan lima skala penilaian yang membentuk skala likert :

NO	SKOR	KETERANGAN
1.	5	Sangat setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Ragu-ragu
4.	2	Tidak setuju
5.	1	Sangat tidak setuju

Gambar 2 Penilaian Validasi Ahli

Rumus berikut akan digunakan untuk menganalisis hasil validasi yang tercantum pada lembar validasi:

$$r_{xy} = \frac{n (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n (\sum x^2) - (\sum X)^2] [n (\sum y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber : (Arikunto, 2015:87)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara dua variabel yang korelasi X dan Y

n = Banyaknya responden

x = Nilai untuk item

y = Skor total

Hasil perhitungan r_{xy} dengan r_{tabel} dibandingkan pada Tingkat signifikan 5% untuk memverifikasi

instrument pertanyaan , dengan ketentuan bahwa r_{xy} dengan r_{tabel} menunjukkan item tersebut rusak dan harus ditolak atau di perbaiki. Kemudian mencocokkan hasil presentasi tingkat validasi yang diperoleh dengan kriteria berikut:

Interval skor	Kategori
$0 \leq x < 0,199$	Tidak valid
$0,20 \leq x < 0,399$	Kurang valid
$0,40 \leq x < 0,599$	Cukup valid
$0,60 \leq x < 0,799$	Valid
$0,80 \leq x \leq 1$	Sangat valid

Gambar 3 Kriteria pengkategorian validitas instrumen tes

Mengetahui reabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus Alpha Cronbach's menurut Siregar (2013:90-91), seperti berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

k = Butir pertanyaan

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian total

$\sum X$ = Total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

Peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistik 24* untuk membantu dalam perhitungan uji reliabilitas. Jika koefisien reliabilitas instrument penelitian (r_{11}) lebih dari 0,6, maka instrument dianggap dapat diandalkan.

Keefektivitas bahan ajar dievaluasi menggunakan tes pre-test dan post-test. Rumus berikut digunakan untuk melakukan uji N-Gain :

$$< g > = \frac{x_{posttest} - x_{pretest}}{x_{maksimum} - x_{pretest}}$$

Selanjutnya, kategori berikut yang digunakan untuk menginterpretasikan perhitungan N-Gain :

No	Nilai $< g >$	Kategori
1	$(g) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
3	$(g) < 0,3$	Rendah

Gambar 4 Kategori Skor Gain

Menurut Hake (dalam Yohanis, dkk 2013). Hasil nilai rata-rata standart gain, yang kemudian ditransformasikan ke dalam persentase , dikelompokkan sesuai dengan bagaimana kemampuan standart gain diinterpretasikan.

No	Presentase (%)	Kategori
1	< 40	Tidak Efektif
2	40 - 55	Kurang Efektif
3	56 - 75	Cukup Efektif
4	> 76	Efektif

Gambar 5 Efektifitas standart gain

Penelitian tentang efektivitas bahan ajar flash card dilakukan berdasarkan tanggapan dan perhitungan siswa menggunakan lima skor (sangat setuju), empat skor (Setuju), tiga skor (belum memutuskan), skor dua (tidak setuju), skor satu (sangat tidak setuju) (Fatmawati, 2016)

Teknik analisis respon siswa peneliti merancang beberapa soal. Responden diminta oleh pertanyaan untuk meninjau kategori yang telah dibuat oleh peneliti menggunakan skala likert lima poin :

Kriteria	Nilai	Persentase (%)
Sangat efektif	4	82-100
E fektif	3	63-81
Tidak efektif	2	44-62
Sangat tidak efektif	1	25-43

Gambar 6. kategori respon

Rumus berikut akan digunakan untuk menganalisis hasil koesoner tanggapan siswa :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f= skor total yang dicapai

N= skor tinggi maksimum

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah materi pembelajaran yang dikenal sebagai flash card , yaitu kartu angka. Media ini memiliki berbagai gambar dan angka yang berbeda yang dapat dipilih siswa sesuai dengan soal yang diberikan.

