



Analisis Penggunaan Flash Card Dalam Mengenalkan Anggota Tubuh Manusia Pada Anak Tunagrahita

Zuhairina Firdaus¹, Siti Aminah², Arcivid Chorynia Ruby

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

Received: 3 Oktober 2024
Revised: 12 Oktober 2024
Accepted: 30 Oktober 2024

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis penggunaan flash card dalam upaya mengenalkan anggota tubuh manusia pada anak tunagrahita di SLB Negeri Cendono Kudus. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi foto. Subjek penelitian ini yaitu siswa SLB kelas IV Muhammad Rozaq Setiyawan dengan diagnosa tunagrahita dalam tingkatan rendah. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan melalui media flash card menunjukkan minat subjek dalam menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia walaupun masih belum sempurna dan masih membutuhkan bantuan dari orang lain. Penggunaan media flash card bergambar yang menarik juga membuat subjek merespon dengan positif pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, penggunaan media flash card dalam pembelajaran kepada anak tunagrahita harus dilakukan secara berulang supaya subjek lebih mengingat nama-nama anggota tubuh manusia.

Keywords: flash card, tunagrahita, anggota tubuh manusia.

(*) Corresponding Author: zuhairinafirdaus@gmail.com

How to Cite: Firdaus, Z., Aminah, S., & Ruby, A. (2025). Analisis Penggunaan Flash Card dalam Mengenalkan Anggota Tubuh Manusia Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.B), 282-289. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9638>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak fundamental bagi setiap individu, termasuk bagi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus seperti tuna grahita. Istilah anak berkebutuhan khusus mencakup anak-anak yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang khusus dan disesuaikan dengan kondisi mereka, yang mungkin melibatkan disabilitas fisik, intelektual, emosional, atau perkembangan (Andriani et al., 2023). Anak-anak ini memerlukan penanganan dan metode pengajaran khusus karena keterbatasan fisik atau psikologis yang mereka alami (Rezieka et al., 2021). Kompleksitas kebutuhan anak-anak berkebutuhan khusus menuntut adanya strategi pendidikan yang berbeda dan dukungan yang lebih intensif untuk memastikan mereka dapat menggapai potensi mereka sepenuhnya dalam proses pendidikan.

Salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak dengan tuna grahita. Tuna grahita adalah kondisi di mana seseorang mengalami keterbatasan dalam fungsi mental dan perkembangan, yang menghambat kemampuan mereka dalam memahami dan menyerap informasi seperti anak-anak pada umumnya (Widyorini et al., 2016). Faisah et al., (2023) menekankan bahwa anak-anak dengan tuna grahita merupakan anak-anak yang memiliki intelegensi di bawah rata-rata dan mengalami kesulitan dalam beradaptasi selama masa perkembangan mereka. Secara umum, anak-anak dengan tuna grahita sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dan mempelajari

materi melalui metode pembelajaran konvensional. Hal ini tentu berdampak signifikan pada kemampuan mereka untuk mengikuti kurikulum standar dan mencapai hasil akademis yang diharapkan.

Dalam upaya mendukung perkembangan pendidikan anak-anak tuna grahita, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu solusi efektif yang telah banyak diujicobakan adalah penggunaan media pembelajaran yang visual dan konkret, seperti *flash card*. *Flash card* adalah kartu-kartu kecil yang biasanya berisi gambar atau informasi tertentu di satu sisi, sementara sisi lainnya mungkin berisi penjelasan atau detail tambahan (Pradana & Santosa, 2020). *Flash card* sangat berguna karena menyediakan stimulus visual yang kuat, yang membantu anak-anak tuna grahita dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Gambar-gambar yang jelas dan menarik pada *flash card* membantu memvisualisasikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak tersebut (Aliyasari & Martadi, 2021).

