

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus merupakan suatu hal yang sangat penting dan berhak didapatkan oleh anak berkebutuhan khusus. Anak-anak di sekolah inklusi (berkebutuhan khusus) harus mendapatkan hak serta kewajiban yang sama dan layak dalam hal pendidikan seperti peserta didik reguler lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh Sekjen Kemendikbud Ainun Na'im dalam kompas.com bahwa anak berkebutuhan khusus di wilayah Indonesia maupun di negara lain harus mendapatkan fasilitas yang sama seperti yang didapat oleh anak reguler di negeri ini, walaupun dalam proses pembelajarannya dengan cara yang khusus. Anak berkebutuhan khusus juga memiliki hak asasi yang tertuang dalam Undang-Undang.

Hak asasi anak berkebutuhan khusus dalam Undang-Undang No. 39 Pasal 54 tahun 1999 berbunyi "Setiap anak yang cacat fisik dan atau mental berhak memperoleh perawatan, pendidikan, pelatihan, dan bantuan khusus atas biaya negara, untuk menjamin kehidupannya sesuai dengan martabat kemanusiaan, meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara".¹ Isi pasal tersebut menjelaskan bahwa anak berkebutuhan khusus harus dijamin kehidupannya oleh negara karena juga merupakan generasi penerus bangsa. Undang-Undang ini juga menjadi penguat pemikiran orang tua bahwa anak mereka punya hak untuk

¹Melda Rumia Rosmery Simorangkir And Jitu Halomoan Lumbantoruan, "Aksesibilitas Anak Berkebutuhan Khusus Di Era Pendidikan 4.0," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 14, No. 1 (2021): Hal. 1.

diterima secara terbuka di lingkungan masyarakat berbangsa dan bernegara. Selain Undang-Undang No. 39 Pasal 54 tahun 1999 yang membahas tentang hak asasi anak berkebutuhan khusus, UNESCO menyuarakan konsep pendidikan yang setara bagi semua anak termasuk anak difabel dan berkebutuhan khusus.

Konsep *Education for All* yang disuarakan oleh UNESCO pada tahun 1990, merepresentasikan komitmen internasional agar pemerintah disetiap negara memberikan pendidikan yang sebaik-baiknya bagi semua anak dan semua usia. Pendidikan selalu menjadi perdebatan karena dengan pendidikan yang layak seseorang dapat hidup lebih bermartabat dan mengembangkan minat dan bakatnya secara langsung.² Pendidikan merupakan pondasi masa depan yang dapat digunakan untuk menyampaikan perdamaian serta keadilan sosial. Pendidikan juga dapat digunakan sebagai transportasi pengembangan minat dan bakat yang dimiliki seseorang. Dalam hal pelaksanaan perencanaan pembelajaran dan mata pelajaran yang diajarkan kepada anak berkebutuhan khusus sama dengan anak normal.

Perencanaan dalam proses pembelajaran termasuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam kurikulum anak berkebutuhan khusus sesuai dengan ketidakmampuan yang diderita oleh anak. Guru yang mengajar anak berkebutuhan khusus harus pintar melihat situasi dan kondisi anak didiknya, sehingga penanganan yang dilakukan berbeda satu sama lain. Misalnya penyampaian media pembelajaran Pendidikan Agama Islam kepada

² Novita Kurniasih And Indah Kurniawati, "Mengelaborasi Education For All Dengan Pendidikan Inklusi Dalam Menumbangkan Hegemoni Diskriminasi Pendidikan," *Indonesian Journal Of Early Childhood Issues* 2, No. 1 (2019): Hal 3.

anak tunagrahita pasti berbeda dengan anak tunarungu.³ Jadi kepekaan dan kreatifitas guru sangat diperlukan.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada semua jenjang sekolah. Materi-materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan bentuk penerapan perilaku manusia yang dilakukan sehari-hari. Bagi anak berkebutuhan khusus tentunya sangat diperlukan agar mereka dapat menjalankan kehidupan sesuai syariat agama dan beriman kepada Allah SWT. Dalam Islam sendiri ada hadits Rasulullah SAW yang berbunyi “Menuntut ilmu itu hukumnya wajib bagi setiap muslim baik laki-laki maupun perempuan”. Bahkan terdapat ilmu yang mempelajari tentang syariat bagi orang berkebutuhan khusus yang disebut dengan Fiqh Disabilitas.⁴ Yang termasuk anak berkebutuhan khusus antara lain merupakan tunanetra, tunarungu, dan tunagrahita.