Pembuatan media flash card meliputi tahap : 1) pembuatan media, 2) uji validasi ahli media, 3) pengeditan media sebelum uji coba, dan 4)uji coba pada anak tunagrahita.

Hasil keseluruhan dari pengujian produk yang dilakukan para ahli dan pengguna untuk mengevaluasi kelayakan materi pembelajaran interaktif menghasilkan Kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Validasi Media & Materi

Hasil validasi media flash card dan materi adalah uji validitas terdapat dua orang validator praktisi secara keseluruhan. Seperti yang dapat diamati, berikut ini adalah analisis validasi media flash card dan pertanyaan.



Sebelum Revisi



Sesudah revisi

Gambar Validasi Media

Media flash card sebelum revisi memiliki tampilan visual yang masih terlalu padat dan kurang kontras, sehingga menyulitkan siswa tunagrahita dalam mengenali angka dan gambar. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba terbatas, media disederhanakan dengan penggunaan warna yang lebih kontras, ukuran huruf diperbesar, dan gambar lebih variatif agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Koesioner validasi dengan Sembilan pertanyaan dibuat oleh penelitian ini. Penguji kemudian memverifikasi dan memberikan tanggapan dengan menandai daftar periksa pada kategori yang ditentukan

oleh peneliti dengan menggunakan skala likert, yang diterjemahkan dalam system penilaian 5 poin dengan hasil sebagai berikut:

No	Rentang Skor	Kriteria
1	0-20%	Sangat tidak sesuai
2	21-40%	Tidak sesuai
3	41-60%	Cukup sesuai
4	61-80%	Sesuai
5	81-100%	Sangat sesuai

Berikut ini adalah skor akhir yang ditentukan berdasarkan koesioner validasi media:

Aspek	Jumlah indikator	(Σ) Skor	Kategori
Fisik media	4	17	Sangat sesuai
Pemaknaan	3	12	
Gambar	2	9	
Jumlah		38	
Uji Validasi (%)	84%		

Hasil dari validator dari angket validasi media dengan jumlah 9 pertanyaan dengan dasar skala likert yang berjumlah 5 skala poin dengan hasil nilai dari validator media 84% persen (sangat sesuai) dengan arti media layak untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk anak tunagrahita.

a. Validasi Materi

Penelitian membuat lembar validasi yang berisi tujuh soal. Validator kemudian menandai kategori peneliti dan memberikan tanggapan. Setiap dari lima penilaian

yang membentuk skala likert menghasilkan sebagai berikut:

Aspek	Jumlah Indikator	Skor (Σ)	Kategori
Isi materi	3	12	Sangat layak
Penyajian materi	4	20	
Jumlah		32	
Uji validasi %		91%	

Dari hasil validasi materi oleh validator dengan jumlah soal 7 dengan kategori skala likert dengan hasil nilai dari validator 91 % (sangat layak) yang arti materi layak digunakan untuk siswa tunagrahita.

2. Analisis Perolehan Pembelajaran

Setiap pertanyaan diberikan kepada siswa tunagrahita di SDN Lemah Putro 1 dari awal pre-test berisikan lima pertanyaan hingga post-test . perhitungan dan analisis data digunakan untuk memproses hasil pre-test dan post test.

No Item Soal	Pearson Correlation	Kesimpulan
1	0,980	Valid
2	0,785	Valid
3	0,980	Valid
4	0,980	Valid
5	0,980	Valid

Tabel diatas digunakan untuk mengetahui hasil nilai validitas soal. Nilai r-hitung >r-tabel menampilkan hasil nilai yang memungkinkan

pertanyaan tersebut dianggap valid. Data table 1-5 dianggap valid Ketika r-tabel dengan menggunakan N= 7 adalah 0,878.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,959	5

Hasil nilai reliabilitas dapat dilihat pada tabel diatas. Nilai keandalan yang dinyatakan harus lebih besar dari 0,6. Sehingga nilai reliabilitas 0.959 >0.6 pada kolom Cronbach's alpha menunjukkan kendala. Untuk menentukan Tingkat Kemahiran siswa dalam suatu penelitian, lakukan pre-test dan post-test. Sebelum dan setelah penggunaan media flash card, siswa akan mengajukan pertanyaan.

