

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN MEMBACA
PADA ANAK *SLOW LEARNER***

TESIS



Oleh:

Nailis Sa'adah

NIM: 220401210026

**MAGISTER PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

MALANG

2023

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN MEMBACA
PADA ANAK *SLOW LEARNER***

TESIS

Diajukan kepada

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Magister (S2) Psikologi

Oleh:

Nailis Sa'adah

NIM: 220401210026

**MAGISTER PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN MEMBACA PADA ANAK
*SLOW LEARNER***

TESIS

Oleh:

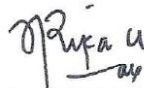
Nailis Sa'adah
NIM: 220401210026

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Prof. Dr. H. Rifa Hidayah, M.Si.

NIP: NIP 197611282002122001



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

NIP. 197008132001121001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Prof. Dr. H. Rifa Hidayah, M.Si.

NIP: NIP 197611282002122001

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN MEMBACA
PADA ANAK *SLOW LEARNER***

Oleh:

Nailis Sa'adah
NIM 220401210026

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 04 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing 1

Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 197611282002122001

Penguji Utama

Dr. Ali Ridho, M.Si.
NIP. 197804292006041001

Dosen Pembimbing 2

Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.
NIP. 197008132001121001

Ketua Penguji

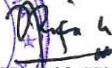
Dr. Elök Halimatus Sa'diyah, M.Si.
NIP. 197405182005012002

Tesis ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister
Psikologi Tanggal, 04 Januari 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 197611282002122001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nailis Sa'adah

NIM : 220401210026

Program Studi : Magister Psikologi

Judul Penelitian : Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Membaca Pada Anak Slow Learner

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik Sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikas, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Malang, 19 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Nailis Sa'adah
(220401210026)

MOTO

"Sebagaimana bunga yang tumbuh subur setelah hujan deras, kegigihan diri untuk bangkit di tengah kesedihan dan kesakitan adalah anugerah terbesar dalam perjalanan menuju kesuksesan. Setiap langkah yang diambil dengan tekad dan keberanian membawa kita lebih dekat pada impian yang kita rintis dengan ketabahan."

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

Orang tua tersayang Sutadji & Siti Muzayanah, Abang Mohammad Khoirul Huda, kakak ipar Asdita Ro'iyatul Hasanah, dan keponakan kecil saya Aisyumna Gazala Al Hasna, serta orang-orang yang telah berjasa selama masa perkuliahan maupun orang-orang terdekat yang tidak bisa satu persatu disebutkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak dihari akhir.

Karya ini tidak akan pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. HM. Zainuddin, MA, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si. selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan dosen pembimbing kesatu.
3. Dr. Mohammad Mahpur, M.Si. selaku Ketua Prodi Magister Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si. selaku dosen pembimbing kedua.
5. Dr. Ali Ridho, M.Si. selaku dosen penguji utama dan Dr. Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si. selaku ketua penguji
6. Seluruh pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan tesis ini baik moril maupun materiil.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.

Malang, 19 Januari 2024

Peneliti,



Nailis Sa'adah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Praktis.....	6
2. Manfaat Teoritis	6
BAB II.....	7
KAJIAN TEORI.....	7
A. Kemampuan Berhitung Anak <i>Slow Learner</i>	7
B. Kemampuan Membaca Anak <i>Slow Learner</i>	8
C. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	10
D. Anak <i>Slow Learner</i>	12
E. Penelitian Relevan.....	14
F. Kerangka Konseptual	16
G. Hipotesis	18
BAB III.....	19
METODE PENELITIAN	19
A. Desain Penelitian	19
1. Jenis Penelitian	19
2. Identifikasi Variabel	20
B. Definisi Operasional	20
1. Kemampuan Berhitung.....	20
2. Kemampuan Membaca.....	20
3. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	21
C. Tempat dan Waktu Penelitian	37
D. Subjek Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Validitas.....	40
G. Uji Deskriminan.....	41
H. Reliabilitas	42
I. Teknik Analisis Data	43
1. Uji normalitas	43

2.Uji N-Gain.....	44
3. Uji Hipotesis.....	44
BAB IV.....	45
Hasil dan Pembahasan.....	45
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
Daftar Pustaka.....	61

ABSTRAK

Nailis Sa'adah, 220401210026. Implementasi Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dan Membaca Pada Anak *Slow Learner*. Magister Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.

Dosen Pembimbing 1: Prof. Dr. H. Rifa Hidayah, M.Si.

Dosen Pembimbing 2: Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Pendidikan inklusi merupakan prinsip yang menekankan hak setiap individu untuk memperoleh pendidikan berkualitas tanpa memandang latar belakang, kemampuan, atau kebutuhan khususnya. Penelitian ini merinci penerapan media flashcard di lingkungan pendidikan inklusi MI Aisyiyah, dengan fokus pada anak slow learner yang menghadapi hambatan dalam kemampuan berhitung dan membaca. Anak-anak slow learner di sekolah ini mengalami kesulitan belajar pada kedua aspek tersebut, yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran mereka secara keseluruhan. Dalam mengatasi tantangan ini, penelitian ini mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran flashcard sebagai pendekatan alternatif. Pemilihan flashcard didasarkan pada pandangan bahwa alat ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan daya ingat anak-anak.

Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran flashcard dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner. Subjek penelitian dipilih secara khusus melalui rekomendasi terapis anak berkebutuhan khusus untuk memastikan fokus data pada kriteria subjek yang dituju. Penelitian dilakukan selama 6 hari berturut-turut, mengingat perlunya pengulangan dalam proses pembelajaran anak slow learner. Berdasarkan hasil penelitian yang mencakup uji N-Gain kemampuan berhitung dan membaca, serta konteks pendidikan inklusi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran flashcard di lingkungan pendidikan inklusi MI Aisyiyah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner. Dengan N-Gain Score sebesar 10,78% untuk kemampuan berhitung dan 8,1% untuk kemampuan membaca, hasil tersebut menggambarkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan flashcard.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flashcard dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar berhitung dan membaca, terlihat dari peningkatan semangat dan ketekunan belajar anak selama penggunaan flashcard. Uji statistik mengungkapkan perbedaan signifikan antara nilai Pre-test dan Post-test, menandakan bahwa pemanfaatan flashcard memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berhitung dan membaca anak slow learner. Uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data dalam setiap kelompok kemungkinan besar berasal dari distribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test menghasilkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a , dengan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, memperkuat temuan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara pretest dan posttest pada penerapan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak slow learner.

Kata Kunci: Slow Learner, Inklusi, Sekolah, Flashcard

ABSTRACT

Nailis Sa'adah, 220401210026. *Implementing Flashcard Learning Media to Improve Counting and Reading Skills in Slow Learner Children. Master of Psychology, Faculty of Psychology, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang, 2023.*

Supervisor 1: Prof. Dr. H. Rifa Hidayah, M.Si.

Supervisor 2: Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Inclusive education is a principle that emphasizes the right of every individual to obtain quality education regardless of their background, abilities, or special needs. This research details the application of flashcard media in the MI Aisyiyah inclusive education environment, focusing on slow-learner children who face obstacles in their numeracy and reading abilities. Slow-learner children at this school experience learning difficulty in both aspects, which can affect their overall learning process. In overcoming this challenge, this research considers using flashcard learning media as an alternative approach. The choice of flashcards was based on the view that this tool effectively increases children's motivation and memory.

This research aims to evaluate the effectiveness of flashcard learning media in improving numeracy and reading skills in learner children. Research subjects were specifically selected through recommendations from therapists for children with special needs to ensure the focus of the data on the criteria of the intended subjects. The research was conducted for six consecutive days, considering the need for repetition in the learning process of learner children. Based on the results of research, which includes the N-Gain test of numeracy and reading abilities, as well as the context of inclusive education, it can be concluded that the application of flashcard learning media in the MI Aisyiyah inclusive education environment has had a positive impact on increasing numeracy and reading abilities in slow learner children. With an N-Gain Score of 10.78% for numeracy and 8.1% for reading ability, these results significantly improved after implementing flashcards.

The research results show that using flashcard learning media can increase children's motivation to learn to count and read, as seen from the increase in children's enthusiasm and persistence in learning when using flashcards. Statistical tests revealed significant differences between the pretest pretest and post-test scores, indicating that the use of flashcards positively impacted the development of slow learner children's numeracy and reading skills. The Shapiro-Wilk method's normality test shows that the data in each group most likely comes from a normal distribution. Hypothesis testing using the Wilcoxon Signed Ranks Test resulted in the rejection of H_0 and acceptance of H_a , with a value of Asymp.Sig. (2-tailed) which is smaller than the 0.05 significance level, strengthens the finding that there is a significant difference in scores between the pretest and post-test on the application of flashcard learning media to improve reading skills in learner children.

Keywords: *Slow Learner, Inclusion, School, Flashcard*

خلاصة

نايلس سعادة، 220401210026. تطبيق وسائط تعلم البطاقات التعليمية لتحسين مهارات العد والقراءة لدى الأطفال بطيبي التعلم. ماجستير علم النفس، كلية علم النفس، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية، 2023

المشرف 1: أ. د. ح. رفاعة هداية، ماجستير

المشرف 2: د. ح. رحمت عزيز، ماجستير

التعليم الشامل هو مبدأ يؤكد على حق كل فرد في الحصول على تعليم جيد بغض النظر عن خلفيته أو قدرته أو احتياجاته الخاصة. يتناول هذا البحث بالتفصيل تطبيق البطاقات التعليمية في بيئة التعليم الشامل في مدرسة م.م. عيسى، مع التركيز على الأطفال بطيبي التعلم الذين يواجهون عوائق في مهارات العد والقراءة. يعاني الأطفال بطيبي التعلم في هذه المدرسة من صعوبات في التعلم في كلا الجانبين، مما قد يؤثر على عملية التعلم بشكل عام. ولمعالجة هذا التحدي، تتناول هذه الدراسة استخدام البطاقات التعليمية كنهج بديل. ويستند اختيار البطاقات التعليمية إلى الرأي القائل بفعاليتها في تحسين الدافعية والذاكرة لدى الأطفال.

الغرض من هذه الدراسة هو تقييم فعالية تطبيق وسائط تعلم البطاقات التعليمية في تحسين مهارات العد والقراءة لدى الأطفال بطيبي التعلم. تم اختيار مواضيع البحث خصيصاً من خلال توصية من معالج الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة لضمان تركيز البيانات على معايير الموضوع المقصودة. تم إجراء البحث لمدة 6 أيام متتالية، نظراً للحاجة إلى التكرار في عملية التعلم لدى الأطفال بطيبي التعلم.

لمهارات العد والقراءة، بالإضافة إلى سياق التعليم الدمج، يمكن استنتاج أن تطبيق وسائط N-Gain استناداً إلى نتائج الدراسة التي تتضمن اختبار التعلم بالبطاقات التعليمية في بيئة التعليم الشامل في مدرسة م.م. عيسى أثر إيجابي على تحسين مهارات العد والقراءة لدى الأطفال بطيبي التعلم. حيث بلغت نسبة التحسن 10.78% لمهارات العد و 8.1% لمهارات القراءة، وتوضح هذه النتائج زيادة كبيرة بعد تطبيق البطاقات التعليمية.

أظهرت النتائج أن استخدام البطاقات التعليمية يمكن أن يزيد من دافعية الأطفال في تعلم العد والقراءة، كما يتضح من زيادة حماس الأطفال ومثابرتهم في التعلم أثناء استخدام البطاقات التعليمية. كشفت الاختبارات الإحصائية عن وجود فروق كبيرة بين درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، مما يشير إلى أن استخدام البطاقات التعليمية له تأثير إيجابي على تنمية مهارات العد والقراءة لدى الأطفال بطيبي التعلم. أظهرت اختبارات التوزيع باستخدام طريقة شايرو-ويلك أن البيانات في كل مجموعة جاءت على الأرجح من توزيع طبيعي. أدى اختبار الفرضية باستخدام اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة (ثنائية الذيل) وهي أصغر من مستوى الدلالة 0.05، مما يعزز النتيجة التي تفيد بوجود فرق كبير. Asymp.Sig. إلى رفض هو وقبول ه، مع قيمة في الدرجات بين الاختبار القبلي والبعدي في تطبيق وسائط تعلم البطاقات التعليمية لتحسين مهارات القراءة لدى الأطفال بطيبي التعلم.

الكلمات المفتاحية: بطيء التعلم، الدمج، المدرسة، البطاقات التعليمية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan inklusi adalah prinsip yang mengedepankan hak setiap individu untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas, terlepas dari latar belakang, kemampuan, atau kebutuhan khusus yang dimilikinya. Menurut Indah Permata pendidikan inklusi adalah pelayanan pendidikan bagi peserta didik yang mempunyai kebutuhan pendidikan khusus di sekolah reguler (SD, SMP, SMA, dan SMK) yang tergolong luar biasa baik dalam arti berkelainan, lamban belajar (*slow learner*) maupun yang berkesulitan belajar lainnya (Darma & Rusyidi, 2015). Dalam konteks pendidikan inklusi, sekolah diharapkan menjadi lingkungan yang ramah dan mendukung bagi semua siswa, termasuk anak-anak berkebutuhan khusus (ABK). Sekolah inklusi yang buruk seringkali mengakibatkan siswa ABK mengalami hambatan dalam belajar dan perkembangannya. Sekolah pada saat menyelenggarakan pendidikan inklusif dituntut untuk melakukan penyesuaian dari segi kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, maupun sistem pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Wijaya, 2019). Berbagai faktor dapat menyebabkan manajemen sekolah inklusi menjadi kurang efektif, seperti minimnya pemahaman tentang kebutuhan siswa ABK, kurangnya pelatihan untuk guru dan staf sekolah, serta terbatasnya sumber daya dan dukungan yang diberikan kepada siswa ABK (Harfiani, 2021). Dari pernyataan di atas diketahui bahwa penyesuaian kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, serta sistem pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam konteks inklusi tidak dapat dilepaskan. Sumber daya manusia, pengetahuan, dan pelatihan yang memadai untuk guru dan staf sekolah merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan inklusi. Selain itu, dukungan yang memadai dari pihak sekolah, pemerintah, dan masyarakat juga diperlukan agar pendidikan inklusi benar-benar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa ABK khususnya pada siswa yang memiliki hambatan belajar atau lambat dalam proses belajarnya. Anak lamban belajar (*slow learner*) merupakan anak yang memiliki potensi intelektual sedikit dibawah normal, tetapi tidak termasuk anak tuna grahita. *Slow learner* secara akademis biasanya diidentifikasi berdasarkan skor yang dicapai mereka pada kecerdasan IQ antara 70-89 (Nurfadhillah et al., 2021). Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan inklusi adalah prinsip yang mengedepankan hak setiap individu untuk menerima pendidikan berkualitas tanpa memandang latar belakang atau kebutuhan khusus. Dukungan yang memadai

dari pihak sekolah, pemerintah, dan masyarakat juga diperlukan agar pendidikan inklusi memberikan manfaat maksimal bagi siswa ABK, terutama mereka yang menghadapi hambatan belajar atau lambat dalam proses belajarnya. Identifikasi anak lamban belajar berdasarkan skor IQ antara 70-89 menekankan perlunya kolaborasi lintas sektor untuk mendukung pendidikan inklusi dengan pemahaman dan dukungan yang memadai. Dengan demikian, pendidikan inklusi dapat memberikan manfaat maksimal bagi semua siswa, termasuk mereka yang menghadapi hambatan belajar.

Siswa yang memiliki kondisi lebih lambat dalam belajar (*slow learner*) tidak mampu mencapai apa yang diharapkan dari kelompok seusianya (Ridha, 2021). Sukma, menyatakan bahwa permasalahan akademik yang sering dialami anak *slow learner* yaitu terkait kemampuan berhitung (Sukma, 2021). Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Fani, yang mana dalam penelitiannya fani menyatakan bahwa anak *slow learner* mampu berhitung dari 1-10 saja, dan di angka 10 ke atas menyebutkannya secara acak (Fany, 2018). Dari beberapa pernyataan tersebut diketahui bahwa siswa *slow learner* mengalami permasalahan di bidang akademik salah satunya yaitu kemampuan berhitung yang rendah dan terbatas. Namun permasalahan akademik yang dialami anak *slow learner* bukan hanya terkait kemampuan berhitung saja, melainkan anak *slow learner* juga mengalami permasalahan dalam hal membaca. Permasalahan membaca yang sering ditemui pada kasus anak lamban belajar atau *slow learner* yaitu, anak belum bisa memahami simbol huruf serta beberapa huruf yang digabung menjadi sebuah kata atau kalimat (Sukma, 2021). Kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak. Sukma, menyatakan bahwa anak lambat membaca juga akan mengalami kesulitan saat menulis (Sukma, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ni'matuzahro dan Nurhamida, bahwa anak *slow learner* memiliki kognitif yang terbatas, sulit berpikir abstrak, mengalami hambatan dalam mengembangkan konsep, kemampuan daya ingat serta memiliki perhatian yang rendah terhadap materi sekolah, tidak mampu mengungkapkan ide, serta keterampilan berhitung rendah (Fany, 2018). Dari penjelasan diatas diketahui bahwa anak *slow learner* memiliki kognitif yang terbatas, sehingga memiliki beberapa permasalahan dan kendala saat mengikuti proses belajar mengajar.