Salah satu anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan media pembelajaran menarik yaitu anak yang mempunyai IQ dibawah rata-rata dan kelemahan beradaptasi dalam masa perkembangan, yang biasa disebut peserta didik tunagrahita. Nor Fadlilah berpendapat bahwa tunagrahita merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan anak yang mempunyai kemampuan intelektual dibawah rata-rata.⁵ Pengertian lain dari tunagrahita merupakan sebutan untuk anak yang memiliki kemampuan terbatas dari segi kekuatan, nilai, kualitas dan kuantitas. Jadi jika media pembelajaran yang diberikan itu kurang

³ Aslan Marani, “Kurikulum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Abk),” *Jurnal Studia Insania* 5, No. 2 (2017): Hal. 116.

⁴ Simorangkir And Lumbantoran, “Aksesibilitas Anak Berkebutuhan Khusus Di Era Pendidikan 4.0,” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 14, No. 1 (2021): Hal. 56.

⁵ Nor Fadlilah, “Pengembangan Media Busy Book Untuk Materi Membilang Benda Anak Tunagarhita Ringan Di Pusat Kajian Dan Pendampingan Abk Universitas Muhammadiyah Gresik,” 2020, Hal. 15.

tepat maka peserta didik tunagrahita akan sulit memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Gagne (1920) dalam jurnal Arief mengatakan, bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁶ Sedangkan media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat dipahami oleh peserta didik.⁷ Keberhasilan media pembelajaran dalam pembelajaran ditentukan oleh bagaimana pendidik dapat memilih media yang tepat digunakan pada situasi dan kondisi yang berubah-ubah. Anak berkebutuhan khusus cenderung menyukai proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi. Apalagi media pembelajaran yang harus digunakan pada peserta didik tunagrahita pasti membutuhkan media yang kreatif dan inovatif. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan pada peserta didik tunagrahita merupakan miniatur benda, puzzle konstruksi dan *flash card*.

Seperti dalam jurnal yang ditulis oleh I Idawati agar dapat menambah motivasi siswa dalam belajar maka dipilihlah media pembelajaran *flash card*.⁸ Media pembelajaran *flash card* merupakan media sederhana dan kreatif yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam kepada peserta didik tunagrahita. Fatkhan pada jurnal Aminatuz Zuhriyyah mengatakan, bahwa *flash card* merupakan kartu yang cerah dan berwarna-warni

⁶ Arief S Sadiman, "Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya," 2006, Hal 6.

⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (2018): Hal. 1.

⁸ I Idawati, "Pengggunaan Contextual Teaching Andlearning (Ctl) Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Tunagrahita Slb Pgrri Kawedanan Magetan," *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 3, No. 1 (2019): Hal 4.

yang dapat membuat dampak yang nyata pada pelajar visual.⁹ Dari pendapat Fatkhan dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan media yang berbentuk seperti kartu dan berisi gambar atau foto di mana gambar tersebut disesuaikan dengan materi yang diajarkan. *Flash card* dapat dibuat dengan ukuran 18x24 cm, 20x25 cm, 25x30 cm.¹⁰ Pada kartu tersebut mewakili keterangan atau teks yang mewakili maksud dari gambar, sehingga melalui media ini dapat memudahkan peserta didik tunagrahita untuk cepat memahami materi. Materi dalam media *flash card* dapat berupa kosa kata dan pengertian ringkas sesuai materi yang dipelajari.

Dilihat dari fungsinya *flash card* bisa dikembangkan untuk media pembelajaran pada peserta didik tunagrahita ringan karena mereka dapat memanfaatkan fungsi indera penglihatannya dalam memahami materi yang ada dalam media *flash card* tersebut. Media ini juga dapat beralih fungsi sebagai media bermain seperti kartu remi.¹¹ Oleh karena itu, media *flash card* sangat berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran untuk penyampaian materi dengan harapan tidak membosankan dalam proses pembelajaran dan menjadi lebih kondusif.

Tunagrahita sangatlah lambat daya tangkapnya sehingga penggunaan media pembelajaran yang konkrit sangat menarik karena mereka cepat bosan dan beralih perhatiannya. Penggunaan media yang tepat dapat membuat anak

⁹ Aminatuz Zuhriyyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Ipa Pada Anak Tunarungu Kelas Vii SmpIb," 2018, Hal. 39.

¹⁰ Ida Latifatul Umroh, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan)," *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 6, No. 1 (2019): Hal 45.