Selain memberikan stimulus visual, *flash card* juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif. Anak-anak tuna grahita dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui penggunaan *flash card*. Mereka dapat memilih kartu-kartu yang menarik minat mereka, memanipulasi gambar-gambar yang ada, dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar. Pendekatan interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, tetapi juga membantu memperkuat koneksi antara stimulus visual dari *flash card* dengan pemahaman konsep yang diajarkan (Susantini & Kristiantari, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al., (2022), penggunaan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan anak tuna grahita dalam mengenal huruf vokal sebesar 36%. Selain itu, penggunaan *flash card* juga membuat anak-anak tuna grahita lebih mudah dalam mengingat huruf vokal dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan serupa juga diungkapkan oleh penelitian Samsul (2023), yang menunjukkan bahwa anak-anak tuna grahita mampu membedakan huruf-huruf yang bentuk atau bunyinya hampir sama dengan menggunakan *flash card*, dengan peningkatan data overlap sebesar 20%. Penelitian Makasara (2023) juga mengungkapkan bahwa telah terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca anak tuna grahita ringan dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*. Hal ini dapat dilihat dari nilai sig. $0,006 < 0,05$ serta nilai *Mean Rank Pretest* = 4,50 dan *Posttest* = 10,50.

Dengan kombinasi stimulus visual yang kuat dan pendekatan pembelajaran yang interaktif, *flash card* mampu membantu anak-anak tuna grahita memperoleh pengetahuan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Mereka tidak hanya membantu dalam pemahaman materi pelajaran, tetapi juga merangsang minat belajar dan motivasi anak-anak tersebut. Oleh karena itu, penggunaan *flash card* dapat menjadi salah satu strategi yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan pendidikan anak-anak tuna grahita. Diharapkan, melalui penerapan kreatif dan inovatif dari media ini, kita dapat membantu mereka meraih potensi belajar mereka sepenuhnya dan menjadi bagian yang aktif dan berarti dalam proses pendidikan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana respon anak tuna grahita dalam pembelajaran mengenal anggota tubuh manusia dengan menggunakan media pembelajaran *flash card*. Subjek penelitian ini yaitu Muhammad Rozaq Setiyawan dengan diagnosa tuna grahita tingkat rendah peserta didik kelas IV SLB Negeri Cendono dan guru kelas IV SLB Negeri Cendono. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi foto. Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SLB Negeri Cendono untuk mengetahui kondisi peserta didik dan karakter peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan observasi untuk melihat kesulitan peserta didik dalam menerima pembelajaran mengenai anggota tubuh manusia. Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan dan menggambarkan secara nyata saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai peserta didik bagaimana kondisinya dan kekurangannya dalam menangkap pembelajaran mengenai anggota tubuh manusia. Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi dan diambil informasi yang berguna terkait peserta didik tersebut. Penyajian data dilakukan dengan menyajikan data terkait proses pembelajaran yang berlangsung dan proses peserta didik merespon pembelajaran dengan baik terkait anggota tubuh manusia melalui media *flash card*. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan penyimpulan data informasi kondisi dan kesulitan peserta didik menerima pembelajaran anggota tubuh manusia dan menghubungkannya dengan penggunaan media *flash card* yang membantunya dalam mengingat pembelajaran anggota tubuh manusia.

HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *flash card* dalam mengenalkan anggota tubuh manusia pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Cendono. Sebelum memulai pembelajaran dengan media *flash card*, peneliti melakukan observasi awal untuk mengukur kemampuan subjek dalam mengenali anggota tubuh manusia. Observasi awal dilaksanakan pada tanggal 19 april 2024, hasil observasi menunjukkan bahwa subjek memiliki kemampuan terbatas dalam mengenali anggota tubuh manusia, hanya mampu mengenali satu atau dua anggota tubuh saja.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti melanjutkan dengan mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media *flash card*. Proses pembelajaran ini berlangsung selama tiga minggu, dengan total enam sesi pembelajaran. Setiap minggu, diadakan dua sesi pembelajaran. Setiap sesi pembelajaran berdurasi 30 menit, di mana subjek diperkenalkan pada berbagai macam anggota tubuh manusia melalui gambar-gambar yang terdapat pada *flash card*. Subjek diajak untuk secara aktif berpartisipasi dalam mengenali dan menyebutkan nama-nama anggota tubuh yang ditampilkan. Karena semakin aktif subjek berpartisipasi dalam pembelajaran, maka semakin cepat pula subjek memahami materi yang diajarkan (Mua'wwanah et al., 2015).