Kemampuan berhitung dan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap individu tanpa terkecuali guna memudahkan segala aktivitas di kehidupan sehari-hari. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Ida Yanti,dkk yang menyatakan bahwa semua anak diharapkan mampu menguasai tiga keterampilan dasar, yaitu membaca, menulis, dan berhitung, pada tingkat sekolah dasar, kemampuan ini akan diperlukan

untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, yang akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Yanti et al., 2021). Oleh karena itu pembelajaran terkait berhitung dan membaca sangat di tekankan di sekolah, baik sekolah regular maupun inklusi. Siswa *slow learner* di sekolah inklusi MI Aisyiyah juga memiliki permasalahan yang sama yaitu terkait rendahnya kemampuan berhitung dan membaca pada anak. Adapun keterangan dari guru dan pihak sekolah menyatakan bahwa MI Aisyiyah belum memiliki kurikulum khusus untuk anak *slow learner*. Sarana-prasarana yang kurang memadai serta kompetensi guru yang dinilai kurang merupakan hambatan yang besar dalam proses belajar mengajar pada anak *slow learner*. Kurangnya media pembelajaran yang memadai membuat anak merasa mudah bosan dalam proses belajarnya, Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulidah, yang menyatakan bahwa kurangnya kemampuan membaca pada anak disebabkan media pembelajaran yang dinilai kurang bervariasi yang mengakibatkan anak bosan ketika belajar (Maulidah et al., 2021). Dari penjelasan diatas diketahui bahwa kurangnya sarana-prasarana, kurikulum serta wawasan guru dalam mengajar anak *slow learner* mengakibatkan anak *slow learner* mudah bosan dalam proses belajar, oleh karena itu anak dalam proses belajarnya membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Media yang digunakan untuk menangani permasalahan berhitung pada anak *Slow learner* sangat beragam diantaranya yaitu, Pertama, artikel dari Wulandari dan Prasetyaningrum, menyatakan bahwa metode stamp game dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa *slow learner* (Wulandari & Prasetyaningrum, 2018). Kedua, artikel dari Nuraini Safitri, menyatakan bahwa penggunaan media Balok Dienes dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan pada anak *slow learner* (Safitri, 2018). Ketiga, Penelitian dari Intan Suri , menyatakan bahwa pemberian media batang cuisenaire merupakan media yang dapat meningkatkan kemampuan operasi pengurangan pada anak *slow learner* (Suri Ditria et al., 2023). Dari ketiga artikel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berhitung pada anak *slow learner* dapat ditingkatkan melalui berbagai media pembelajaran. Namun permasalahan yang dialami anak *slow learner* bukan hanya terkait kemampuan berhitungnya melainkan juga pada kemampuan membaca.

Permasalahan kemampuan membaca yang rendah pada anak *slow learner* dapat ditangani menggunakan media pembelajaran yang beragam, seperti penelitian yang dilakukan oleh: Pertama, artikel dari Citra Kurnia, menyatakan bahwa menggunakan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada anak *slow learner* (Kurnia, 2019).

Kedua, artikel dari Elis Cahyani, menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak *slow learner* (Cahyani, 2019). Ketiga, artikel dari Rizka Riawati Mukayah, menyatakan bahwa menggunakan media CD interaktif Lexipal dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak *slow learner* (Mukayah, 2017). Dari ketiga artikel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca pada anak *slow learner* dapat ditingkatkan melalui berbagai macam media pembelajaran.

Media pembelajaran yang disebutkan di atas merupakan media pembelajaran yang mana dalam kegunaannya hanya dapat meningkatkan salah satu kemampuan saja, seperti halnya media pembelajaran stamp game, Balok Dienes, batang cuisenaire yang dinilai efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan untuk media komik, video, dan CD interaktif merupakan media pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak *slow learner*. Namun pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui media yang dinilai efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan kedua kemampuan pada anak *slow learner* yakni, kemampuan berhitung dan kemampuan membaca. Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *flashcard*. Menurut Ningsih, media *flashcard* membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar (Baiq Widya, 2019). Selain membuat anak tertarik untuk belajar, media pembelajaran *flashcard* ini memiliki banyak manfaat. Adapun manfaatnya yaitu: a). Meningkatkan daya ingat serta mempelajari ulang saat proses pembelajaran (Sonbai D, Saingo Y, 2023). b). Meningkatkan keterampilan otak kanan dalam mengingat bentuk gambar serta kata-kata yang menjadi komponennya (Hotimah, 2017). c). Menstimulasi anak-anak dalam mengenal angka, dan menarik motivasi atau minatnya ketika memahami konsep sebuah bilangan sehingga mampu merangsang kecerdasan serta memori pada anak (Tita Pertama Wati, 2021). d). Meningkatkan aspek pada kognitif, terutama saat memahami konsep berhitung dengan lebih baik (Tita Pertama Wati, 2021). e). Meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata (Hotimah, 2017). Dari beberapa manfaat yang telah dipaparkan di atas, diketahui bahwa media *flashcard* merupakan media belajar yang dirasa efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada siswa *slow learner*. Hal ini diketahui dari penjelasan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan aspek kognitif pada anak, meningkatkan keterampilan otak kanan, serta meningkatkan daya ingat pada anak.

Media pembelajaran yang diadopsi dalam konteks penelitian ini dipilih berdasarkan evaluasi kriteria kesesuaian dengan kondisi subjek, pemahaman shadow, serta infrastruktur

yang tersedia di lingkungan sekolah. Pemilihan ini didasarkan pada fakta bahwa sekolah tersebut masih tergolong baru dan belum optimal dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital. Subjek penelitian yang merupakan anak berkebutuhan khusus cenderung rentan terhadap distraksi saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Mengingat keterbatasan pengetahuan dan latar belakang shadow, yang pada dasarnya tidak memiliki keahlian khusus dalam menangani anak berkebutuhan khusus, keputusan diambil untuk menggunakan media pembelajaran berbasis kartu (flashcard) sebagai alternatif yang lebih cocok. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan flashcard dalam meningkatkan keterampilan berhitung dan membaca pada anak lamban belajar atau *slow learner*. Harapannya, implementasi media pembelajaran flashcard dapat menjadi metode yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca anak *slow learner* di lingkungan sekolah inklusi. Penelitian sebelumnya belum mengeksplorasi kedua variabel secara bersamaan, yakni kemampuan berhitung dan membaca menggunakan media flashcard. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai kontribusi tambahan, mengingat perbedaan konteks dan waktu penelitian dibandingkan dengan studi sebelumnya.

Dari penjelasan diatas, peneliti ingin mengetahui pengaruh dari implementasi media *flashcard* dalam meningkatkan keterampilan berhitung serta membaca pada anak lamban belajar atau *slow learner*. Secara spesifik, peneliti ingin mengetahui bagaimana kemampuan berhitung dan membaca pada anak *slow learner* sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Peneliti juga ingin mengetahui seberapa efektif media *flashcard* diterapkan pada anak lamban belajar atau *slow learner* pada sekolah inklusi. Kedepannya penelitian ini bermanfaat untuk membantu menaikkan kemampuan anak lamban belajar atau *slow learner* dalam belajar, serta membantu sekolah untuk memahami media pembelajaran yang tepat untuk anak lamban belajar atau *slow learner*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak *slow learner* di MI Aisyiyah Ngunut Tulungagung?.
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak *slow learner* di MI Aisyiyah Ngunut Tulungagung?.

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak *slow learner* di MI Aisyiyah Ngunut Tulungagung.
2. Mengetahui Pengaruh media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak *slow learner* di MI Aisyiyah Ngunut Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran *flashcard*.
- b. Memberikan pemahaman terkait kemampuan berhitung dan membaca anak *slow learner*
- c. Menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dengan tema yang lebih berkembang supaya terdapat kajian yang lebih mendalam.

2. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian ilmiah tentang media pembelajaran untuk anak *slow learner*.
- b. Penelitian ini di masa yang akan datang diharapkan akan membuka peluang kebijakan terbaik, terutama bagi lembaga terkait yang akan mendukung proses belajar mengajar anak *slow learner*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Berhitung Anak *Slow Learner*

Berhitung adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berpikir (Martini, 2008). Berhitung meliputi pelajaran umum dalam bentuk konsep abstrak, oleh karena itu dibutuhkan suasana pembelajaran kondusif, seperti kerjasama antar anggota kelompok dalam mengerjakan soal matematika atau perhitungan (Machdarini, 2021). Oleh karena itu, pendekatan kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berhitung siswa dalam konteks pembelajaran matematika.

Kemampuan dalam berhitung penting dalam aktivitas sehari-hari, terlebih bilangan yang menjadi dasar kesiapan dalam mengikuti proses belajar dasar. Menurut Sukma, berhitung adalah dasar dari banyak ilmu yang terdapat pada kegiatan manusia yang meliputi tambah, kurang, bagi, serta kali (Sukma, 2021). Anak-anak tidak semua memiliki keterampilan berhitung baik, ada juga yang mengalami permasalahan berhitung, hal ini menimbulkan hambatan prestasi di sekolah. Sukma, berpendapat anak yang kemampuan berhitung buruk dan tidak ditangani secepatnya, bisa menimbulkan hambatan dalam prestasi sekolah (Sukma, 2021). Anak dengan kesulitan berhitung cenderung memiliki prestasi jelek di sekolah serta dianggap gagal oleh guru dan keluarga siswa.

Salah satu yang berkebutuhan khusus dengan hambatan berhitung yaitu anak lamban belajar atau *slow learner*. hambatan berhitung yang dialami *slow learner* adalah keterbatasan menafsirkan konsep abstrak serta simbolis angka dan simbol (Sukma, 2021). Sehingga siswa lambat belajar atau *slow learner* memerlukan metode khusus yakni media yang konkret, metode diulang-ulang serta instruksi sederhana untuk meningkatkan keterampilan berhitungnya.

Menurut Sukma, keterampilan berhitung matematika pada anak lamban belajar atau *slow learner*, yakni:

1. kemampuan berhitung sampai 10.
2. Menghitung masih acak
3. Keterampilan menjumlah sampai angka 10 saja.
4. Kemampuan pengurangan di 10 angka saja, karena bergantung pada 10 jari

5. Anak bergantung pada jari tangan saat berhitung, yang mana jumlah jari hanya 10.
Sehingga angka 10 keatas tidak mampu.
6. Berhitung masih pada angka 50, belum mampu sampai 100
7. Belum mengenali bagi dan kali
8. Menggunakan metode pengulangan serta benda atau sesuatu yang konkret (Sukma, 2021).

Adapun Aspek berhitung menurut (Machdarini, 2021), yaitu:

1. Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10.

Menurut Sukma, anak lamban belajar atau *slow learner* memiliki hambatan belajar dengan simbol-simbol, hanya bisa menggunakan sesuatu untuk mengganti objek, peristiwa, serta kegiatan, seperti berhitung 1-10 dengan jari, angka 10 ke atas masih acak, terdapat juga berhitung harus menggunakan bantuan lidi (Sukma, 2021). Sukma menyatakan bahwa keterampilan berhitung anak lamban belajar atau *slow learner* sampai puluhan saja (Sukma, 2021). Maka dari itu terdapat tantangan spesifik dalam perkembangan berhitung pada anak *slow learner*, dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

2. Memahami hasil tambah dan pengurangan menggunakan benda hingga 10.

Sukma, menjelaskan keterampilan berhitung anak lamban belajar atau *slow learner* kelas 2 dan 3 SD kemampuan menjumlah di bawah 50 ada juga sampai 30 saja. masih pada kemampuan menjumlah dengan hasil penjumlahan di bawah angka 50 (Sukma, 2021). Oleh sebab itu materi penambahan pada anak lamban belajar atau *slow learner* adalah masalah utama yang ditangani, oleh karena itu dibutuhkan penyampaian materi dengan proses bertahap dan diulang-ulang supaya mereka bisa mengerti dan mengingat materi yang sudah diberikan. Media belajar yang digunakan harus konkret dan diulang-ulang ketika pembelajaran matematika.

B. Kemampuan Membaca Anak *Slow Learner*

Membaca adalah keterampilan dasar yang penting dikuasai. Keterampilan baca pada anak rendah, maka prestasi dalam belajar juga rendah (Widodo et al., 2020). Menurut Santrock aktivitas membaca adalah kemampuan yang wajib dikuasai di fase pertengahan seta akhir kanak-kanak, selain perbendaharaan kata serta tata bahasa. Kemampuan khusus

ini diberikan di tahun saat sekolah (Santrock, 2012). Selain itu Membaca dipakai untuk media komunikasi guru dengan siswanya ketika pemberian materi sekolah atau aktivitas pembelajaran. Kesulitan baca berakibat kesulitan dalam menulis (Sukma, 2021). Sedangkan, kemampuan baca tidak bisa dipahami dengan mudah oleh siswa, keterampilan ini tumbuh dengan bertahap dan harus dibarengi dengan latihan membaca dengan ekstensif serta terus menerus (Prima Claranita et al., 2022). Dengan demikian, penting bagi siswa untuk secara proaktif mengembangkan dan melatih kemampuan membaca secara terus-menerus untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

Kemampuan membaca pada anak *slow learner* tidak sama dengan anak normal pada umumnya. Anak *slow learner* harus mengingat ejaan huruf untuk mencapai tujuan membaca (Kusnarto et al., 2023). Menurut Mumpuniarti, hambatan membaca pada anak lamban belajar atau *slow learner*, kebanyakan belum bisa memahami bentuk huruf serta huruf yang digabung menjadi kata, apalagi kata yang memiliki akhiran bunyi rangkap (Sukma, 2021). Oleh karena itu, Jika anak di umur sekolah belum bisa membaca maka akan mengakibatkan anak kesulitan dalam proses belajar.

Aspek yang digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa menurut (Widodo et al., 2020) adalah:

1. Mampu merangkai huruf dalam bentuk kata dengan benar,

Siswa yang memiliki keterampilan membaca baik, mampu menyusun huruf dengan benar dan membentuk sebuah kata, bahkan siswa yang memiliki kemampuan belajar baik sudah mampu menyusun huruf menjadi kata kemudian menjadi sebuah kalimat. Sedangkan individu yang lamban belajar, mengalami kesulitan dalam mengingat huruf apalagi menyusunnya menjadi sebuah kata. Namun, bukan berarti individu yang lamban belajar tidak bisa membaca. Mereka bisa membaca dengan diberikan waktu lebih untuk belajar dan diberikan materi yang berulang.

2. Mampu merangkai kata dalam bentuk kalimat dengan benar

Anak dengan kemampuan membaca yang baik akan mampu menyusun kata menjadi sebuah kalimat. Mereka dengan mudah mengingat bentuk huruf dan mengucapkan bunyi kalimat-nya. Namun untuk individu yang lamban belajar, mereka belum mampu menyusun kata dalam sebuah kalimat karena, keterampilan dasar menyusun huruf menjadi kata belum mereka pahami.