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Ikhl	65	80
2	Raf	50	78
3	Rey	60	80
4	Ram	50	78
5	Ais	55	80
Rata-rata		56	79,2

$$\begin{aligned}
 \text{Ngain} &= \frac{79,2 - 56}{100 - 56} \\
 &= \frac{23,2}{44} \\
 &= 0,527
 \end{aligned}$$

Hasil analisis pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memperoleh skor awal rata-rata 56

pada tes awal dan skor rata-rata 79,2 pada tes akhir. Hasil tabel menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki nilai yang meningkat dibawah yang telah ditentukan (76) dan lima siswa telah mencapai nilai yang telah ditentukan.

3. Analisis Angket Respon siswa

No	Aspek penilaian	Indikator	Total	Skor Maks N	Rata -Rata
			8		
1	Menarik	Media yang disajikan dengan Jelas	23	50	89,2
		Tampilan media flash card membuat motivasi saya dalam belajar lebih meningkat	22		
		Media pembelajaran flash card tidak membosankan.	23		
		Kemudahan bahan yang digunakan untuk media Flash Card	21		
		Pembelajaran yang menggunakan media flash card lebih menarik.	22		
2	Kemudahan	Media pembelajaran flash card ini memudahkan saya dalam materi	17		
		Media flash card Membuat saya berani dalam mengemukakan pendapat.	13		
		Hasil belajar saya meningkat setelah menggunakan media pembelajar pada media buku."	24		
3	Penetapan Tujuan Pembelajaran	Membantu saya mengidentifikasi materi seluruh pertanyaan yang sudah tertera pada media flash card	24		
		Saya merasa terbantu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru setelah menyimak materi dengan menggunakan mediaflash card	24		
Jumlah			223		
%			446		

Peneliti melakukan pengujian pada lima siswa tunagrahita di SDN Lemah Putro1, masing-masing menggunakan media flash card yang telah diperbaiki sebelumnya. Namun untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media flash card dan

seberapa efektif media tersebut, peneliti juga memberikan daftar pertanyaan. Rumus berikut ini menghasilkan nilai perhitungan analisis respon siswa yaitu:

$$P = \frac{x}{n}$$

$$= \frac{446}{5}$$

$$= 89,2$$

D. Pembahasan

Agar media pembelajaran dianggap layak, ia harus memiliki validitas media dan soal. Berdasarkan hasil uji validitas media sebesar 84% hasil dari uji validitas materi adalah 91% , media flash card dapat dianggap sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sebagai hasilnya, sangat memungkinkan untuk memberikan konten pada siswa tunagrahita.

Media flash card dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakannya dapat di ketahui setelah pemberian soal pre-test dan pos-test. Berdasarkan persentase nilai rata-rata pre-test siswa 56 mendapat nilai dibawah 76, dan persentase nilai rata-rata post-test siswa yang mendapat nilai diatas 76 tampak bahwa 79,2 siswa menunjukkan peningkatan. Dari perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,57, yang termasuk dalam kategori sedang. respon siswa saat menggunakan media flash cars

dengan nilai 89,2 dengan kategori sangat sesuai dan dapat meningkatkan belajar siswa.

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran bagi anak tunagrahita. Tingkat operasional konkret biasanya dicapai oleh siswa dengan kebatasan intelektual, yang lebih mudah memahami konsep Ketika disajikan dengan objek-objek nyata. Oleh karena itu, media flash card sangat sesuai karena menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan simbol yang konkret, sehingga membantu anak memahami konsep berhitung secara lebih mudah. Pendekatan ini mendukung proses belajar anak tunagrahita yang memerlukan pengalaman langsung dan visualisasi nyata dalam memahami angka dan operasi matematika dasar (Santrock, 2018; Woolfolk, 2019).