Dalam setiap sesi, berbagai strategi diterapkan untuk memastikan subjek dapat memahami dan mengingat informasi dengan baik, termasuk penggunaan

warna yang menarik pada flashcard untuk meningkatkan minat belajar subjek. Hal ini juga ditekankan oleh Kalsum & Ansari (2023) bahwa penggunaan warna-warna menarik pada *flash card* dan penekanan pada pengulangan dapat memperkuat ingatan subjek. Selain itu, setiap sesi juga melibatkan aktivitas tanya jawab yang dipandu oleh guru untuk memastikan subjek benar-benar memahami materi yang disampaikan. Guru memberikan umpan balik positif dan mendorong subjek untuk berinteraksi, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif (Pakpahan et al., 2023).

Mengajar anak tunagrahita butuh ketelitian dan kesabaran lebih, harus menggunakan sistem bertahap dan berulang untuk mengajarkan suatu materi pada anak. Karena tidak semua anak tunagrahita dapat dengan mudah untuk mengerti apa yang disampaikan oleh guru (Ramopoly & Bua, 2022). Pada pembelajaran pertama, subjek diajarkan untuk mengenal anggota tubuh manusia bagian atas. Pada pembelajaran ini, subjek diminta untuk menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia dengan bantuan flashcard serta bimbingan dari peneliti. Subjek diminta untuk menirukan gerakan bibir yang diperagakan oleh peneliti. Subjek juga dibimbing untuk menyebutkan kegunaan anggota tubuh manusia secara umum. Dan pada tahap akhir, subjek diminta untuk menyebutkan jumlah anggota tubuh manusia bagian atas dengan bimbingan peneliti.

Pada pembelajaran kedua, peneliti mengulang kembali materi yang telah diberikan kepada anak tuna grahita. Peneliti meminta anak tunagrahita untuk menyebutkan kembali nama-nama anggota tubuh manusia bagian atas yang masih mereka ingat, tentunya dengan bantuan flashcard dan juga bimbingan menyeluruh dari peneliti. Setelah dirasa cukup, peneliti juga mengajarkan anak tunagrahita untuk belajar menulis. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode menebal untuk mengajarkan secara bertahap kepada anak tunagrahita.

Memasuki pembelajaran ketiga, peneliti menggunakan metode yang sama untuk mengajarkan anggota tubuh manusia bagian tengah kepada anak tunagrahita. Peneliti mulai mengajarkan nama-nama anggota tubuh manusia bagian tengah dengan bantuan flashcard kepada anak tunagrahita, peneliti juga memperagakan dengan pelan dan hati-hati bagaimana cara melafalkan nama-nama anggota tubuh manusia kepada anak tunagrahita. Sambil belajar untuk mengenal nama-nama anggota tubuh manusia, peneliti juga menyisipkan pembelajaran penting seperti fungsi umum anggota tubuh manusia serta jumlah masing-masing anggota tubuh manusia.

Pada pembelajaran keempat, anak tunagrahita kembali belajar tentang anggota tubuh manusia bagian tengah. Subjek diminta untuk menyebutkan nama-nama anggota tubuh bagian tengah yang masih diingat, tentunya dengan bantuan flashcard dan juga bimbingan menyeluruh oleh peneliti. Dan setelah dirasa cukup. Peneliti meminta subjek untuk belajar menulis kembali dengan metode yang sama, yaitu dengan cara menebalkan tulisan nama-nama anggota tubuh manusia bagian tengah.

Pembelajaran kelima kembali dilaksanakan dengan metode yang sama. Pada pembelajaran ini, anak tunagrahita diajarkan nama-nama anggota tubuh manusia bagian bawah dengan bantuan flashcard. Pada tahap ini, peneliti juga memperagakan bagaimana cara mengucapkan nama-nama anggota tubuh manusia dengan baik dan benar. Peneliti mengajarkan fungsi umum anggota tubuh manusia,

dan tak lupa menyisipkan masing-masing jumlah masing-masing anggota tubuh manusia bagian bawah.