C. Media Pembelajaran *Flashcard*

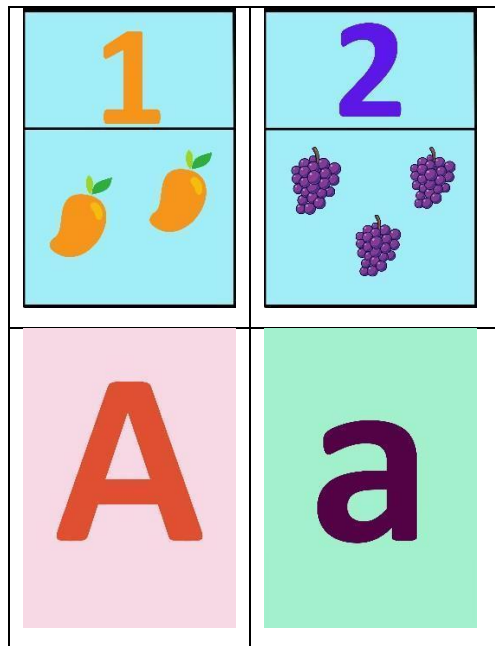
Flashcard merupakan media pembelajaran edukatif berbentuk kartu bergambar serta dengan ukuran sesuai dengan anak, pendidik bisa memakai yang sudah ada atau membuat sendiri. *Flashcard* atau *education card* adalah kartu- kartu bergambar yang dilengkapi kata - kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari *Philadelphia*. Gambar - gambar pada *flashcard* di kelompok -kelompokkan antara lain: seri binatang, buah - buahan, bentuk- bentuk angka dll. Kartu -kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak (Dwi Haryanti, 2020) . Delsri menjelaskan metode *flashcard* adalah kartu dengan fungsi untuk meningkatkan daya ingat serta mempelajari ulang saat proses pembelajaran (Sonbai D, Saingo Y, 2023). sehingga media *flashcard* adalah metode yang menolong untuk mengingat serta memahami materi pelajaran yakni: definisi atau pengertian, ejaan bahasa asing rumus-rumus, simbol-simbol, dan lainnya. Media *flashcard* menolong guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Selain kelebihan diatas. Hotimah, juga menjelaskan kelebihan dari *flashcard* yakni meningkatkan keterampilan otak kanan dalam mengingat bentuk gambar serta kata-kata yang menjadi komponennya (Hotimah, 2017). Menurut beberapa pendapat di atas sehingga dapat dipahami bahwa keunggulan *flashcard* yakni praktis, gampang diingat, mudah dibawa, serta menyenangkan. Dari pendapat yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan bahwa proses serta hasil belajar anak menggambarkan perbedaan yang berarti antara proses belajar tanpa menggunakan media dengan pembelajaran menggunakan media. Media dalam Proses pembelajaran membuat siswa gampang mengingat pesan yang disampaikan.

Pengenalan berhitung matematika diupayakan semenarik mungkin agar anak *slow learner* termotivasi dan tertarik mengikuti pelajaran. Salah satu media yang menarik untuk belajar berhitung adalah *flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran visual, yang memiliki gambar, kata, simbol, dan kombinasi lainnya. Media ini mampu menjadi alat dalam melatih belajar berhitung dengan cara yang lebih menarik. Menurut Ratnawati media *flashcard* bisa menstimulasi anak-anak dalam mengenal angka, dan menarik motivasi atau minatnya ketika memahami konsep sebuah bilangan sehingga mampu merangsang kecerdasan serta memori pada anak (Tita Pertama Wati, 2021). Dengan demikian, *flashcard* menjadi sebuah sarana yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak *slow learner* dalam pembelajaran berhitung matematika.

Menurut Wati, manfaat menggunakan metode ini mampu meningkatkan aspek pada kognitif, terutama saat memahami konsep berhitung dengan lebih baik (Tita Pertama Wati, 2021). Tujuan dipilihnya metode *flashcard* ini adalah dalam penggunaannya penjumlahan yang dengan menggunakan konsep konkrit ke abstrak, mengaitkan beberapa konsep bilangan serta lambangnya. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar menghitung anak *slow learner* menggunakan media *flashcard* mampu menstimulasi siswa untuk mengenali angka, dan menarik minatnya dalam belajar menghitung.

Selanjutnya *flashcard* juga bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca. Hotimah, menyatakan bahwa *flashcard* adalah bentuk permainan edukatif yang memuat gambar dan kata yang dirancang untuk meningkatkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosakata. Sehingga, untuk melatih anak *slow learner* dalam membaca mereka harus melatih daya ingat tentang bagaimana letak huruf yang benar dalam merangkai kata (Hotimah, 2017). Kelebihan dari *flashcard* ini mampu merangsang anak dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Dalam penerapannya, *flashcard* akan menuntun siswa untuk memperhatikan dan mengulang kembali huruf yang ada di *flashcard*. Setiap kesalahan akan diulang-ulang hingga siswa benar-benar menghafalnya. Dengan dilakukannya pengulangan tersebut, akan membantu siswa *slow learner* lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan membaca. Adapun *flashcard* yang dibuat peneliti pada penelitian ini merupakan *flashcard* angka dengan ukuran 11 X 15 cm. dan *flashcard* huruf dengan ukuran 7,5 X 11 cm. adapun spesifikasi *flashcard* dalam penelitian ini yaitu: pada *flashcard* angka sisi depan terdapat angka yang dibawahnya terdapat gambar buah. untuk *flashcard* huruf hanya menampilkan huruf besar dan kecil saja tanpa tambahan apapun.



Gambar.1. Media Pembelajaran *FlashCard*

D. Anak Slow Learner

Slow learner atau anak lamban belajar merupakan individu dengan kemampuan prestasi belajar yang rendah dengan kata lain sedikit dibawah rata - rata dari anak normal umumnya, yang meliputi satu pelajaran atau semua pelajaran (Andini & Fitriani, 2022). *slow learner* sering diketahui sebagai individu di dalam kondisi kemampuan intelektual yang rendah, di bawah rata-rata anak normal, tetapi belum sampai level tunagrahita yang ber IQ 70 sampai 90-an (Mansyur, 2022). Masalah ini juga ditandai anak tidak mampu belajar serta tidak memiliki penyesuaian diri dalam proses pembelajaran (Putri & Fakhruddiana, 2019). Kasus *slow learner* digambarkan memiliki ketidaksempurnaan pada pusat susunan saraf, diduga ada syaraf yang tidak berfungsi atau mati, dugaan lain susunan saraf yang dimiliki lemah. Kejadian ini kebanyakan terjadi ketika anak masih dalam kandungan, atau saat anak dilahirkan, serta faktor endogen dan eksogen (Suryana, 2018). Faktor-faktor ini dapat terjadi selama kehamilan, saat kelahiran, atau akibat pengaruh endogen dan eksogen.

Hallen berpendapat anak lamban belajar atau *slow learner* berbanding terbalik dengan anak normal, dimana individu yang lamban belajar membutuhkan waktu yang lebih lama untuk belajar karena mereka sulit bahkan lambat dalam menerima informasi atau materi

yang disampaikan guru, inilah yang membuat individu yang lamban belajar memiliki prestasi buruk dan cenderung turun (Andini & Fitriani, 2022). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat tantangan khusus yang dihadapi oleh anak *slow learner* dalam proses belajar mereka, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih individual dan mendukung.

Karakteristik anak lamban belajar atau *Slow Learner*

Anak lamban belajar atau *slow learner* termasuk anak berkebutuhan khusus dalam kategori lamban belajar. Hal ini diakibatkan karena motivasi rendah sehingga tidak tertarik belajar. Individu lamban belajar harus diberikan waktu yang lebih lama dengan metode yang diulang-ulang dalam menyelesaikan tugas akademik maupun non akademik yang diberikan serta membutuhkan perlakuan khusus untuk menanganinya (Minsih, 2020). Dengan demikian perlu menekankan pentingnya memberikan dukungan dan penanganan yang sesuai untuk memaksimalkan potensi anak lamban belajar dalam konteks pendidikan.

Menurut Triani dan Amir siswa yang lamban belajar dapat dikelompokkan kedalam 5 aspek, yakni:

1. Intelegensi

Anak-anak *slow learner* mempunyai tingkat intelegensi kisaran dibawah rata rata yaitu 70 sampai dengan 90 dengan skala WISC. Anak yang memiliki IQ 70-90 biasanya memiliki kesulitan di hampir semua pelajaran terutama pada pelajaran yang membutuhkan hafalan serta pemahaman. Anak dengan keadaan seperti ini sulit untuk memahami konsep abstrak dan memiliki prestasi belajar lebih rendah dibandingkan dengan teman sebaya yang lainnya.

2. Bahasa dan komunikasi

Anak *slow learner* sulit dalam berkomunikasi. Anak *slow learner* sulit untuk mengungkapkan ide atau gagasannya maupun bahasa yang bersifat ekspresif. Anak *slow learner* juga sulit untuk memahami percakapan yang dilakukan oleh orang lain. Anak *slow learner* hanya dapat memahami bahasa yang sederhana, singkat, dan jelas.

3. Emosi

Pada karakteristik emosi, anak *slow learner* memiliki emosi yang relatif kurang stabil atau mudah berubah- ubah. Anak *slow learner* mudah merasakan marah serta meledak-ledak. Anak *slow learner* juga memiliki perasaan yang

sensitif. Anak *slow learner* mudah patah semangat ketika mengalami suatu tekanan atau saat mereka merasa melakukan kesalahan.

4. Sosial

Pada kehidupan sosial, anak *slow learner* tidak terlalu aktif dalam mengambil peran. Anak *slow learner* hampir selalu memilih menjadi pasif dalam interaksi sosial. Anak *slow learner* cenderung lebih senang untuk berinteraksi dengan anak di bawah usianya karena mereka merasa aman saat berkomunikasi menggunakan bahasa yang mudah dan sederhana.

5. Moral

Moral individu akan berkembang seiring berkembangnya keterampilan kognitif. Individu lamban belajar mengetahui jika ada aturan atau tata tertib, namun mereka tidak bisa memahami aturan tersebut. Mereka tidak mentaati aturan karena daya ingatnya yang rendah sehingga mereka akan sering lupa dan harus diingatkan (Triani, 2013). Dengan demikian, perlu perhatian khusus terhadap aspek kognitif dan pendekatan yang sesuai untuk mendukung perkembangan moral pada individu lamban belajar.

E. Penelitian Relevan

Terdapat artikel jurnal yang didalamnya mengkaji terkait media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna, dan Nina Gosiah (2021). Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya kemampuan membaca siswa sehingga mempengaruhi proses belajarnya. Penelitian ini menggunakan metode PTK (tindakan kelas), dan mendapatkan hasil bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini diperkuat dengan adanya persentase peningkatan dari siklus I siklus II yaitu sebesar 11,1% (Febiani Musyadad et al., 2021). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rika Partikasari, Novi Ade Suryani & Ranny Fitria Imran (2018). Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan membaca permulaan pada anak. Penelitian ini menggunakan metode PTK (tindakan kelas), dan mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dinilai cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Hal ini diperkuat dengan persentase keberhasilan pada Siklus I sebesar 47 % dan pada siklus II sebesar 82,8% (Sari et al.,

2018). Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Kumullah, Ahmad Yulianto, dan Ida (2019). Penelitian ini dilatarbelakangi karena masih ada beberapa siswa dalam kelas yang memiliki kemampuan membaca yang rendah. Penelitian ini menggunakan metode PTK (tindakan kelas), dan mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Hal ini diperkuat dengan adanya persentase peningkatan pada siklus I sebesar 59,38% dan pada siklus II sebesar 84,37% (Kumullah et al., 2019). Dari beberapa artikel di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

Selain itu penulis juga menemukan beberapa artikel yang mengkaji terkait media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Riswana Maulidah, Rarasaning Satianingsih, dan Via Yustitia (2021). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan membaca pada anak disebabkan karena media pembelajaran yang dinilai kurang bervariasi yang mengakibatkan anak bosan ketika belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif quasi eksperimental. Hasil dari penelitian ini diketahui siswa yang diajar menggunakan *flashcard* memiliki kemampuan berhitung yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan media pembelajaran (Maulidah et al., 2021). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Cut Nilawati dan Muhammad Iqbal (2022). Penelitian ini dilatarbelakangi karena guru memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa pada saat belajar berhitung. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nilawati & Iqbal, 2022). Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Alfiyah, Rudy Sumiharsono, dan Eges Triwahyuni (2023). Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya permasalahan terkait kemampuan berhitung siswa, kemampuan berhitung ini dinilai masih rendah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif kausal. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak (Alfiyah et al., 2023). Dari beberapa artikel penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan uraian artikel di atas, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek penelitiannya. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak *slow*

learner. Selain itu hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian yang sudah ada hanya terdapat satu variabel terkait berhitung ataupun membaca saja. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti berusaha menguji dengan menggabungkan 2 variabel yaitu variabel berhitung dan membaca.

F. Kerangka Konseptual

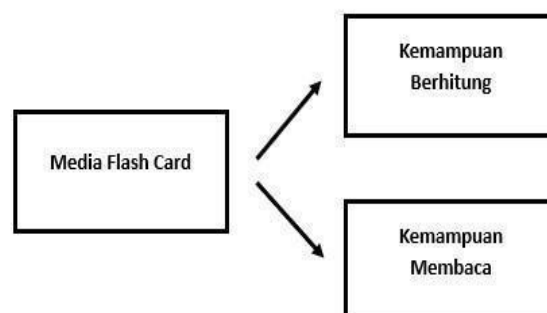
Kerangka konseptual dalam penelitian ini berasal dari permasalahan yang ditemukan di sekolah, bahwa sekolah tidak memiliki kurikulum khusus, kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, kompetensi guru yang rendah dalam menangani anak *slow learner*. Permasalahan-permasalahan yang dialami mengakibatkan hambatan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kurangnya media pembelajaran yang menarik menjadi hambatan dalam peningkatan kemampuan pada siswa. Maka dari itu guru dalam mengajar anak *slow learner* membutuhkan media pembelajaran yang menarik, sehingga anak tidak merasa bosan disaat jam pelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini yaitu, media *flashcard*. Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran yang memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu: a. Dapat meningkatkan kognitif anak. b. Meningkatkan kemandirian anak. c. Meningkatkan kemampuan otak kanan anak. d. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal. Dari beberapa manfaat yang telah disebutkan maka media pembelajaran *flashcard* dinilai efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak.

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media yang menarik serta mudah dibawa kemana-mana. Hal ini memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan media *flashcard* juga dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. *flashcard* dalam penelitian ini yaitu berupa kartu huruf dan kartu angka. Adapun spesifikasi media *flashcard* dalam penelitian ini yaitu: a. Kartu angka dengan ukuran 11 x 15 cm, kartu huruf terdiri dari 2 bagian, bagian atas terdapat angka dan bagian bawah terdapat gambar buah-buahan. b. Kartu huruf dengan ukuran 7,5 x 11 cm, dan didalam kartu tersebut hanya berisikan huruf saja tanpa adanya tambahan apapun.

Penelitian ini berfokus pada implementasi media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca anak *slow learner*. Anak *slow learner* memiliki kebutuhan pembelajaran khusus karena mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya. Dalam konteks ini, *flashcard* dianggap sebagai media pembelajaran yang potensial untuk

membantu meningkatkan pemahaman anak *slow learner* terhadap konsep-konsep berhitung dan membaca. Landasan teori penelitian ini mencakup anak *slow learner*, media pembelajaran *flashcard*, kemampuan berhitung, dan kemampuan membaca. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Aspek keberhasilan pada kemampuan berhitung siswa ada dua yaitu: menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan, Mengetahui hasil penambahan benda hingga 10. Aspek kemampuan membaca pada siswa *slow learner* yaitu: Bisa menyusun huruf menjadi kata secara benar, Bisa menyusun kata menjadi kalimat dengan benar.

Melalui analisis mendalam, penelitian ini akan mengevaluasi tingkat keefektifan media pembelajaran *flashcard* ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak *slow learner*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *flashcard* bagi anak-anak *slow learner* serta memberikan pedoman bagi pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran anak-anak dengan kebutuhan khusus. Kesimpulan dari penelitian ini akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang potensi dan keberhasilan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca anak *slow learner* serta memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya di bidang ini. Dilihat dari kerangka konseptual tersebut, maka untuk mengajukan hipotesis terdiri dari variabel bebas (X) yaitu media *flashcard* dan variabel terikat (Y) yaitu kemampuan berhitung dan kemampuan membaca.



G. Hipotesis

Berdasarkan apa yang telah tertera pada kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- (Ha) : Implementasi media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak *slow learner*.
- (Ho) : Implementasi media pembelajaran *flashcard* tidak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak *slow learner*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Sugiyono menjelaskan metode eksperimen biasanya digunakan untuk mengetahui pengaruh sebuah perlakuan yang dikendalikan (Sugiyono, 2017). Eksperimen yang dipakai adalah metode *pre experimental designs* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Dalam prosesnya akan ada *pre-test* sebelum perlakuan serta *post-test* setelah diberi perlakuan. Tujuan digunakannya desain *one group pretest-posttest* adalah agar peneliti mendapatkan perbandingan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan, sehingga didapatkan nilai atau hasil yang akurat. Di bawah ini gambaran desain penelitian:

Tabel.1. Rumus One Group Pretest-Posttest Design.

Pretest	treatment	Posttest
O1	X	O2

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi *treatment*)

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi *treatment*)

$O_2 - O_1$ = pengaruh implementasi media pembelajaran domino terhadap kemampuan kognitif anak *slow learner*.

Paradigma di atas menjelaskan ada kelompok yang menerima perlakuan dan kemudian diamati hasilnya

2. Identifikasi Variabel

Untuk memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji maka identifikasi variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (*independent variable*) yaitu variabel yang mampu mempengaruhi atau sebab timbulnya perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas yaitu pemberian *flashcard*.
2. Variabel terikat (*dependent variable*) yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas. *dependent variable* yaitu kemampuan berhitung dan kemampuan membaca.

B. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berhitung

Variabel ini menjelaskan terkait kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak guna memudahkan aktivitas sehari-hari. Selain itu berhitung menjadi ilmu pengetahuan yang berguna dalam setiap kegiatan manusia yang meliputi tambah, kurang, bagi, dan kali. Dalam mengukur keterampilan berhitung, peneliti menggunakan dua aspek yang dikemukakan oleh Machdarini yaitu:

- a. menyebutkan bilangan 1-10 secara berurutan.
- b. Mengetahui hasil penambahan benda hingga 10.

2. Kemampuan Membaca

Variabel ini menjelaskan terkait kemampuan membaca. Keterampilan baca merupakan keterampilan dasar penting untuk dikuasai. Jika keterampilan baca anak rendah maka prestasi belajar juga rendah. Kemampuan membaca anak *slow learner* berbeda dengan anak normal pada umumnya. Hal ini dikarenakan pada individu yang lamban belajar kebanyakan belum bisa mengenali bentuk huruf dan huruf yang digabung menjadi sebuah kata. Untuk mengukur kemampuan membaca, peneliti menggunakan dua Aspek dari (Widodo et al., 2020), yaitu:

- a. Bisa menyusun huruf menjadi kata secara benar,
- b. Bisa menyusun kata menjadi kalimat dengan benar

3. Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard menjadi media pembelajaran yang edukatif, berbentuk kartu dengan gambar dan dilengkapi dengan kata. Kartu ini juga dapat disesuaikan dengan anak yang dihadapi. Kartu ini bisa membuat sendiri atau beli. Peneliti membuat sendiri kartu *flashcard* yang disesuaikan terhadap kemampuan siswa *slow learner*. Dalam penerapan media *flashcard*, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu terkait: Media pendampingan, Metode pendampingan, Catatan Pendampingan,.

a. Media Pendampingan

Seluruh aktivitas dan kegiatan dalam modul ini membutuhkan media pendampingan sebagai berikut:

- *Flashcard* abjad
- *Flashcard* angka
- Stik es
- Kertas
- Pensil

b. Metode Pendampingan

- Ceramah

Metode ceramah dilakukan guru di tahap pra-kondisi ketika akan memulai kelas seperti: salam, memberi motivasi, dan menjelaskan tema dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya dalam tahap kedua, metode ini dilakukan untuk menjelaskan bagaimana teknik dan aturan dalam permainan *flashcard*.

- Tanya jawab

Metode tanya jawab dilakukan ketika guru akan memulai kelas, guru melakukan tegur sapa menanyakan keadaan siswa dan siswi mengkonfirmasi. Selanjutnya metode ini juga digunakan ketika guru memberi pertanyaan tentang “ini angka berapa”, “ ini huruf apa”, dan “ ini bagaimana bacanya”. Selama proses permainan *flashcard* guru akan sering menggunakan metode tanya jawab ini.

- Komunikasi interaktif

Metode komunikasi interaktif juga dilakukan selama proses permainan *flashcard*. Ketika guru mulai mengenalkan *flashcard* kepada anak *slow learner*, pertama-tama akan dibacakan angka dan hurufnya, kemudian siswa

mengikuti angka dan huruf yang dilafalkan guru. Kegiatan komunikasi antara guru dan siswa ini dilakukan berulang hingga kartu terakhir.

c. Catatan untuk Pendampingan

- Guru pendamping atau guru shadow hendaknya menambah wawasan literasi mengenai cara yang tepat untuk menangani anak slow learner
- Guru sebaiknya membuat kurikulum khusus untuk anak slow learner, supaya proses belajar anak slow learner semakin optimal
- Guru pendamping hendaknya mengajar anak slow learner lebih intens dan sabar

d. Validitas Modul

Setiap aktivitas dan kegiatan dalam modul ini telah digunakan sebagai pedoman pendampingan siswa slow learner di MI Aisyiyah, yang didasarkan pada kajian ilmiah dan penelitian lapangan. serta telah divalidasi oleh Expert Judgement Bapak Yudi Prasetya, S.Pd. selaku kepala terapis dan Aninda Widiya Ratmasari, S.Pd. selaku penanggung jawab kelas inklusi.

Proses Pendampingan terdiri dari beberapa tahapan dalam penggunaan *flashcard*, yaitu:

1. Tahap 1. Pra Kondisi

Ringkasan Materi

Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, melakukan tegur sapa, berdoa, mengkondisikan kelas. Sebelum memulai kegiatan guru memberikan apresiasi kepada siswa untuk membuka komunikasi dengan siswa. Selanjutnya, guru akan memberikan motivasi kepada siswa supaya lebih semangat untuk belajar. Guru juga menyampaikan tema pembelajaran kepada siswa serta tujuan yang ingin dicapai. Tahap ini sangat penting dilakukan dalam mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Sehingga materi yang disampaikan guru akan dipahami secara maksimal. Kegiatan ini memiliki 5 aktivitas yaitu:

- a. Mengucapkan salam. Mengucapkan salam dilakukan oleh guru untuk membuka kelas sebelum dilakukannya kegiatan belajar mengajar
- b. Tegur sapa. Tegur sapa dilakukan guru untuk membangun hubungan dengan siswa sebelum kegiatan belajar mengajar
- c. Memberikan apresiasi. Memberikan apresiasi dilakukan guru untuk membangun komunikasi dengan siswa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar
- d. Memberikan motivasi. Memberikan motivasi dilakukan guru supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar
- e. Menyampaikan tema pembelajaran dan tujuan belajar supaya kegiatan belajar berjalan dengan lancar

Tujuan

Adapun tujuan dari kegiatan pembuka (salam, tegur sapa, apresiasi, motivasi) adalah untuk memulai komunikasi dengan siswa, memberikan motivasi belajar, selain itu untuk membuat siswa siap dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Indikator Keberhasilan

Kegiatan pembukaan untuk memulai kelas ini bisa dinyatakan berhasil jika siswa memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menjawab salam yang diberikan guru
- b. Siswa membalas tegur sapa yang dilakukan guru
- c. Siswa senang mendapat apresiasi dari guru
- d. Siswa merasa termotivasi sebelum memulai kegiatan belajar
- e. Siswa memahami tema dan tujuan pembelajaran

Waktu

Durasi dalam kegiatan ini adalah 10 menit

Metode

Metode yang digunakan dalam tahap prakondisi adalah ceramah (mengucapkan salam, memberi apresiasi, memberi motivasi, menjelaskan tema dan tujuan pembelajaran) dan tanya jawab (tegur sapa)

Alat dan Bahan

- a. Ruang kelas
- b. Meja

Tahapan Kegiatan (Aktivitas)

Dalam kegiatan “ prakondisi” ada tahap-tahap yang harus dilakukan oleh para pendamping yakni:

- a. Pendamping memasuki ruang kelas
- b. Pendamping mengawali dengan mengucapkan salam
- c. Pendamping melakukan tegur sapa
- d. Pendamping mengkondisikan siswa untuk duduk yang baik
- e. Pendamping mengajak siswa untuk berdoa Bersama
- f. Pendamping melakukan apresiasi untuk memulai komunikasi
- g. Pendamping memberikan motivasi kepada siswa
- h. Pendamping menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Berikut instruksi guru kepada siswa

- a. Pendamping memasuki kelas
- b. Mengucapkan salam “ Assalamualaikum Wr. Wb, selamat pagi anak-anak”
- c. Tegur sapa “ gimana kabarnya hari ini?”

- d. Apresiasi “ wah hari ini murid-murid ibu terlihat cantik dan ganteng ya”
- e. Motivasi “hari ini siswa yang belajarnya paling rajin akan ibu kasih hadiah misteri di saku baju ibu”
- f. Menjelaskan “jadi hari ini kalian akan belajar tentang permainan *flashcard* ya anak-anak. Dengan permainan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca kalian.

Evaluasi Kegiatan

Pada hari pertama treatment siswa slow learner masih merasa malu, bingung, dan belum berani. Namun, mereka mampu mengikuti seluruh instruksi guru. Guru mampu melakukan pembuka di depan kelas dengan baik. Siswa aktif menjawab salam dan tegur sapa yang dilakukan oleh guru. Siswa merasa senang ketika guru memberi apresiasi. Selanjutnya siswa lebih bersemangat belajar ketika guru memberi motivasi.

2. Tahap 2. Mengamati

Ringkasan Materi

Meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca adalah fokus dalam pendampingan ini. diawali dengan guru memegang kartu *flashcard* yang disusun setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa sambil menjelaskan teknik dan aturan dalam permainan *flashcard*. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan guru tentang aturan dan teknik permainan *flashcard*.

Tujuan

Tujuan dari kegiatan “mengamati” ini adalah untuk memberikan penjelasan kepada siswa mengenai bagaimana teknik serta aturan dalam permainan *flashcard* serta untuk mengamati sejauh mana siswa memahami tentang tema yang sedang diajarkan.

Indikator Keberhasilan

Kegiatan “mengamati” dinyatakan berhasil dilakukan jika guru mampu menjelaskan dengan baik kepada siswa serta siswa bisa memahami bagaimana teknik dan aturan permainan *flashcard*.

Waktu

Durasi dalam kegiatan “mengamati” adalah 100 menit.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dimulai dengan ceramah guru dalam menjelaskan teknik dan aturan permainan *flashcard*. Siswa mendengarkan. Kemudian metode tanya jawab digunakan guru ketika mencoba memainkan *flashcard* dihadapan siswa slow learner.

Alat dan Bahan

- a. Kartu *flashcard* angka
- b. Kartu *flashcard* huruf

- c. Stik

Tahapan Kegiatan (Aktivitas)

Dalam kegiatan “ mengamati” ada tahap-tahap yang harus dilakukan oleh para pendamping yakni:

- a. Guru mempersiapkan kartu *flashcard*
- b. Guru menyusun kartu *flashcard* yang telah disusun setinggi dada yang dihadapkan ke arah siswa
- c. Guru menjelaskan teknik dan aturan permainan *flashcard*
- d. Penjelasan untuk kartu *flashcard* angka dan huruf

Berikut instruksi guru kepada siswa

- a. Guru menyiapkan *flashcard*
- b. Guru menyusun *flashcard* “ coba lihat anak-anak, ini namanya adalah *flashcard*. Ada bentuk angka, huruf, kata, dan ada gambar di bawahnya”/
- c. Guru menjelaskan “ ini ada dua jenis kartu *flashcard* anak-anak. Pertama kartu yang berisi angka, *flashcard* kedua berisi huruf abc sampai z. Nanti bu guru akan tunjukkan satu persatu kartunya, kemudian ibu akan melafalkannya dan kalian mengikuti. Kemudian di kartu *flashcard* angka di bawahnya ada gambarnya, nanti gambar tersebut akan dihitung dan dicocokkan jumlahnya. Jika angka tidak cocok dengan gambar, kalian bisa menghitungnya menggunakan stik yang sudah ibu sediakan.

Evaluasi Kegiatan

Di Hari kedua pemberian treatment siswa mulai terlihat percaya diri dan lebih berani. Siswa mam memahami instruksi guru mengenai teknik dan aturan dalam permainan *flashcard*. Siswa mulai lebih aktif menjawab pertanyaan guru.

3. Tahap 3. Mencoba

Ringkasan Materi

Kegiatan sebelumnya guru sudah menjelaskan teknik dan aturan dalam permainan *flashcard*, serta sudah ditunjukkan bagaimana bentuk *flashcard* kepada siswa. Pada kegiatan “mencoba” ini guru mulai mempraktekkan permainan *flashcard*. Guru akan menunjukkan kartu *flashcard* satu persatu dengan waktu yang relatif singkat. Sambil melafalkan huruf, suku kata, dan kata yang ada di dalam *flashcard*. Siswa diminta untuk menirukan guru sampai kartu terakhir.

Dengan dilakukan kegiatan ini serta dilakukan secara berulang-ulang siswa akan mulai mengenal angka serta huruf dan perlahan-lahan bisa memahami cara berhitung dan membaca.

Tujuan

Adapun tujuan dalam kegiatan “mencoba” ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pemahaman tentang lafal angka, huruf, dan kata dalam kartu *flashcard*
- b. Membangun pemahaman siswa mengenai pelafalan angka, huruf, dan kata dalam *flashcard* yang ditunjukkan guru

Indikator Keberhasilan

Kegiatan “mencoba” ini bisa dikatakan berhasil jika siswa mampu memahami pelafalan angka, huruf, dan mampu membaca kata.

Waktu

Waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan “mencoba” adalah 100 menit.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan “mencoba” adalah komunikasi interaktif antara guru dan siswa slow learner selama pendampingan. Kegiatan

diawali dengan guru menunjukkan kartu *flashcard* kemudian melafalkan angka, huruf, dan kata. Kemudian diikuti oleh siswa yang menirukan lafal yang diucapkan oleh guru. Kegiatan ini diulang-ulang sampai kartu *flashcard* terakhir.

Alat dan Bahan

- a. Kartu *flashcard* angka
- b. Kartu *flashcard* huruf
- c. Stik

Tahapan Kegiatan (Aktivitas)

Dalam kegiatan “mencoba” ada tahap-tahap yang harus dilakukan oleh para pendamping yakni:

- a. Pendamping menunjukkan satu persatu *flashcard* dengan waktu yang relatif singkat
- b. Pendamping melafalkan angka, huruf, dan suku kata yang ada di *flashcard*
- c. Pendamping meminta siswa menirukan
- d. Kegiatan diulang sampai kartu terakhir

Berikut instruksi guru kepada siswa

- a. Menunjukkan “anak-anak coba lihat kartu *flashcard* ini
- b. Melafalkan “ibu guru akan melafalkan huruf ini kalian ikuti ya!. ini adalah angka 1, 2, 3, 4, dan seterusnya. Baik selanjutnya ini adalah huruf A, B, C, D dan seterusnya.
- c. Baik coba diikuti ya anak-anak
- d. Ikuti ibu guru sampai *flashcard* terakhir ya

Evaluasi Kegiatan

Pada hari ketiga, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sudah mulai berani untuk bertanya Ketika belum mengerti. Terkait motivasi siswa sudah ada perkembangan dari hari sebelumnya, dikarenakan siswa sudah mulai mengerti cara penggunaan media pembelajaran *flashcard*. Setelah pembelajaran *flashcard* selesai sudah banyak siswa yang mau Kembali membereskan *flashcard*nya.

4. Tahap 4. Menalar

Ringkasan Materi

Di tahap sebelumnya pendamping telah menjelaskan teknik dan aturan permainan *flashcard*. Pendamping juga telah menerangkan bagaimana cara membaca kartu *flashcard* angka dan huruf. Di tahap “menalar” pendamping akan memberikan kartu *flashcard* yang telah diterangkan kepada siswa, selanjutnya pendamping meminta siswa mengamati kartu tersebut. Pendamping meminta siswa membaca *flashcard* tanpa bantuan guru.

Tujuan

Adapun tujuan dalam kegiatan “mencoba” ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mampu membaca kartu *flashcard* angka secara mandiri
- b. Siswa mampu membaca kartu *flashcard* huruf secara mandiri

Indikator Keberhasilan

Kegiatan “menalar” bisa dikatakan berhasil jika siswa *slow learner* memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Siswa bisa membaca angka di dalam kartu *flashcard*
- b. Siswa bisa membaca huruf di dalam kartu *flashcard*

Waktu

Waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan “menalar” adalah 100 menit

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan “menalar” adalah komunikasi interaktif antara pendamping dan siswa *slow learner*. Pendamping akan menunjukkan kartu *flashcard* dan siswa *slow learner* akan menjawab angka atau huruf apa yang ada di dalam kartu *flashcard*.