¹¹ Rahmat Sanusi Et Al., "Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan," *Jurnal Pendidikan Edutama* 7, No. 2 (2020): Hal. 40.

mudah memahami materi rukun Islam.¹² Penggunaan media *Flash Card* juga sudah pernah digunakan oleh pendidik tetapi bukan dalam mata pelajaran PAI. Kegiatan ini berakhir tidak efektif karena terkendala adanya Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara online atau daring. Pembelajaran daring memberi dampak kurang baik pada siswa di SLB PGRI Plosoklaten karena dilakukan tidak dengan tatap muka dan tidak ada praktik secara langsung membuat siswa sulit memahami materi.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan bahwa di SLB PGRI Plosoklaten terdapat beberapa persoalan yang sering terjadi diantaranya secara teori anak tunagrahita mempunyai kemampuan dibawah rata-rata dan tingkat pemahaman yang rendah. Kesulitan dalam hal pemahaman materi sering terjadi karena media pembelajaran yang sering digunakan adalah video dari youtube. Pada saat wawancara dengan salah satu pendidik PAI di SLB PGRI Plosoklaten yaitu Bu Nurma mengatakan bahwa penyampaian materi PAI dilakukan dengan mengelompokkan sesuai kemampuan peserta didik tunagrahita tersebut dan diulang-diulang selama beberapa pertemuan. Untuk itu diperlukan media yang nyata dan dapat digunakan oleh siswa tunagrahita dalam memahami materi khususnya PAI.

Dari paparan yang telah dijelaskan diatas, dalam praktisnya peneliti ingin melakukan pengembangan media *Flash Card* Materi Rukun Islam di SLB PGRI Plosoklaten yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik tunagrahita dalam belajar dan layak dipakai dalam proses penyampaian materi PAI. Media tersebut juga diharapkan dapat melatih daya ingat mereka terhadap materi macam-

¹² Nilna Azizatus Shofiyah, Asep Nursobah, And Tarsono Tarsono, "Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita," *Psychosophia: Journal Of Psychology, Religion, And Humanity* 2, No. 1 (2020): Hal. 41.

macam rukun Islam. Oleh karena itu dalam proposal penelitian ini yang akan diajukan oleh peneliti ialah **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD MATERI RUKUN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TUNAGRAHITA DI SLB PGRI PLOSOKLATEN”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *Flash Card* Materi Rukun Islam untuk peserta didik tunagrahita di SLB PGRI Plosoklaten?
2. Bagaimana kelayakan media *Flash Card* Materi Rukun Islam untuk peserta didik tunagrahita di SLB PGRI Plosoklaten?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik tunagrahita di SLB PGRI Plosoklaten?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Flash Card* Materi Rukun Islam untuk peserta didik tunagrahita di SLB PGRI Plosoklaten.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *Flash Card* Materi Rukun Islam untuk peserta didik tunagrahita di SLB PGRI Plosoklaten.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik tunagrahita di SLB PGRI Plosoklaten

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan merupakan *Flash Card* Materi Rukun Islam yang mana dalam media tersebut akan ada gambar-gambar animasi kartun

yang menyebutkan macam-macam rukun Islam dan materi singkat berdasarkan gambar. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Media yang dikembangkan bertujuan untuk melatih daya ingat peserta didik tunagrahita pada materi rukun Islam.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik tunagrahita untuk memudahkan daya ingat dengan melihat gambar animasi kartun yang menyebutkan macam-macam rukun Islam.
3. Bentuk media yang dikembangkan merupakan persegi panjang dan berukuran 18x24 cm.
4. Desain menggunakan aplikasi canva.
5. Media *Flash Card* Materi Rukun Islam akan dicetak menggunakan kertas LMO 275 agar terlihat lebih menarik dan tebal.
6. *Flash Card* Materi Rukun Islam yang sudah dicetak akan dilapisi dengan kertas laminasi supaya tidak mudah rusak dan tahan lama sehingga dapat digunakan dalam waktu yang lama.
7. Dalam media *Flash Card* Materi Rukun Islam berupa gambar animasi kartun yang menyebutkan macam-macam rukun Islam
8. Disertai buku panduan untuk guru yang berisi cara pemakaian *Flash Card* Materi Rukun Islam serta penjelasan singkat dari materi rukun Islam.
9. Buku panduan berukuran kertas B5.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengembangan diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang layak dipakai pada proses penyampaian PAI materi rukun Islam untuk peserta didik tunagrahita di

SLB PGRI Plosoklaten, maka dari itu pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Flash Card* Materi Rukun Islam untuk peserta didik tunagrahita ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan teori pendukung untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi acuan penelitian berikutnya dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik tunagrahita sehingga dapat memperbanyak temuan penelitian dari permasalahan yang sama.