Pada pembelajaran keenam, peneliti mengajarkan kembali anggota tubuh manusia bagian bawah. Hal ini dilakukan agar anak tunagrahita tetap mengingat nama-nama anggota tubuh manusia yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Anak tunagrahita diminta untuk menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia bagian bawah yang masih mereka ingat, tentunya dengan bantuan flashcard, dan juga bimbingan dari peneliti. Dan seperti biasa, setelah dirasa cukup, anak tunagrahita diminta untuk menulis dengan cara menebalkan nama-nama anggota tubuh manusia bagian bawah di lembar kerja peserta didik.

Selama sesi pembelajaran, peneliti mencatat perkembangan kemampuan subjek dalam mengenali anggota tubuh. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan *flash card* sebagai alat bantu pembelajaran bagi subjek tunagrahita ringan (Rohmatin et al., 2023). Dengan pendekatan ini, diharapkan subjek dapat mengalami peningkatan kemampuan dalam mengenali anggota tubuh manusia secara signifikan.

Hasil

Penelitian ini memberikan beberapa temuan penting terkait penggunaan flash card dalam pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Cendono. Berikut adalah detail dari hasil penelitian tersebut:

1. Observasi Kelas dan Keterlibatan Subjek

Selama sesi pembelajaran, subjek menunjukkan peningkatan keterlibatan yang signifikan. Subjek lebih fokus dan tertarik pada gambar-gambar *flash card* yang berwarna-warni. Subjek yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan minat dengan mengamati gambar-gambar dan mencoba menyebutkan nama-nama anggota tubuh. Namun, subjek cenderung kurang fokus jika ada suara berisik di lingkungan sekitar, sering kali menoleh ke arah sumber suara.

2. Interaksi dan Respons Subjek

Subjek sering menunjukkan interaksi yang positif. Misalnya, subjek mulai berani menunjuk gambar dan menyebutkan anggota tubuh. Subjek juga mulai menunjukkan respons yang lebih baik terhadap pertanyaan-pertanyaan guru mengenai anggota tubuh, meskipun masih memerlukan bantuan untuk menyebutkan nama anggota tubuh dengan benar.

3. Wawancara dengan Guru

Guru melaporkan bahwa penggunaan *flash card* sangat membantu dalam menarik perhatian subjek dan memudahkan subjek memahami materi pembelajaran. Menurut guru, subjek menjadi lebih responsif dan termotivasi saat menggunakan *flash card*. Guru juga mencatat peningkatan kemampuan subjek dalam mengenali dan menyebutkan anggota tubuh setelah beberapa sesi pembelajaran dengan *flash card*. Guru merasa bahwa *flash card* merupakan alat yang efektif untuk mengajar konsep-konsep dasar dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi subjek.

4. Catatan Reflektif Peneliti

Peneliti mencatat bahwa penggunaan *flash card* tidak hanya membantu subjek dalam mengenali anggota tubuh, tetapi juga meningkatkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peneliti mengamati bahwa subjek lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti juga mencatat

bahwa subjek menunjukkan peningkatan dalam kemampuan komunikasi, dengan lebih banyak berinteraksi dan berbicara tentang materi yang dipelajari.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh manusia pada anak tunagrahita ringan. Berikut adalah beberapa poin penting yang dapat dibahas:

1. Stimulasi Visual

Flash card dengan gambar yang menarik dan jelas memberikan stimulasi visual yang efektif bagi subjek tunagrahita. Stimulasi ini membantu subjek untuk lebih mudah mengingat dan mengenali anggota tubuh manusia. Gambar yang berwarna-warni dan menarik perhatian memudahkan subjek untuk fokus dan menyerap informasi. Menurut Prasetyaningrum et al., (2022) media *flash card* merupakan media kartu yang membantu dalam menumbuhkan stimulasi perkembangan visual dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Media *flash card* membantu konsentrasi anak dalam belajar karena mendapatkan stimulasi yang menarik.

2. Interaktivitas dalam Pembelajaran

Penggunaan *flash card* memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif. Aktivitas menunjuk dan menyebutkan anggota tubuh pada *flash card* membuat subjek lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses belajar. Ningrum et al., (2022) mengatakan bahwa media *flash card* dan memberikan stimulus terhadap subjek untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini tidak hanya membantu subjek dalam mengingat informasi, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3. Peningkatan Motivasi Belajar

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan *flash card* meningkatkan motivasi belajar subjek. Subjek lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena merasa tertarik dengan media yang digunakan. Motivasi yang tinggi ini berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan keterlibatan subjek dalam kegiatan pembelajaran.