Alat dan Bahan

Dalam kegiatan “menalar” alat dan bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Kartu *flashcard* angka
- b. Kartu *flashcard* huruf
- c. stik

Tahapan Kegiatan (Aktivitas)

Dalam kegiatan “menalar” ada tahap-tahap yang harus dilakukan oleh para pendamping yakni:

Kartu *flashcard* angka

- a. Pendamping menunjukkan kartu *flashcard* angka kepada siswa *slow learner*
- b. Siswa mengamati
- c. Pendamping bertanya “angka berapa yang ada di dalam *flashcard*?”
- d. Siswa menjawab
- e. Pendamping meminta siswa menghitung penjumlahan angka yang ada di dalam *flashcard*
- f. Diulang sampai kartu terakhir

Kartu *flashcard* huruf

- a. Pendamping menunjukkan kartu *flashcard* kepada siswa *slow learner*
- b. Siswa mengamati
- c. Pendamping bertanya “huruf apa yang ada di dalam kartu *flashcard*?”
- d. Siswa menjawab
- e. Pendamping meminta siswa untuk menyusun sebuah kata
- f. Diulang sampai kartu terakhir

Berikut instruksi guru kepada siswa

- a. Pendamping menunjukkan kartu *flashcard* angka kepada siswa *slow learner*
- b. Bertanya

Kartu *flashcard* angka

- Coba amati kartu *flashcard* ini! angka berapa yang ada di kartu *flashcard* ini?
- siswa menjawab “ angka lima bu”

- betul, selanjutnya apakah gambar yang ada di bawah angka jumlahnya sudah benar 5?
- Siswa menghitung 1,2,3,4,5,6. “ada 6 bu”.
- Jadi apakah jumlah gambarnya sudah cocok?
- Siswa menjawab “belum”
- Kalau begitu tunjukkan angka 5 menggunakan stik ini
- Siswa slow learner menyusun stik “12345”.
- Iya betul seperti itu mas,
- Sekarang ini coba lihat “2” ditambah “3” berapa?
- Siswa mengamati
- Coba terus stiknya mas, di sini “2”, di sini “3”.
- Siswa menyusun stik
- Sekarang hitung ada berapa stik
- Siswa menghitung dan menjawab ada “5” stik
- Bagus, betul mas

Kartu *flashcard* huruf

- Coba amati kartu *flashcard* ini! huruf apa yang ada di kartu *flashcard* ini?
- Siswa mengamati kemudian menjawab “ A, B, C,D “ dan seterusnya
- Diulangi sampai huruf “Z”
- Coba cari huruf “C”
- Siswa mencari huruf “C”
- Iya betul
- Cari huruf “B” mas
- Siswa mencari huruf “B”
- Bagus betul mas
- Sekarang coba susun huruf ini menjadi sebuah kata
- Siswa mencoba menyusun huruf menjadi sebuah kata
- Iya betul mas
- Sekarang coba susun dua kata dari huruf ini
- Siswa menyusun dua kata dari huruf

Evaluasi Kegiatan

Pada hari ke empat, Pada hari ketiga, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sudah mulai berani untuk bertanya Ketika belum mengerti. Terkait motivasi siswa sudah ada perkembangan dari hari sebelumnya, dikarenakan siswa sudah mulai mengerti cara penggunaan media pembelajaran *flashcard*. Setelah pembelajaran *flashcard* selesai sudah banyak siswa yang mau Kembali membereskan *flashcardnya*.

5. Tahap 5. konfirmasi

Ringkasan Materi

Dalam kegiatan sebelumnya siswa telah berhasil membaca angka dan huruf di dalam kartu *flashcard* secara mandiri. Selanjutnya di dalam kegiatan “konfirmasi” kami akan melihat kegiatan apa saja yang telah berhasil dilakukan.

- Siswa memperhatikan guru yang sedang memegang *flashcard* setinggi dada sambil mendengarkan penjelasan guru tentang teknik dan aturan pembelajaran menggunakan media *flashcard*
- Siswa menirukan guru membaca satu persatu huruf, suku kata dan kata pada *flashcard* dengan memperhatikan kartu dalam waktu yang relatif singkat sampai kartu terakhir
- Siswa mengamati kartu yang telah diterangkan
- Siswa membaca *flashcard* tanpa bantuan guru

Tujuan

Tujuan dari kegiatan “konfirmasi” ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk melihat tujuan apa saja yang telah dicapai
- b. Untuk mengetahui seberapa berhasil pendamping melaksanakan kegiatan pendampingan
- c. Untuk mengetahui apakah kemampuan siswa slow learner meningkat atau tidak

Indikator Keberhasilan

Kegiatan ini bisa dikatakan berhasil jika siswa memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Siswa telah berhasil mencapai seluruh tujuan pembelajaran
- b. Siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung dan membaca

Waktu

waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan “konfirmasi” adalah 100 menit

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan “menalar adalah

- a. Evaluasi

Alat dan Bahan

Dalam kegiatan “menalar” alat dan bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Lembar evaluasi siswa
- b. pulpen

Tahapan Kegiatan (Aktivitas)

Dalam kegiatan “konfirmasi” ada tahap-tahap yang harus dilakukan oleh para pendamping yakni:

- a. Pendamping mempersiapkan lembar penilaian siswa slow learner
- b. Pendamping menganalisa apa saja tujuan yang telah tercapai
- c. Pendamping menilai perkembangan anak slow learner

Instruksi:

- a. Siapkan lembar penilaian
- b. Analisa
- c. Catat
- d. Beri nilai

Evaluasi Kegiatan

Pada hari kelima, Pada hari ketiga, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sudah berani untuk bertanya Ketika belum mengerti. Terkait motivasi siswa sudah banyak berkembang dibandingkan hari-hari sebelumnya. Setelah pembelajaran *flashcard* selesai segera membereskan *flashcardnya*.

6. Tahap 6. Penutup

Ringkasan Materi

Di kegiatan sebelumnya pendamping telah melakukan penilaian terhadap perkembangan siswa slow learner. Di kegiatan “penutup” ini pendamping akan melakukan Melakukan evaluasi, pendamping mengapresiasi usaha siswa, pendamping mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.

Tujuan

Tujuan dari kegiatan “penutupan” ini adalah

- a. Pendamping melakukan evaluasi terhadap perkembangan anak slow learner selama pendampingan
- b. Guru mengapresiasi usaha siswa
- c. Pendamping mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam

Indikator Keberhasilan

Kegiatan “penutup” ini dikatakan berhasil jika pendamping mampu mengevaluasi perkembangan anak slow learner dengan tepat dan baik. Selanjutnya pendamping mampu memberi apresiasi kepada siswa. Pendamping mampu mengakhiri kegiatan ini dengan baik dan menyenangkan.

Waktu

waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan “penutupan” ini adalah 10 menit

Metode

metode yang digunakan dalam kegiatan “penutupan” adalah

- a. Evaluasi
- b. Ceramah

Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan dalam kegiatan “penutupan” adalah

- a. Lembar evaluasi

Tahapan Kegiatan (Aktivitas)

Dalam kegiatan “penutupan” ada tahap-tahap yang harus dilakukan oleh para pendamping yakni:

- a. Pendamping melakukan evaluasi
- b. Pendamping memberi apresiasi kepada siswa
- c. Pendamping mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam

Instruksi

- a. Pendamping menulis hasil evaluasi
- b. Apresiasi “baik anak-anak kegiatan hari ini cukup sampai di sini, ibu bangga dengan kalian karena berhasil menyelesaikan pendampingan. Murid-murid ibu semangat sekali saat belajar permainan *flashcard*
- c. Mengakhiri “ sekian acara pendampingan, mohon maaf jika ibu ada salah kata. Ibu harap dengan dilakukannya pendampingan ini bisa bermanfaat bagi kualitas belajar kalian kedepannya. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Evaluasi Kegiatan

Pada hari keenam, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan berani bertanya disaat siswa belum terlalu mengerti terkait tata cara penggunaan media pembelajaran. Selain itu siswa memiliki motivasi dan bersemangat untuk mencoba media pembelajaran tanpa disuruh guru. Selama guru mempraktekkan media pembelajaran, siswa memperhatikan dengan seksama. Siswa selama pembelajaran sesekali bertepuk tangan Ketika siswa mampu Menyusun kartu dengan benar. Setelah *flashcard* digunakan, siswa Kembali memasukkan *flashcard* ke dalam tempatnya agar tidak berantakan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan dilakukan di salah satu sekolah dasar inklusi yang terletak di Ngunut. Lebih tepatnya bertempat di MI Aisyiyah. Penelitian ini dimulai pada bulan agustus

sampai dengan bulan desember 2023. Pemberian treatment dalam penelitian ini dilakukan setiap hari dalam satu minggu, selama 6 hari

Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono, Subjek penelitian merupakan bagian dalam akumulasi serta karakteristik yang ada pada populasi tersebut. Jumlah subjek ditulis dengan notasi n (Sugiyono, 2017). Peneliti menggunakan teknik sampling *purposive sampling*, dimana teknik ini memilih subjek dengan pertimbangan yang telah ditentukan. Subjek penelitian diambil secara sengaja dan sudah sesuai dengan syarat subjek penelitian. Adapun tujuan dari pemilihan subjek ini, agar data subjek lebih representatif. Subjek penelitian terdiri dari siswa slow learner yang secara khusus direkomendasikan oleh terapis anak berkebutuhan khusus, dan validasi dilakukan oleh guru dan kepala sekolah. Jumlah subjek yang diperoleh sebanyak 5 siswa. Meskipun di MI Aisyiyah terdapat 10 siswa slow learner, dua siswa baru bergabung pada bulan Oktober dan belum dapat dijadikan subjek penelitian. Sebagai hasilnya, jumlah siswa slow learner yang dapat diikutsertakan dalam penelitian ini berjumlah 7 siswa. Namun, 3 siswa di antaranya telah menjadi subjek uji coba media pembelajaran flashcard. Akhirnya, jumlah subjek dalam penelitian ini menyisakan 5 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data” (Sugiyono, 2017). Data diambil dengan melakukan observasi serta dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang peneliti coba adalah sebagai berikut:

1. Tes kartu bilangan dan huruf

Tes ini diaplikasikan untuk mengetahui tingkat keterampilan bahasa dan berhitung yang ingin diperoleh dalam rentang waktu tertentu. Tes ini berbentuk penilaian yang subjektif guna mengukur keterampilan membaca dan berhitung yang diterima ketika treatment.

Adapun Penilaiannya yaitu:

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel.2. Kemampuan Berhitung

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-5				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 6-10				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 11-15				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 16-20				
Memahami hasil tambah dan pengurangan menggunakan benda hingga 10.	Anak mampu mencocokkan jumlah gambar dengan angka				
	Anak mampu menghitung penjumlahan 1-5				
	Anak mampu menghitung penjumlahan 6-10				
	Anak mampu menghitung pengurangan 1-5				
	Anak mampu menghitung pengurangan 6-10				

Tabel.3. Kemampuan Membaca

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
Mampu merangkai huruf dalam bentuk kata dengan benar	Anak mampu mengenali huruf besar (A-Z)				
	Anak mampu mengenali huruf kecil (a-z)				
	Anak mampu menggabungkan dua suku kata				
	Anak mampu menyebutkan kata yang mempunyai awalan huruf yang sama				
Mampu merangkai kata dalam bentuk kalimat dengan benar	Anak mampu merangkai dua kata yang memiliki arti				
	Anak mampu merangkai kartu menjadi dua kalimat sederhana				
	Anak mampu merangkai tiga kata menjadi satu kalimat				

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan mengumpulkan data dengan pengamatan serta dicatat menjadi hasil guna mendapatkan data mengenai keterampilan bahasa lewat proses belajar dengan media kartu kata bergambar. Adapun Lembar observasi bisa dilihat di tabel berikut:

Tabel.4. Lembar Observasi

No	Aspek yang diamati	Keterangan					
		1	2	3	4	5	6
1	Keaktifan siswa dalam bertanya pada saat pelajaran						
2	Motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran						
3	Perhatian siswa pada saat pembelajaran menggunakan media <i>Flashcard</i>						
4	Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan						
5	Respon siswa dalam kegiatan pembelajaran						
6	Tanggung jawab siswa						

3. Dokumentasi

Pendokumentasian dalam penelitian ini adalah foto ketika proses pembelajaran untuk menunjukkan aktivitas keterampilan bahasa lewat proses belajar dengan media kartu kata bergambar.

Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat suatu instrumen valid atau tidak. Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas isi (*content*) adalah pengujian kelayakan instrumen penelitian oleh ahli. Validitas kriteria adalah uji kelayakan dengan membandingkan skor tes dengan acuan kriteria (materi pelajaran yang diajarkan) (Sugiyono, 2017). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *Aiken's V* dengan menyerahkan skala pada panel penilai sebanyak 4 orang *Expert Judgement* atau para ahli dalam bidang menangani anak berkebutuhan khusus untuk dinilai relevansinya. Adapun empat expert judgement yaitu: Bapak Yudi Prasetya, S.Pd, selaku kepala terapis, Ibu Aninda Widiya Ratmasari, S.Pd, selaku penanggung jawab kelas inklusi, Ibu Rofiah dzulqornain, S.Pd, Ibu Isna azizah aulia, S.Pd, selaku shadow di kelas inklusi. Aspek kemampuan kemampuan berhitung yang dikemukakan oleh Machdarini dan kemampuan membaca yang

dikemukakan oleh Widodo. Hasil validitas menggunakan *aiken's V* dengan 4 orang Expert Judgement atau para ahli dalam bidang menangani anak berkebutuhan khusus diperoleh hasil yakni: Hasil uji validitas menggunakan *aiken's V* pada aspek kemampuan berhitung dan kemampuan membaca didapatkan hasil validitas sebesar = 1.00 (>0,92). Dari hasil uji validitas tersebut dapat disimpulkan bahwa semua aspek dari kedua variabel dinyatakan valid.

Uji Deskriminan

Pada uji daya diskriminan dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa putaran sampai dinyatakan shahih. Dalam penelitian ini aitem dinyatakan shahih jika aitem tersebut memiliki daya diskriminasi di atas 0,25. Azwar mengatakan bahwa diskriminan aitem yang dinyatakan shahih apabila memiliki daya diskriminasi diatas 0,30 dan dapat diturunkan menjadi 0,25 apabila jumlah aitem yang sah tidak mencukupi jumlah yang diinginkan (Azwar, 2021). Hasil dari satu aitem yang dinyatakan tidak sah pada variabel kemampuan berhitung adalah aitem yang memiliki daya diskriminan < 0,25, yaitu pada aitem nomor 6. Dan terdapat 2 aitem yang gugur pada variabel kemampuan membaca, yaitu aitem nomor 5 dan 6. aitem-aitem yang tidak sah pada kedua variabel tersebut dihapus dan tidak dipakai dalam penelitian. Sehingga pada skala kemampuan berhitung terdapat 8 aitem dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.636. Selain itu, pada variabel kemampuan membaca terdapat 7 aitem dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.617. Adapun aitem-aitem yang shahih pada variabel kemampuan berhitung dan kemampuan membaca, yaitu:

Tabel.5. Aitem Kemampuan Berhitung Sesudah Uji Coba

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-5				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 6-10				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 11-15				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 16-20				
Memahami hasil tambah dan pengurangan menggunakan benda hingga 10.	Anak mampu mencocokkan jumlah gambar dengan angka				
	Anak mampu menghitung penjumlahan 6-10				

Anak mampu menghitung pengurangan 1-5
 Anak mampu menghitung pengurangan 6-10

Tabel.6. Aitem Kemampuan Membaca Sesudah Uji Coba

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
Mampu merangkai huruf dalam bentuk kata dengan benar	Anak mampu mengenali huruf besar (A-Z)				
	Anak mampu mengenali huruf kecil (a-z)				
	Anak mampu mengenali huruf besar dan kecil yang sudah di acak				
	Anak mampu menggabungkan dua suku kata				
Mampu merangkai kata dalam bentuk kalimat dengan benar	Anak Mampu merangkai huruf menjadi kata				
	Anak mampu merangkai kartu menjadi dua kalimat sederhana				
	Anak mampu merangkai tiga kata menjadi satu kalimat				

Reliabilitas

Menurut Azwar Salah satu ciri instrumen ukur yang berkualitas baik adalah reliabel, yaitu mampu menghasilkan skor yang cermat dengan error pengukuran kecil (Azwar, 2021). Untuk menguji reliabilitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengukuran *Alpha Cronbach*. Perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26*. Adapun Rumus Dari Alpha Cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- K = Banyaknya butir pertanyaan atau soal
- $\sum \sigma b^2$ = Jumlah varians butir
- σt^2 = Varians total

Azwar (2021) mengelompokkan nilai *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

- a. *Alpha Cronbach* <0,6 : Reliabilitas buruk
- b. *Alpha Cronbach* 0,6-0,79 : Reliabilitas diterima
- c. *Alpha Cronbach* 0,8-1,0 : Reliabilitas baik

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Alpha Cronbach*, dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel.7. Rekapitulasi Cronbach Alpha

Variabel	Cronbach Alpha		Batas Reliabilitas	Keterangan
Kemampuan Berhitung	0.636	>	0.6	Reliabel
Kemampuan Membaca	0.617	>	0.6	Reliabel

Rekapitulasi pada Tabel di atas diketahui nilai variabel kemampuan berhitung dan kemampuan membaca > 0,6, maka dapat diartikan bahwa kedua variabel tersebut dinyatakan reliabel.

B. Teknik Analisis Data

Analisis data sudah dilaksanakan sejak turun lapangan. Tujuan dari teknik ini untuk mendapat jawaban dari rumusan masalah atau melakukan uji hipotesis yang sudah dirumuskan (Sugiyono, 2017).