E. Kesimpulan

Dari penjelasan sebelumnya, jelas bahwa media flash card merupakan alat informasi yang efektif dan dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan kepada siswa tunagrahita. Keaslian media ini telah dikonfirmasi para ahli media dan

kemudian diuji pada siswa tunagrahita di SDN Lemah Putro 1. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien validasi media, media ini mendapatkan skor 84% (sangat layak) dan semua butir soal valid dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan pada hasil uji reliabilitas memperlihatkan bahwa instrument reliabel karena nilai $\alpha 0,959 > 0,6$. Hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan nilai belajar siswa. Hasil nilai pre-test awal menunjukkan nilai rata-rata 56 sebelum penggunaan media flash card. Namun, hasil nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 79,2 setelah penggunaan media flash card. Mengamati perbedaan antara hasil post-test yang signifikan dengan hasil awal pre-test. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,57, yang termasuk dalam kategori sedang. Ketika media flash card digunakan 89,2% anak tunagrahita memberikan respon positif terhadap media flash card yang digunakan peneliti. Terbukti menerima umpan balik yang sangat baik dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, dkk. (2019). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Pada Siswa

- | | |
|--|--|
| <p>Sekolah Dasar . Journal of Elementary Education, 2(5).</p> <p>Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). Kurikulum merdeka dalam perspektif pemikiran pendidikan Paulo Freire. <i>At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan</i>, 8(2).</p> <p>Amanda, S. R., & Rianto, E. (2018). Game Edukasi Berbasis CAI (Computer Assisted Instructional) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan di SLB Harapan Mulia Kab. Mojokerto. <i>Jurnal Pendidikan Khusus</i>, 10(3).</p> <p>Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. <i>Journal of Student Research</i>, 1(2).</p> <p>Inayati, U. (2022). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. In <i>ICIE: International Conference on Islamic Education</i> (Vol. 2).</p> <p>Indriarti, T., Husna, D. U., Indriyani, R. A., Saputra, R. H. I., & Aziz, F. A. (2022). Peran sekolah luar biasa (SLB) dalam layanan pendidikan agama islam bagi anak tuna Grahita studi kasus di SLB 1 Kulonprogo. <i>Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa</i>, 1(4).</p> <p>Jauhari, A. (2017). Pendidikan inklusi sebagai alternatif solusi mengatasi permasalahan sosial anak penyandang disabilitas. <i>IJTIMAIYA: Journal</i></p> | <p>of Social Science Teaching, 1(1).</p> <p>Mustafidah, D. N. (2023). <i>Indentifikasi kemampuan berhitung tunagrahita menggunakan media papan magnet di kelas 1 SLB Negeri Jenangan Ponorogo</i> (Doctoral dissertation)</p> <p>Nurfadillah, dkk. (2021). <i>Media Pembelajaran</i>. Sukabumi: CV. Jejak, anggota IKAPI.</p> <p>Nuryanti, dkk. (2018). <i>Edisi 23/volume V/Januari 2018 : konvergensi</i>. Surakarta : CV. AKADEMIKA bekerjasama dengan Litbang Pendidikan STIE AUB.</p> <p>Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. <i>Jurnal Pendidikan Edutama</i>, 7(2).</p> <p>Santrock, J. W. (2018). <i>Educational Psychology</i> (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.</p> <p>Somantri, Sujihati. 2006. <i>Psikologi Anak Luar Biasa</i>. Bandung: Refika Aditama.</p> <p>Rahayu, dkk. (2025). <i>Teaching Games For Understanding Pada Anak Tunagrahita</i>. Surakarta: CV. Pajang Putra Wijaya.</p> <p>Rahmawati, E, dkk. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. <i>Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)</i>, 8(1).</p> |
|--|--|

Tarigan, E. (2019). Efektivitas Metode Pembelajaran pada Anak Tunagrahita di SLB Siborong-Borong. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(0).

Woolfolk, A. (2019). Educational Psychology (14th ed.). Boston: Pearson Education.