4. Peningkatan Keterampilan Personal

Aktivitas pembelajaran dengan *flash card* juga mendorong perkembangan keterampilan personal subjek. Meskipun subjek penelitian hanya satu subjek, ia menunjukkan peningkatan dalam kemandirian dan rasa percaya diri. Melalui sesi-sesi pembelajaran, subjek belajar untuk mengenali anggota tubuh dengan lebih baik dan menunjukkan kemajuan dalam kemampuan komunikasi.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal anggota tubuh manusia pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri Cendono. Melalui pembelajaran selama tiga minggu, subjek mengalami peningkatan signifikan dalam keterlibatan, fokus, dan kemampuan mengenali serta menyebutkan nama-nama anggota tubuh. *Flash card* yang menarik dan berwarna-warni berhasil memotivasi subjek, membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, gangguan lingkungan seperti suara berisik tetap menjadi tantangan dalam menjaga fokus subjek. Oleh karena itu, penggunaan

media visual seperti *flash card* direkomendasikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SLB, dengan peran guru sebagai fasilitator yang menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai kebutuhan individu subjek.

REFERENCES

- Aliyasari, M., & Martadi. (2021). Perancangan *Flash card* Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Barik*, 2(2), 82–95.
- Faisah, S. N., Siregar, M. A., Firanda, Nandita, I., Mujahadah, Auliyah, A., Musdalifa, & Samsuddin, A. fftrah. (2023). Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, 3, 34–41.
- Kalsum, Z. U., & Ansari, K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Menulis Surat Dinas Subjek Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 199–209. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i3.2014>
- Makasara, H. R. (2023). Pengaruh Metode *Flash card* Terhadap Kemampuan Membaca dan Kreativitas Verbal pada Anak Tunagrahita Ringan. *Happiness*, 7(1), 1–10.
- Mua'wwanah, U., Mastoah, R. T. M. U. H. I., Latifah, S. P. R. N., Iskandar, R. M. A. N. R., & Maula, L. H. (2015). Strategi Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. In *Media Madani* (Vol. 1).
- Ningrum, T. S., Sari, M. K., & Listiani, I. (2022). Pengaruh Metode Make A Match Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1582–1592. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Opi Andriani, Ramadhan, F. A., Ramadhan, F., & Wulandari, P. (2023). Pentingnya Menggali Karakteristik dan Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus Secara Mental Emosional dan Akademik. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (Jupe2)*, 2(1), 96–110. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v2i1.245>
- Pakpahan, T. A. B., Khoirunnisa, Andini, N. P., Purba, N. A., & Munawaroh, S. (2023). Keterampilan Membuka Dan Menutup Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 315–321.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran *Flash card* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Prasetyaningrum, S., Mauliza, S. Y., & Sulaiman, A. (2022). Token ekonomi dengan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia. *Cognicia*, 10(1), 19–27. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v10i1.20098>
- Ramopoly, I. H., & Bua, D. T. (2022). Analisis Kesulitan Guru dalam Mengajar Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita) Di SLB Dharma Wanita Makale. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87–97. <https://doi.org/10.47178/elementary.v4i2.1452>
- Rezieka, D. G., Putro, K. Z., & Fitri, M. (2021). Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus Dan Klasifikasi Abk. *Bunayya : Jurnal Pendidikan*

Anak, 7(2), 40. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10424>

- Rohmatin, B., Akib, T., & Muhammad, S. (2023). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Subjek Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(3), 44–65.
- Samsul. (2023). Penggunaan Media *Flash card* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Finjili Pulau Lembeh Samsul Mahasubjek Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi Universitas Negeri. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(6), 672–677.
- Sintia Fitri Anggraeni, Hastuti, W. D., & Ediyanto. (2022). Penerapan Media Flashcard pada Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Kelas 2 di SLB Putra Jaya. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3500–3506. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.976>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Widyorini, E., Harjanta, G., Roswita, M. Y., Sumijati, S., Eriyani, P., Primastuti, E., Hapsari, L. W., & Agustina, E. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*.