1. Uji normalitas

Menurut Qumusuddin, Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau dari populasi normal (Qumusuddin, 2019). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, menggunakan bantuan SPSS 26. Terdapat kriteria seperti berikut:

Jika signifikansi > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal

Jika signifikansi < 0,05, maka nilai residual berdistribusi tidak normal

2. Uji N-Gain

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilakukan melalui analisis gain-ternormalisasi <g>. Normalized gain atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian. Uji N- gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest (Sugiyono, 2017).

Rumus N-gain yaitu:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

C. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian ini, penulis menggunakan rumus uji daya beda (Wilcoxon signed-rank tes) dengan bantuan SPSS. 26.

Wilcoxon Signed Rank Test

Penelitian ini menggunakan uji daya beda Wilcoxon signed-rank tes yang mana merupakan uji non parametrik. Hal ini dilakukan karena subjek dalam penelitian ini sebanyak 5 orang. Wilcoxon signed-rank tes ialah uji hipotesis statistik non-parametrik yang digunakan ketika membandingkan dua sampel yang berkaitan, sampel yang sama, atau pengukuran berulang pada suatu sampel untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan antara dua pengukuran pada sampel yang sama (Muhid, 2019). Hal ini dapat digunakan sebagai alternatif uji t berpasangan ketika data tidak memenuhi asumsi yang biasa.

Kriteria Pengujian

Berikut dasar pengambilan keputusan dalam menerima atau menolak H_0 dalam uji Wilcoxon Signed Rank Test:

- a. Jika probabilitas (Asymp.Sig) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika probabilitas (Asymp.Sig) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur memiliki 19 Kecamatan. Salah satunya yaitu Kecamatan Ngunut. Kecamatan Ngunut memiliki lembaga Pendidikan inklusi yang mana sekolah inklusi tersebut menjadi satu-satunya sekolah inklusi yang ada di kecamatan Ngunut. Sekolah inklusi ini ialah MI Aisyiyah. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang berdiri pada tahun 2020, dengan luas tanah 1.344 m². MI Aisyiyah Ngunut beralamat lengkap di Jl. Recobarong Lingkungan 7 Rt. 02 Rw. 01, Kabupaten Tulungagung, Prov. Jawa Timur.

Sebagai lembaga Pendidikan, MI Aisyiyah memiliki program inklusi yang mana didalamnya dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas kecil dan kelas besar. Kelas kecil di MI Aisyiyah merupakan kelas transisi yang digunakan untuk membimbing serta mengkondisikan siswa sebelum masuk ke kelas besar. Dan untuk yang kelas besar merupakan kelas untuk siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus yang sudah mampu beradaptasi dan sudah mampu jika digabungkan dengan anak normal.

2. Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai November 2023. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik yaitu: a). Tes kartu huruf dan angka (*Flashcard*). b). Observasi. c). Dokumentasi.

a. Tes Kartu Bilangan dan Huruf

Pada tes kartu bilangan dan huruf ini variabel yang akan diukur yaitu kemampuan berhitung dan kemampuan membaca. Adapun aspek kemampuan berhitung yaitu: Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10, Memahami hasil tambah dan pengurangan menggunakan benda hingga 10. Sedangkan Aspek untuk kemampuan membaca yaitu: Mampu merangkai huruf dalam bentuk kata dengan benar, Mampu merangkai kata dalam bentuk kalimat dengan benar. Pemberian treatment media pembelajaran *flashcard* dalam penelitian ini sebanyak 6 kali pertemuan dengan durasi setiap pertemuan selama 2 jam dengan bantuan shadow.

Subjek dalam penelitian ini sebanyak 5 siswa, yang mana siswa tersebut merupakan anak *slow learner*.

b. Observasi

Tahap kedua dari penelitian eksperimen ini adalah pengamatan (observasi). Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya *treatment* yang diberikan kepada siswa. Observasi ini mengungkapkan berbagai aktivitas siswa pada saat mendapatkan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengetahui kegiatan dan keadaan siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan observasi menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pada observasi ini menyampaikan bagaimana siswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard* yang berlangsung selama 6 hari.

Hasil observasi kegiatan siswa antara lain:

- Hari Pertama

Pada hari pertama, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa pada saat proses pembelajaran *flash card* berlangsung. Siswa memiliki keraguan untuk bertanya Ketika mereka belum mengerti bagaimana cara penggunaan media *flashcard* tersebut. Siswa kurang termotivasi ataupun bersemangat dikarenakan belum terlalu mengerti cara menggunakan media *flashcard*. Namun siswa terlihat senang saat mengikuti pembelajaran *flashcard*. Setelah pembelajaran *flashcard* selesai, siswa membiarkan kartu-kartu tersebut berserakan diatas meja.

- Hari Kedua

Pada hari kedua, siswa merespon dengan baik dalam menerima materi yang diberikan guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran *flash card* berlangsung. Siswa masih memiliki keraguan yang sama seperti di hari pertama, yaitu siswa ragu untuk bertanya Ketika mereka belum terlalu mengerti terkait cara penggunaan media *flashcard*. Terkait motivasi siswa belum ada perkembangan dari hari pertama dikarenakan siswa belum mengerti cara menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Setelah

pembelajaran *flashcard* selesai hanya terdapat beberapa siswa yang mau Kembali membereskan *flashcardnya*.

- Hari Ketiga

Pada hari ketiga, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sudah mulai berani untuk bertanya Ketika belum mengerti. Terkait motivasi siswa sudah ada perkembangan dari hari sebelumnya, dikarenakan siswa sudah mulai mengerti cara penggunaan media pembelajaran *flashcard*. Setelah pembelajaran *flashcard* selesai sudah banyak siswa yang mau Kembali membereskan *flashcardnya*.

- Hari Keempat

Pada hari ke empat, Pada hari ketiga, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sudah mulai berani untuk bertanya Ketika belum mengerti. Terkait motivasi siswa sudah ada perkembangan dari hari sebelumnya, dikarenakan siswa sudah mulai mengerti cara penggunaan media pembelajaran *flashcard*. Setelah pembelajaran *flashcard* selesai sudah banyak siswa yang mau Kembali membereskan *flashcardnya*.

- Hari kelima

Pada hari kelima, Pada hari ketiga, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa sudah berani untuk bertanya Ketika belum mengerti. Terkait motivasi siswa sudah banyak berkembang dibandingkan hari-hari sebelumnya. Setelah pembelajaran *flashcard* selesai segera membereskan *flashcardnya*.

- Hari Keenam

Pada hari keenam, siswa merespon baik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan ketertiban siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif dan berani bertanya disaat siswa belum terlalu mengerti terkait tata cara penggunaan media pembelajaran. Selain itu siswa memiliki motivasi dan

bersemangat untuk mencoba media pembelajaran tanpa disuruh guru. Selama guru mempraktekkan media pembelajaran, siswa memperhatikan dengan seksama. Siswa selama pembelajaran sesekali bertepuk tangan Ketika siswa mampu Menyusun kartu dengan benar. Setelah *flashcard* digunakan, siswa Kembali memasukkan *flashcard* ke dalam tempatnya agar tidak berantakan.

- Dokumentasi

Dokumentasi hanya ditampilkan Sebagian, dan untuk dokumentasi keseluruhan ditampilkan di lampiran.



Gambar.3. Dokumentasi Treatment.

3. Pelaksanaan Skoring.

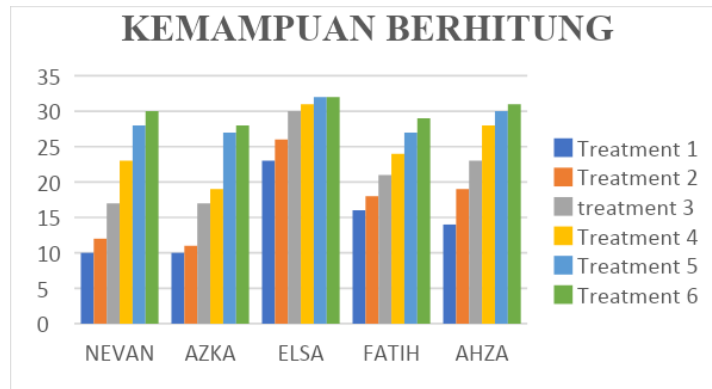
Setelah pengumpulan data dilakukan oleh peneliti maka selanjutnya dilakukan proses skoring yang mana dalam penelitian ini. Adapun Langkah-langkah skoring dilakukan sebagai berikut:

- a. Memberikan skor pada lembar yang sudah disediakan peneliti terkait aspek serta indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Lembar skor tersebut berisi nilai satu sampai dengan empat, yang mana angka satu melambangkan bahwa anak belum Berkembang (BB) dan 4 melambangkan bahwa anak sudah berkembang sangat baik (BSB).
- b. Melakukan olah data yang meliputi uji validitas, uji normalitas, Uji Hipotesis.

B. Hasil Penelitian

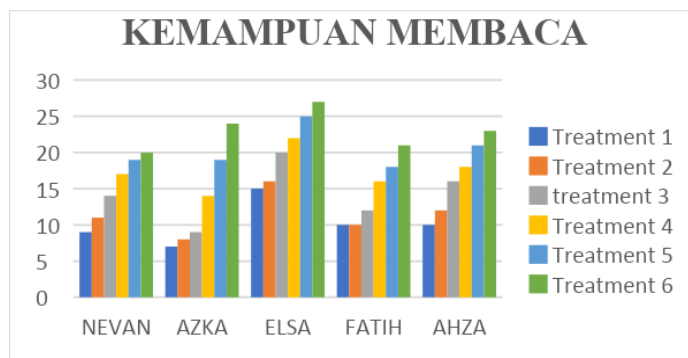
1. Treatment Media Pembelajaran *Flashcard*

a. Berhitung



Gambar.4. Diagram Batang Kemampuan Berhitung

b. Membaca



Gambar. 5. Diagram Batang Kemampuan Membaca

Gambar diatas merupakan diagram batang terkait hasil treatment berhitung selama 6 hari dengan durasi 2 jam yang telah diberikan pada anak. Treatment dalam penelitian ini dilakukan selama 6 hari secara berturut-turut. Hal ini dikarenakan siswa slow learner perlu mendapatkan stimulus secara berulang-ulang supaya konsentrasi dan perhatiannya tetap terjaga selama pembelajaran berlangsung (Sukma, 2021). Dalam waktu 6 hari yang dilakukan secara berulang-ulang menunjukkan hasil bahwa kemampuan berhitung dan membaca anak slow learner meningkat setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *flashcard*

Hasil ini di ketahui dari gambar diagram diatas dengan pemberian treatment selama 6 hari menunjukkan bahwa anak terus mengalami peningkatan, mulai dari hari pertama sampai hari keenam treatment berlangsung, hal ini diketahui yang mana pada hari pertama kemampuan berhitung anak kurang dari 20% dan pada pertemuan ke 6 kemampuan anak menjadi di atas 30%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian treatment media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak slow learner. Sedangkan untuk Diagram kemampuan membaca anak diketahui bahwa kemampuan membaca pada anak mengalami peningkatan yang mulanya berada di angka kurang dari 15% meningkat menjadi di atas 25%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian treatment media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

2. Uji Normalitas

Tabel.8. Output Uji Normalitas

	<u>Kolmogorov-Smirnov^a</u>			<u>Shapiro-Wilk</u>		
	Statis tic	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pretest Berhitung	.261	5	.200*	.807	5	.093
Posttest Berhitung	.136	5	.200*	.987	5	.967
Pretest Membaca	.327	5	.086	.888	5	.346
Posttest Membaca	.167	5	.200*	.964	5	.833

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada tabel test of normality data pretest menunjukkan nilai signifikan pada uji Shapiro-Wilk = 0.093. Artinya nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal. Dan untuk Hasil uji normalitas posttest menunjukkan nilai signifikan pada uji Shapiro-wilk menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.967. Artinya nilai signifikan dari kedua uji tersebut lebih dari 0,05. Maka data posttest berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada tabel test of normality data pretest menunjukkan nilai signifikan pada uji Shapiro-Wilk = 0.346 Artinya nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal. Dan untuk. Hasil uji normalitas posttest menunjukkan nilai signifikan pada uji Shapiro-wilk menunjukkan nilai

signifikan sebesar 0.833. Artinya nilai signifikan dari uji tersebut lebih besar dari 0,05. Maka data posttest berdistribusi normal.

3. N-Gain

Tabel.9. Uji N-Gain Kemampuan Berhitung

N	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Post-Pretest	S.Ideal-Pretest	N-Gain Score	% N.Gain Score
5	10,4	30	19,6	181,6	0,107767211	10,77672107

Pada total keseluruhan subjek, N-Gain Score sebesar 0,107767211 (atau sekitar 10,78%) menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung rata-rata sebesar 10,78% yang menunjukkan adanya peningkatan dalam skor di antara pretest dan posttest kemampuan berhitung.

Tabel.10. Uji N-Gain Kemampuan Membaca

N	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Post-Pretest	S.Ideal-Pretest	N-Gain Score	% N.Gain Score
5	10,2	23	12,8	157,8	0,081020512	8,102051176

Pada total keseluruhan subjek, N-Gain Score sebesar 0,081020512 (atau sekitar 8,1%) menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung rata-rata sebesar 8,1% yang menunjukkan adanya peningkatan dalam skor di antara pretest dan posttest kemampuan membaca.

4. Uji Hipotesis

Tabel.11. Output Ranks Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttets Berhitung - Pretest Berhitung	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	5 ^b	3.00	15.00
	Ties	0 ^c		
	Total	5		
Posttest Membaca - Pretest Membaca	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	5 ^e	3.00	15.00
	Ties	0 ^f		
	Total	5		

Interpretasi Output Uji Wilcoxon

Output Ranks Berhitung

1. Negative Ranks atau selisih (negatif) antara kemampuan berhitung untuk Pre Test dan Post Test adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai pretest ke nilai posttest.
2. Positif Ranks atau selisih (positif) antara kemampuan berhitung untuk pretest dan posttest. Disini terdapat 5 data positif (N) yang artinya ke 5 subjek mengalami peningkatan kemampuan berhitung dari pretest ke posttest. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 3.00, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum Of Ranks adalah sebesar 15.00.
3. Ties adalah kesamaan nilai pretest dan Post Test, disini nilai Ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara Pre Test dan Post Test.

Output Ranks Membaca

1. Negative Ranks atau selisih (negatif) antara kemampuan membaca untuk Pre Test dan Post Test adalah 0, baik itu pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai pretest ke nilai posttest.
2. Positif Ranks atau selisih (positif) antara kemampuan membaca untuk pretest dan posttest. Disini terdapat 5 data positif (N) yang artinya ke 5 subjek mengalami peningkatan kemampuan membaca dari pretest ke posttest. Mean Rank atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 3.00, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum Of Ranks adalah sebesar 15.00.
3. Ties adalah kesamaan nilai pretest dan Post Test, disini nilai Ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara Pre Test dan Post Test.

Tabel.12. Output Test Statistics Wilcoxon Signed Ranks Test

	Test Statistics ^a	
	Posttest Berhitung - Pretest Berhitung	Posttest Membaca - Pretest Membaca
Z	-2.032 ^b	-2.032 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.042	.042

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output “Test Statistics” di atas, pretest dan posttest pada kemampuan berhitung dan membaca diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,42. Karena nilai 0,42 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa (H_0) ditolak dan (H_a) diterima yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai antara pretest dengan posttest pada pemberian media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak slow learner.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran flashcard dapat meningkatkan semangat, motivasi dalam belajar. Selain itu anak juga aktif dan berani bertanya selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Neni Nurkhamidah yang menyatakan bahwa pemanfaatan kartu flash dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa (Nurkhamidah, 2023). Selain itu terdapat penelitian terdahulu dari Fathimah Kelrey, Rita Kombong, Tri N Hatala yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran flashcard pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan pengetahuan mereka serta merangsang motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Kelrey et al., 2021). Dengan demikian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa penggunaan kartu flash sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, sesuai dengan temuan yang terdokumentasi dalam literatur penelitian. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner. Kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini diketahui dari hasil olah data pretest-posttest pada kemampuan berhitung dan kemampuan membaca setelah diberikan treatment media pembelajaran *flashcard* pada anak slow learner. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *flashcard* dinilai menjadi media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan kemampuan membaca pada anak slow learner.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang penting dikuasai siswa, selain itu kemampuan berhitung merupakan hal dasar yang perlu dikuasai siswa dalam mempelajari matematika di sekolah. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Tuti Haryati, Winda Winata dan Ahmad Suryadi, yang menyatakan bahwa siswa perlu

memahami kegiatan berhitung sebelum bisa memahami kegiatan lain dalam matematika. (Haryati & Widia Winata, 2022). Selain bermanfaat untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, kemampuan berhitung juga digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Pada anak slow learner, kemampuan berhitung memiliki peran penting dalam situasi kehidupan sehari-hari, seperti dalam hal berbelanja, mengelola uang saku untuk kebutuhan konsumsi, menabung, melakukan pertukaran pecahan uang dengan teman, dan menghitung jumlah barang yang dimiliki (Wulandari & Prasetyaningrum, 2018). Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar dalam matematika dan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari pada anak slow learner. Selain kemampuan berhitung anak slow learner juga penting memiliki kemampuan dalam membaca.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang penting dikuasai oleh siswa normal maupun slow learner. Membaca merupakan kunci utama untuk meraih pengetahuan yang melibatkan berbagai disiplin ilmu, termasuk informasi dan panduan sehari-hari yang memiliki dampak signifikan pada kehidupan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Menguasai keterampilan membaca adalah hal krusial bagi siswa agar dapat memahami semua materi pelajaran di sekolah. Namun, tidak semua siswa mampu menguasai kemampuan membaca dengan cepat, terutama mereka yang belajar dengan lambat (slow learner) dan memiliki keterbatasan dalam kapasitas intelektual, daya ingat, dan konsentrasi (Prima Claranita et al., 2022). Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca sangat penting untuk semua siswa, baik yang belajar dengan normal maupun lambat (slow learner). Membaca dianggap sebagai kunci utama untuk meraih pengetahuan yang mencakup berbagai disiplin ilmu, termasuk informasi dan panduan sehari-hari yang memiliki dampak besar pada kehidupan. Meskipun demikian, siswa slow learner menghadapi kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca dengan cepat, karena memiliki keterbatasan dalam kapasitas intelektual, daya ingat, dan konsentrasi.