- b. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang proses pengembangan berbagai macam media pembelajaran dan dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang akan muncul dari lingkup masyarakat.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada peserta didik tunagrahita sangat diperlukan. Hal ini dapat memberikan hasil yang positif kepada peserta didik tunagrahita dan melatih kemampuan daya ingat mereka terhadap materi PAI. Peran orang tua dan pendidik sangat dibutuhkan sebagai dukungan mereka untuk terus berjuang. Dalam hal

penyampaian materi dapat dilakukan dengan mengembangkan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti *Flash Card* Materi Rukun Islam sehingga menarik daya berfikir peserta didik tunagrahita dalam belajar.

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi merupakan pemikiran seseorang terhadap sesuatu yang mereka yakini tanpa perlu dibuktikan dan diungkapkan. Didalam penelitian, pemikiran-pemikiran semacam ini perlu dirumuskan secara jelas agar ada dasar pijakan yang kuat bagi masalah yang diteliti. Adapun asumsi yang penulis rumuskan merupakan :

- a. Menghasilkan produk media pembelajaran *flash card* yang diberi nama *Flash Card* Materi Rukun Islam untuk peserta didik tunagrahita di SLB PGRI Plosoklaten.
- b. Media *Flash Card* Materi Rukun Islam ini diperlukan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI agar melatih daya ingat peserta didik tunagrahita dan tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran.
- c. Peserta didik tunagrahita lebih bersemangat dalam belajar dengan bahan ajar yang dikembangkan peneliti.
- d. Media *Flash Card* Materi Rukun Islam memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk peserta didik tunagrahita karena dalam media ini dapat dikembangkan dua kegiatan sekaligus yaitu belajar sambil bermain.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Setiap peneliti pasti mempunyai keterbatasan, atau hal-hal lain yang dapat menjadi kekurangan dalam penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu :

- a. Media *Flash Card* Materi Rukun Islam ini dibuat untuk peserta didik tunagrahita, sehingga dalam penyampaian harus dibuat sekreatif mungkin agar dapat menjadi media yang layak untuk dipakai.
- b. Penelitian media yang dikembangkan sebatas pada materi rukun Islam.
- c. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki keterbatasan waktu dimana peneliti harus menyesuaikan jadwal mata pelajaran yang ditetapkan di SLB PGRI Plosoklaten.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menyajikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Relevan disini artinya bukan berarti sama dengan yang akan diteliti, tetapi masih dalam lingkup yang sama. Beberapa penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti yaitu :

1. Skripsi saudara Nina Wida Koesari.¹³ Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika operasi hitung perkalian menggunakan media *flash card* yang dinamai dengan FLACAPER (*Flash Card Perkalian*) agar hasil belajar peserta didik kelas III B di MI Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri meningkat. Adapun metode yang digunakan merupakan RnD dan model yang digunakan merupakan ADDIE. Jenis data dihasilkan dengan cara wawancara dan angket. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini merupakan media FLACAPER (*Flash Card Perkalian*) ini berisi materi dasar operasi hitung perkalian 1-10. Media ini terdiri dari beberapa komponen yaitu papan FLACAPER, kartu bom, kartu teks, stik reward dan komponen utamanya

¹³ Nina Wida Koesari, "Pengembangan Media Flacaper (Flash Card Perkalian) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah Roudlotut Tholabah Kabupaten Kediri", (Kediri, Iain Kediri, 2021)

merupakan sebuah *flash card* dan disimpan dalam sebuah kotak media dan disediakan juga kertas panduan cara bermain FLACAPER (*Flash Card Perkalian*). Hasil validasi dari semua ahli media, materi dan respon pendidik serta hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media FLACAPER (*Flash Card Perkalian*) ini valid/layak dipakai untuk kelas III MI Roudlotut Thalabah Kabupaten Kediri.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti merupakan metode yang digunakan yaitu RnD. Media yang digunakan pun sama yaitu *flash card*. Perbedaannya pada objek yang dituju pada penelitian Nina Wida Koesari merupakan peserta didik kelas III MI Roudlotut Thalabah Kabupaten Kediri

2. Penelitian RnD saudara Rahmat Sanusi, Eka Lenggang Dianasari, Karunia Yulinda Khairiyah dan Rudi Chairudin.¹⁴ Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa penelitian tersebut bertujuan menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk *flash card* dengan karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan. Konsep ini sangat dibutuhkan untuk bagi anak tunagrahita ringan dalam proses menganalisa dan mengingat materi. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode observasi untuk mengumpulkan informasi dan wawancara terhadap pendidik kelas 1 SD tunagrahita ringan SLBN Karimun tentang pembelajaran Bahasa Indonesia dan media yang dibutuhkan untuk media apa yang layak digunakan untuk pembelajaran mengenal huruf. Sementara itu hasil penelitian analisa data dari penilaian

¹⁴ Sanusi Et Al., “Pengembangan Flashcard Berbasis Karakter Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan.”

validator dan uji coba produk mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3.0 dengan kategori “BAIK”. Berdasarkan hasil analisa tersebut dapat dinyatakan produk *flash card* berkarakter hewan layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dengan tunagrahita ringan kelas 1 SLB dalam mengenal huruf.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan metode yang sama-sama menggunakan metode RnD. Media yang digunakan pun sama yaitu *flash card*. Selain itu objek yang sama-sama membahas dan menghasilkan produk media pembelajaran untuk peserta didik tunagrahita. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dalam penelitian, saudara Rahmat Sanusi, Eka Lenggang Dianasari, Karunia Yulinda Khairiyah dan Rudi Chairudin meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

3. Penelitian saudara Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhani.¹⁵ Penelitian tersebut bertujuan untk menerapkan pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak TK. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan memakai pendekatan kualitatif yang bersifat induktif. Untuk mengumpulkan informasi peneliti tersebut menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa hasil dari sekolah yang diajarkan oleh pendidik sangat baik sekali sehingga perkembangan bahasa anak menggunakan media *flash card* ini layak dipakai untuk anak TK. Anak dapat merespon perintah pertanyaan sederhana dan menirukan kalimat yang

¹⁵ Pascalian Hadi Pradana And Febrina Gerhni, “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak,” *Joeai: Journal Of Education And Instruction* 2, No. 1 (2019): 25–31.

pendidik sampaikan walaupun masih diulang 2-3 kali. Media *flash card* dapat menjadi alat bantu pendidik untuk anak bermain dan belajar melalui gambar-gambar yang menarik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada media yang sama yaitu *flash card*. Perbedaannya terletak pada objek pada penelitian saudara Pascalian Hadi Pradana dan Febrina Gerhani yaitu untuk anak TK.

4. Penelitian saudara Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie dan Agung Purwanto.¹⁶ Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *flash card* dapat membantu anak memahami matematika permulaan seperti konsep bilangan dan geometri. Hal ini dikarenakan media *flash card* menampilkan gambar bentuk-bentuk dasar geometri yang memiliki jumlah sesuai dengan lambang bilangan 1-10 berdasarkan jumlah kuantitas dari gambar bentuk dasar geometri yang ditampilkan. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa media *flash card* dapat diterapkan pada pembelajaran matematika secara jelas dengan mengkaji beberapa literatur dari berbagai sumber.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada media yang sama yaitu *flash card*. Perbedaannya yaitu ia menggunakan teknik studi literatur untuk mengkaji beberapa literatur yang disesuaikan dengan topik penelitian. Objek penelitian dari penelitian saudara Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, Dan Agung Purwanto tertuju pada Anak Usia Dini.

¹⁶ Idzni Azhima, R Sri Martini Meilanie, And Agung Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 2 (2021): 2008–16.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini perlu diberikan definisi istilah berikut :

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam buku media pembelajaran mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar atau siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁷ Sedangkan media pembelajaran merupakan alat atau media yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dilakukan agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar sehingga kegiatan dapat berjalan lebih efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. *Flash Card*

Flash card merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk seperti kartu. Dalam *flash card* biasanya berisi gambar maupun beberapa kata yang menggambarkan dan menjelaskan materi tersebut. Media ini kebanyakan diterapkan untuk peserta didik kelas bawah karena mereka cenderung membutuhkan media yang menarik dalam pembelajaran.

¹⁷ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Cv Jejak (Jejak Publisher), 2021), Hal 8.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktifitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga luar seseorang sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar.¹⁸ Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar.

4. Tunagrahita

Tunagrahita termasuk kedalam salah satu anak berkebutuhan khusus. Mereka memiliki tingkat kecerdasan jauh di bawah rata-rata anak normal yaitu IQ di bawah rata-rata antara 50-70 atau 75, sehingga sulit mengikuti program sekolah seperti peserta didik reguler biasa.¹⁹ Oleh karena itu daya ingat tunagrahita terhadap proses pembelajaran sangat lemah. Akan lebih baik jika tunagrahita bersekolah di sekolah berkebutuhan khusus dan tetap mendapat hak mengikuti pendidikan seperti peserta didik reguler biasa.

¹⁸ Rike Andriani And Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, No. 1 (2019): Hal 81.

¹⁹ Dewi Gina Salsabila, "Implementasi Program Vokasional Dalam Peningkatan Kemandirian Siswa Sma Tunagrahita Ringan Di Slb-C Sumbersari Bandung," 2022, Hal 1.