Dilihat dari paparan hasil penelitian diatas diketahui bahwa media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada siswa slow learner. Penelitian ini memiliki kesamaan hasil dengan penelitian lain terkait media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca. Adapun penelitian terdahulu yang mengkaji terkait media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca, yaitu: Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Vina Febiani Musyadad, dkk, yang menyatakan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia meningkat dengan menggunakan media *flashcard*, hal ini terbukti dari perolehan nilai rata-rata kemampuan membaca pada setiap siklus (Febiani Musyadad et al., 2021). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rika Parti Kasari, Novi Ade, dkk, menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca pada anak, hal ini diketahui dari peningkatan kemampuan membaca permulaan anak pada setiap siklusnya dengan rata-rata persentase keberhasilan pada siklus I dan pada siklus II. maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan SUBACA *Flashcard* cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B PAUD AL-ANISA Bentiring Kota Bengkulu (Sari et al., 2018). Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Kumullah, dkk, yang menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. hal ini diketahui dari paparan hasil yang menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan melalui penggunaan media *flashcard* pada siswa kelas I SD Inpres Paccerrakkang mengalami peningkatan dengan baik. Selain itu hasil observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan membaca permulaan ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor aspek ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan suara (Kumullah et al., 2019). Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indah Parawansa, dkk, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* terbukti lebih efektif dibanding sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard*, hal ini diketahui dari meningkatnya perbandingan rata-rata pretest dan posttest pada kemampuan membaca anak kelas 3 (Parawansa et al., 2022). Dari beberapa penelitian tersebut mengkaji terkait pemberian media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa. Selain kesamaan penelitian terdahulu terkait kemampuan membaca, peneliti menemukan kesamaan hasil dengan penelitian lain terkait kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan pokok yang harus dimiliki setiap individu, oleh karena itu terdapat banyak penelitian yang mengkaji terkait upaya meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan berbagai macam media pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Sejalan dengan penelitian ini, peneliti dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak slow learner. dari hasil yang di dapat, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak slow learner. Dari hasil yang didapatkan, nyatanya memiliki kesamaan hasil dengan penelitian-penelitian terdahulu yang mengkaji

terkait penggunaan media pembelajaran *flashcard* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berhitung. Adapun penelitian yang sejalan dengan penelitian ini yaitu: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Riswana Maulidah, dkk, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, hal ini diketahui dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berhitung siswa kelas III pada materi operasi yang diajarkan dengan menggunakan media *flashcard* secara signifikan lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media (Maulidah et al., 2021). Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Cut Nilawati dan Muhammad Iqbal, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung, hal ini diketahui paparan hasil yang mana pada siklus I menunjukkan kemampuan berhitung mulai sedikit meningkat, dan motivasi belajar juga mulai terlihat membaik, sampai dengan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dan grafik motivasi belajar siswa juga meningkat dari siklus sebelumnya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media *flashcard* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan meningkatkan motivasi belajar siswa di TKS Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong (Nilawati & Iqbal, 2022). Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Alfiyah, dkk, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini diketahui dari paparan hasil bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan keterampilan berhitung sederhana pada kelompok A dan B di TK AN-NUR Karangharjo Glenmore (Alfiyah et al., 2023). Dari beberapa penelitian di atas mengkaji terkait pemberian media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa. Dari hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan sebelum diberikan media pembelajaran *flashcard* (*pretest*) dan setelah diberikan media pembelajaran atau (*posttest*). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dan membaca siswa slow learner setelah diberikan media pembelajaran *flashcard* mengalami peningkatan yang signifikan.

Secara prediksi jangka panjang guru yang menerapkan media pembelajaran *flashcard* sebagai media dalam proses pembelajaran, khususnya berhitung dan membaca lebih efektif dibandingkan dengan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya mengandalkan buku materi dari sekolah. Namun masih banyak media yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca siswa slow learner, selain menggunakan media pembelajaran *flashcard* seperti yang telah dikaji

dalam penelitian ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran *flashcard* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner. Dengan penerapan media selama 6 hari secara berturut-turut, penggunaan media pembelajaran *flashcard* ini sudah dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca anak. Pada dasarnya treatment atau penerapan media yang dilakukan selama 6 hari dinilai cukup untuk melihat adanya peningkatan terhadap variabel yang dituju. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pina Oktaviana dan Irdamurni yang menyatakan bahwa dengan memberikan treatment pada anak selama 6 hari secara berturut-turut dapat meningkatkan kemampuan anak (Pina Oktaviana, 2023). Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus membutuhkan pengajaran yang dilakukan secara berulang-ulang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengajaran berulang-ulang, terutama dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, merupakan aspek kunci dalam mendukung perkembangan anak berkebutuhan khusus.

Penelitian ini memberikan hasil bahwa pemberian media pembelajaran *flashcard* dalam menunjang proses belajar anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner, yang mana dalam penelitian ini diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *flashcard* (*posttest*). Sekolah diharapkan dapat menyiapkan media pembelajaran yang mendukung serta efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa, khususnya pada kemampuan berhitung dan membaca. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan pemberian treatment langsung dilapangan dan dilakukan uji *pretest* dan *posttest* yang telah disesuaikan dengan aspek kemampuan berhitung dan kemampuan membaca pada siswa slow learner. Penelitian ini masih memungkinkan untuk menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana menggunakan penelitian tindakan kelas akan lebih mendalami terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada siswa slow learner. perlu juga menganalisa factor-faktor luar yang dapat mempengaruhi kemampuan berhitung dan kemampuan membaca pada siswa slow learner di sekolah inklusi. Mengingat bahwa masih banyak sekolah inklusi yang tidak memiliki kurikulum khusus untuk anak slow learner dan juga kurangnya media pembelajaran yang memadai untuk siswa slow learner.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner. Perbedaan yang signifikan antara hasil uji Pre-test dan Post-test menunjukkan bahwa penggunaan flashcard memberikan dampak positif yang mencolok terhadap perkembangan keterampilan berhitung dan membaca anak slow learner. Implikasi dari temuan ini memberikan dasar kuat bagi rekomendasi kepada para guru untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran flashcard sebagai pendekatan yang efektif dalam mengajar mata pelajaran matematika dan membaca kepada anak-anak slow learner. Manfaat positif yang dapat dihasilkan dari implementasi metode ini menunjukkan potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi anak-anak dengan kebutuhan pendidikan khusus.

Analisis rangking menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa tidak terdapat penurunan kemampuan dari pretest ke posttest, baik pada aspek berhitung maupun membaca, dengan nilai negatif ranks sebesar 0. Sebaliknya, terdapat peningkatan yang signifikan pada kedua aspek, diindikasikan oleh nilai positif ranks sebesar 3.00 pada Mean Rank dan 15.00 pada Sum Of Ranks. Hasil ini memberikan bukti konkret bahwa flashcard dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk merangsang perkembangan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner.

Uji hipotesis yang menunjukkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a dengan nilai $Asymp.Sig. (2-tailed)$ yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, memperkuat temuan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara pretest dan posttest pada pemberian media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak slow learner. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran flashcard bukan hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga membaca anak slow learner. Temuan ini memberikan landasan empiris dan implikasi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk anak-anak dengan kebutuhan pendidikan khusus, khususnya dalam konteks penggunaan flashcard sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan mendukung.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti selama proses penelitian ini, teridentifikasi beberapa

keterbatasan yang perlu menjadi fokus perhatian bagi peneliti di masa depan guna menyempurnakan metodologi penelitian mereka. Penelitian ini sendiri memiliki kelemahan yang memerlukan perbaikan dan perhatian yang cermat dalam penelitian-penelitian mendatang. Beberapa keterbatasan yang perlu dicatat dalam penelitian ini melibatkan:

1. Jumlah subjek penelitian terbatas hanya pada 5 siswa, meskipun menggunakan subjek khusus, namun untuk metode penelitian satu kelompok pretest-posttest, penilaian efektivitasnya dapat dipertanyakan.
2. Keterbatasan terkait dengan topik media pembelajaran flashcard yang telah banyak diteliti, menunjukkan perlunya menggali penelitian berbasis digital sebagai peningkatan lebih lanjut dalam bidang ini.
3. Waktu penelitian yang terbatas, yakni hanya 6 hari, menjadi keterbatasan signifikan yang membutuhkan perhatian khusus dalam merancang penelitian yang lebih komprehensif di masa depan.

C. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, analisis data dan juga kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Subjek

Harapan bagi subjek (anak slow learner) terhadap peningkatan kemampuan berhitung dan membaca menggunakan media *flashcard* adalah agar mereka dapat merasa lebih percaya diri dan termotivasi dalam belajar. Diharapkan subjek merasakan kegiatan belajar dengan *flashcard* sebagai pengalaman yang menyenangkan dan positif. Selain itu, harapannya adalah bahwa media ini dapat memberikan mereka kepercayaan diri untuk mengatasi tantangan berhitung dan membaca, serta meningkatkan rasa keberhasilan dalam pencapaian kemampuan akademis mereka. Melalui penggunaan media *flashcard*, diharapkan subjek dapat merasakan progres yang nyata dalam keterampilan berhitung dan membaca mereka, membuka peluang untuk meraih prestasi lebih baik di sekolah.

2. Bagi Lembaga

Harapan bagi lembaga terhadap peningkatan kemampuan berhitung dan membaca pada anak slow learner menggunakan media *flashcard* adalah memastikan adopsi yang terintegrasi dan berkelanjutan dari media pembelajaran ini dalam kurikulum. Lembaga dapat mengembangkan panduan penggunaan *flash card* yang terstruktur dan disesuaikan dengan kebutuhan anak slow learner. Sumber daya dan pelatihan juga diharapkan disediakan bagi guru dan staf lembaga untuk memaksimalkan potensi media *flashcard* dalam mendukung pembelajaran anak. Selain itu, lembaga dapat berperan dalam

memfasilitasi kolaborasi antara guru, dan terapis untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang holistik dan mendukung perkembangan komprehensif anak slow learner.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Harapan penelitian berikutnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca anak slow learner menggunakan media flashcard adalah menjalankan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media ini, termasuk variabel tambahan yang mungkin memperkuat hasil. Peneliti berikutnya juga disarankan menggunakan kelompok kontrol untuk melakukan perbandingan antara subjek yang menerima treatment dengan subjek yang tidak menerima treatment menggunakan media pembelajaran flashcard. Dalam konteks media pembelajaran, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membaca. Disamping itu, penelitian dapat diarahkan untuk mengidentifikasi strategi pengajaran yang paling efektif saat menggunakan media flashcard, sehingga dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dan orang tua anak slow learner. Penelitian lanjutan juga dapat fokus pada pengembangan variasi media flashcard yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan individual anak slow learner, serta mengeksplorasi potensi pengintegrasian teknologi tambahan untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Alfiah, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Kemampuan Berhitung Sederhana Anak TK (The Effect of Using Flash Card Media on Cognitive Development and Simple Numeracy Skills in Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1425–1434. <http://mail.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/457>
- Andini, N. ., & Fitriani, R. . (2022). Implementasi pembelajaran anak slow learner pada masa pandemi di sekolah amanah bunda Tangerang Selatan. *Ash-Shobiy : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, 1(1).
- Azwar, S. (2021). Metode Penelitian Psikologi Edisi II Cetakan IV. In *Yogyakarta: Pustaka Belajar*.
- Baiq WidyaNingsih, Siti Istiningih, I. S. J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1924/1396>
- Cahyani, E. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Media Video Pada Anak Slow Learner di Kelas IV SD Taman Muda Ibu Pawiyatan Taman Siswa Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(9).
- Darma, I. P., & Rusyidi, B. (2015). Pelaksanaan Sekolah Inklusi di Indonesia. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13530>
- Dwi Haryanti, D. T. N. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini* (M. Nasrudin (ed.); Cetakan 1). PT. Nasya Expanding Management.
- Fany, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Matematika (Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan) Melalui Media Snake Game untuk Anak Slow Learner. In *Journal of Controlled Release*.
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., Gosiah, N., & Rakeyan Santang, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*,

2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/JT.V2I1.279>

Harfiani, R. (2021). Manajemen Program Pendidikan Inklusif: Studi Analisis Raudhatul Athfal. In *Kumpulan Berkas Kepangkatan ...*.

Haryati, T., & Widia Winata, A. S. (2022). Pengembangan Program Pembelajaran Individual Bagi Siswa Slow Learner Di SD Lab School Fip Umj. *Jurnal Instruksional*.

Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Ssiwa Ppada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10–18. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.

Kumullah, R., Yulianto, A., & Ida, I. (2019). Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v7i2.301>

Kurnia, C. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Media Komik Bagi Anak Slow Learner Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tamansari 1 Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(7).

Kusnarto, Dewi Puspa Arum, Natalia Desy Anggraeni, Eni Nurhayati, E. A. P. (2023). Analisis Membaca Menggunakan Mind Mapping Pada Anak Slow Learner. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4683–4694.

Machdarini, H. & L. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tuna Grahita Ringan Dengan Menggunakan Media Kantong Biji Tasbih. *Exponential (Education For Exceptional Children)*, 2(1).

Mansyur, A. R. (2022). Telaah Problematika Anak Slow Learner dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.147>

Martini, J. (2008). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*. Grasindo.

Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi

- Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1).
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.963>
- Minsih. (2020). *Pendidikan Inklusi Sekolah Dasar: Merangkul Perbedaan dalam Kebersamaan* (Rininta (ed.); Cetakan 1). Muhammadiyah University Press.
- Muhid, Ab. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (D. N. Hidayat (ed.); Kedua). Zifatama Jawara.
- Mukayah, R. R. (2017). Keefektifan Media Compact Disk Interaktif Lexipal terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Slow Learner di SD N Inklusi Kulon Progo. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(4).
- Nilawati, C., & Iqbal, ; Muhammad. (2022). Penggunaan Media Flash Card Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ladong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 7(2). <http://jurnal.stkipan-nur.ac.id/index.php/jipa/article/view/230>
- Nurfadhillah, S., Anjani, A., Devianti, E., Suci Ramadhanty, N., & Amalia Mufidah, R. (2021). Lamban Belajar (Slow Learner) Dan Cepat Belajar (Fast Learner). *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*.
<https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>
- Pina Oktaviana, I. (2023). Efektivitas Alat Punch Needle dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Menyulam pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5382>
- Prima Claranita, R., Suprapti, V., Studi Magister Profesi Psikologi, P., & Psikologi, F. (2022). Metode Fernald untuk Siswa Lamban Belajar, Apakah Dapat Meningkatkan Kemampuan Membacanya? *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 11(4), 551–560.
<https://doi.org/10.30872/PSIKOSTUDIA.V11I4.8658>
- Putri, F. A. R., & Fakhruddiana, F. (2019). Self-efficacy guru kelas dalam membimbing siswa

- slow learner. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1).
<https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.25161>
- Qumusuddin, I. F. (2019). *Statistik Pendidikan: Lengkap dengan Aplikasi IBM SPSS Statistics 20.0*. Deepublish.
- Ridha, A. A. (2021). *Memahami Perkembangan Siswa Slow Learner*. Syiah Kuala University Perss.
- Safitri, N. (2018). Efektivitas Media Balok Dienes Terhadap Kemampuan Penjumlahan Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Anak Slow Learner Kelas II di SDN Gejayan. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 7(3), 238–248.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/view/12126>
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. Penerbit Erlangga.
- Sari, R. P., Suryani, N. A., & Imran, R. F. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card Subaca. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
<https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3741>
- Sonbai D, Saingo Y, L. H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner Kelas IV SD Negeri Amsila. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2).
<https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/354/277>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta cv.
- Sukma, H. H. (2021). *Pembelajaran Slow Learner di Sekolah Dasar* (L. A. P. & M. Sintawati (ed.); Cetakan 1). Penerbit K-Media.
- Suri Ditria, I., Iswari, M., Taufan, J., & Arnez, G. (2023). Efektivitas Media Batang Cuisenaire Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Pengurangan Pada Anak Slow Learner. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 11(2), 124–129.
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/124902>
- Suryana, N. (2018). Problematika Slow Learner. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1). <https://doi.org/10.47971/mjjpgmi.v1i1.15>

- Tita Pertama Wati. (2021). Peran Media Flashcard dalam Mengenalkan Menghitung Permulaan pada Anak Usia Dini. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2). <https://doi.org/10.47766/seulanga.v2i2.155>
- Triani, N. A. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar (Slow Learner)*. Luxima Metro Media.
- Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. (2020). Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(1). <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>
- Wijaya, D. (2019). *Manajemen Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar*. Kencana.
- Wulandari, S., & Prasetyaningrum, S. (2018). Media Stamp Game untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Slow Learner di Sekolah Dasar. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2). <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.2977>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>

LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS PSIKOLOGI

Jalan Gajayana 50 Malang, 65144, Telepon: 0341-558916, Website: fpsl.uin-malang.ac.id

No. : 2695 /FPsi.1/PP.009/11/2023
Perihal : IZIN PENELITIAN TESIS

13 Nopember 2023

Kepada Yth.
Kepala MI Aisyiyah
di
Tulungagung

Dengan hormat,
Dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan data terkait penelitian tesis mahasiswa Program Studi Magister Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu berkenan untuk Memberikan media pembelajaran Flashcard pada anak slow learner, kepada:

Nama / NIM : NAILIS SA'ADAH / 220401210026
Tempat Penelitian : MI Aisyiyah
Judul Tesis : Implementasi Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Membaca Pada Anak Slow Learner
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si., Psikolog
2. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Wakil Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Tembusan:
1. Dekan;
2. Para Wakil Dekan;
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi;
4. Arsip.

2. Surat Keterangan Slow Learner

SURAT KETERANGAN SLOW LEARNER

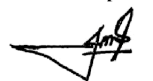
Penandatanganan dibawah ini. Terapis anak berkebutuhan khusus, Penanggung Jawab kelas inklusi di MI Aisyiyah.

No	Nama
1	Elsa putri harini
2	Fatih khalas iskandar
3	Rafa Azka ramadhan
4	Nevan felix
5	Ahza pradana Apriansyah

Dengan adanya surat keterangan ini, kami menyatakan bahwa anak yang bersangkutan benar-benar anak yang mengalami lambat belajar (Slow Learner).

Surat keterangan ini untuk keperluan: **Penelitian tesis pada anak Slow Learner**

Terapis



Yudi Prasetyo, S. Pd.

3. Lembar Penilaian

Aitem Sebelum Uji Coba



Nama	
Kelas	
Shado	

Kemampuan Berhitung

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	M B	BS H	BSB
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-5				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 6-10				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 11-15				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 16-20				
Memahami hasil tambah dan pengurangan menggunakan benda hingga 10.	Anak mampu mencocokkan jumlah gambar dengan angka				
	Anak mampu menghitung penjumlahan 1-5				
	Anak mampu menghitung penjumlahan 6-10				
	Anak mampu menghitung pengurangan 1-5				
	Anak mampu menghitung pengurangan 6-10				

Kemampuan Membaca

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	M B	BS H	BS B
Mampu merangkai huruf dalam bentuk kata dengan benar	Anak mampu mengenali huruf besar (A-Z)				
	Anak mampu mengenali huruf kecil (a-z)				
	Anak mampu mengenali huruf besar dan kecil yang sudah di acak				
	Anak mampu menggabungkan dua suku kata				
	Anak mampu menyebutkan kata yang mempunyai awalan huruf yang sama				
Mampu merangkai kata dalam bentuk kalimat dengan benar	Anak Mampu merangkai huruf menjadi kata				
	Anak mampu merangkai dua kata yang memiliki arti				
	Anak mampu merangkai kartu menjadi dua kalimat sederhana				
	Anak mampu merangkai tiga kata menjadi satu kalimat				

Petunjuk Penilaian

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Aitem Sesudah Uji Coba

Kemampuan Berhitung

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	M B	BS H	BSB
Membilang/menyebutkan urutan bilangan 1-10.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-5				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 6-10				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 11-15				
	Anak mampu menyebutkan bilangan 16-20				
Memahami hasil tambah dan pengurangan menggunakan benda hingga 10.	Anak mampu mencocokkan jumlah gambar dengan angka				
	Anak mampu menghitung penjumlahan 6-10				
	Anak mampu menghitung pengurangan 1-5				
	Anak mampu menghitung pengurangan 6-10				

Kemampuan Membaca

Aspek	Indikator	Nilai			
		BB	M B	BS H	BS B
Mampu merangkai huruf dalam bentuk kata dengan benar	Anak mampu mengenali huruf besar (A-Z)				
	Anak mampu mengenali huruf kecil (a-z)				
	Anak mampu mengenali huruf besar dan kecil yang sudah di acak				
	Anak mampu menggabungkan dua suku kata				
	Anak Mampu merangkai huruf menjadi kata				

Mampu merangkai kata dalam bentuk kalimat dengan benar	Anak mampu merangkai kartu menjadi dua kalimat sederhana				
	Anak mampu merangkai tiga kata menjadi satu kalimat				

4. Uji Validitas

a. Berhitung

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
					BERHITUNG							
Aitem	Bu Anin	Bu Ofi	Pak Nuh	Bu Isna	S1	S2	S3	S4	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Ket
Aitem1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem7	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID

b. Membaca

W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI
MEMBACA												
Aitem	Bu Anin	Bu Ofi	Pak Nuh	Bu Isna	S1	S2	S3	S4	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
Aitem1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem4	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem5	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID
Aitem7	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1	VALID

c. Berhitung

		Correlations									
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	Total
VAR00001	Pearson Correlation	1	.598*	-.035	.040	.069	-.067	-.035	.040	.224	.444*
	Sig. (2-tailed)		.000	.853	.834	.645	.723	.853	.834	.235	.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00002	Pearson Correlation	.598*	1	-.147	.239	-.105	-.181	-.147	.239	.200	.362*
	Sig. (2-tailed)	.000		.437	.203	.581	.395	.437	.203	.288	.049
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00003	Pearson Correlation	-.035	-.147	1	.178	.015	.024	.255	-.026	-.278	.318
	Sig. (2-tailed)	.853	.437		.352	.925	.901	.174	.853	.140	.086
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00004	Pearson Correlation	.040	.239	.178	1	.088	-.067	-.178	.040	.000	.444*
	Sig. (2-tailed)	.834	.203	.352		.645	.723	.352	.834	1.000	.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00005	Pearson Correlation	.069	-.105	.015	.088	1	-.015	.247	.088	.049	.389*
	Sig. (2-tailed)	.645	.581	.925	.645		.928	.189	.645	.797	.034
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00006	Pearson Correlation	-.067	-.181	.024	-.067	-.015	1	-.154	.337	.264	.379*
	Sig. (2-tailed)	.723	.395	.901	.723	.928		.415	.069	.159	.039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00007	Pearson Correlation	-.035	-.147	.255	.178	.247	-.154	1	-.247	.118	.378*
	Sig. (2-tailed)	.853	.437	.174	.352	.189	.415		.189	.534	.041
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00008	Pearson Correlation	.040	.239	-.026	.040	.069	.337	-.247	1	.224	.444*
	Sig. (2-tailed)	.834	.203	.853	.834	.645	.069	.189		.235	.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00009	Pearson Correlation	.224	.200	-.278	.000	.049	.264	.118	.224	1	.495**
	Sig. (2-tailed)	.235	.288	.140	1.000	.797	.159	.534	.235		.025
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.444*	.362*	.318	.444*	.389*	.379*	.378*	.444*	.498*	1
	Sig. (2-tailed)	.014	.049	.086	.014	.034	.039	.041	.014	.025	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

d. Membaca

		Correlations									
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	TOTAL
VAR00001	Pearson Correlation	1	.598*	-.067	.040	.088	-.068	-.035	.040	.224	.432*
	Sig. (2-tailed)		.000	.723	.834	.645	.608	.853	.834	.235	.017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00002	Pearson Correlation	.598*	1	-.181	.239	-.105	-.175	-.147	.239	.200	.358
	Sig. (2-tailed)	.000		.365	.203	.581	.365	.437	.203	.288	.052
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00003	Pearson Correlation	-.067	-.181	1	.135	-.015	.069	.202	-.067	-.302	.305
	Sig. (2-tailed)	.723	.365		.477	.938	.604	.284	.723	.105	.104
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00004	Pearson Correlation	.040	.239	.135	1	.088	-.068	.178	.040	.000	.432*
	Sig. (2-tailed)	.834	.203	.477		.645	.608	.352	.834	1.000	.017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00005	Pearson Correlation	.088	-.105	-.015	.088	1	-.043	.247	.088	.049	.379*
	Sig. (2-tailed)	.645	.581	.938	.645		.822	.188	.645	.797	.039
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00006	Pearson Correlation	-.068	-.175	.069	-.068	-.043	1	-.189	.293	.218	.362*
	Sig. (2-tailed)	.608	.365	.604	.608	.822		.317	.118	.247	.049
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00007	Pearson Correlation	-.035	-.147	.202	-.178	.247	-.189	1	-.247	.118	.357
	Sig. (2-tailed)	.853	.437	.284	.362	.188	.317		.189	.534	.055
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00008	Pearson Correlation	.040	.239	-.067	.040	.088	.293	-.247	1	.224	.432*
	Sig. (2-tailed)	.834	.203	.723	.834	.645	.118	.189		.235	.017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00009	Pearson Correlation	.224	.200	-.302	.000	.049	.218	.118	.224	1	.483*
	Sig. (2-tailed)	.235	.288	.105	1.000	.797	.247	.534	.235		.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.432*	.358	.303	.432*	.379*	.362*	.367	.432*	.483*	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.062	.104	.017	.039	.049	.053	.017	.007	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

5. Uji Reliabilitas

a. Kemampuan Berhitung

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.641	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	61.1333	6.464	.346	.615
VAR00002	61.0333	6.792	.316	.627

VAR0000 3	61.1333	6.533	.308	.620
VAR0000 4	61.1000	6.645	.286	.625
VAR0000 5	61.2333	6.530	.236	.630
VAR0000 6	61.2000	6.648	.199	.636
VAR0000 7	61.1333	6.464	.346	.615
VAR0000 8	61.1667	6.213	.442	.597
VAR0000 9	30.6000	1.766	.952	.387

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.636	8

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1 VAR0000	57.3667	5.826	.371	.605
2 VAR0000	57.2667	6.133	.359	.618
4 VAR0000	57.3667	5.964	.292	.618

VAR0000 5	57.3333	6.092	.256	.625
VAR0000 6	57.4667	5.844	.277	.619
VAR0000 8	57.3667	5.757	.411	.599
VAR0000 9	57.4000	5.628	.443	.590
VAR0001 0	26.8333	1.592	.874	.446

b. Kemampuan Membaca

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.630	9

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR0000 1	61.0333	6.171	.336	.604
VAR0000 2	60.9333	6.478	.313	.615
VAR0000 3	61.0333	6.240	.297	.610
VAR0000 4	61.0000	6.345	.277	.614

VAR0000 5	61.1667	6.282	.192	.627
VAR0000 6	61.1000	6.369	.181	.628
VAR0000 7	61.0333	6.171	.336	.604
VAR0000 8	61.0667	5.926	.432	.586
VAR0000 9	30.5667	1.702	.944	.349

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.617	7

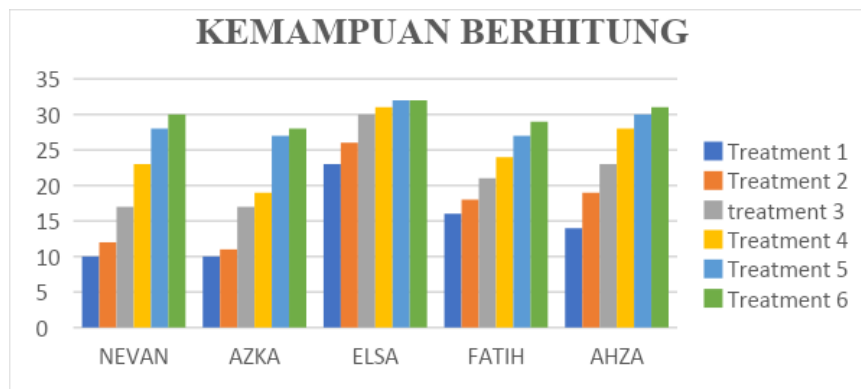
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR0000 1	53.5667	4.806	.408	.573
VAR0000 2	53.4667	5.085	.418	.589
VAR0000 3	53.5667	4.944	.321	.591
VAR0000 4	53.5333	5.085	.271	.602
VAR0000 7	53.5667	4.875	.364	.582

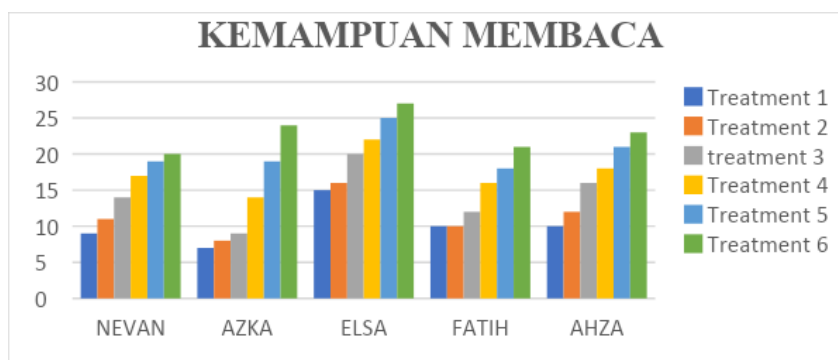
VAR0000 8	53.6000	4.731	.413	.569
VAR0000 9	23.1000	1.266	.809	.460

6. Diagram Treatment

a. Berhitung



b. Membaca



7. Uji Normalitas

UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percen t	N	Percen t	N	Percen t
Pretest Berhitung	5	100.0 %	0	0.0%	5	100.0 %
Posttest Berhitung	5	100.0 %	0	0.0%	5	100.0 %
Pretest Membaca	5	100.0 %	0	0.0%	5	100.0 %
Posttest Membaca	5	100.0 %	0	0.0%	5	100.0 %

Descriptives

		Statisti c	Std. Error
Pretest	Mean	10.40	1.503
Berhitung	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	6.23
		Upper Bound	14.57
	5% Trimmed Mean	10.22	
	Median	9.00	
	Variance	11.300	
	Std. Deviation	3.362	
	Minimum	8	
	Maximum	16	
	Range	8	

	Interquartile Range		6	
	Skewness		1.595	.913
	Kurtosis		2.316	2.000
Posttest	Mean		30.00	.707
Berhitung	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	28.04	
		Upper Bound	31.96	
	5% Trimmed Mean		30.00	
	Median		30.00	
	Variance		2.500	
	Std. Deviation		1.581	
	Minimum		28	
	Maximum		32	
	Range		4	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		.000	.913
	Kurtosis		-1.200	2.000
Pretest	Mean		10.20	1.319
Membaca	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	6.54	
		Upper Bound	13.86	
	5% Trimmed Mean		10.11	
	Median		10.00	
	Variance		8.700	
	Std. Deviation		2.950	
	Minimum		7	
	Maximum		15	
	Range		8	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		1.235	.913

	Kurtosis		2.533	2.000
Posttest	Mean		23.00	1.225
Membaca	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	19.60	
		Upper Bound	26.40	
	5% Trimmed Mean		22.94	
	Median		23.00	
	Variance		7.500	
	Std. Deviation		2.739	
	Minimum		20	
	Maximum		27	
	Range		7	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		.609	.913
	Kurtosis		-.133	2.000

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
	c			c		
Pretest Berhitung	.261	5	.200*	.807	5	.093
Posttest Berhitung	.136	5	.200*	.987	5	.967
Pretest Membaca	.327	5	.086	.888	5	.346
Posttest Membaca	.167	5	.200*	.964	5	.833

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

8. N-Gain

a. Kemampuan Berhitung

Berhitung						
No subjek	Pretest	Posttes	Post-Pretest	S.Ideal-Pretest	N-Gain Score	% N.Gain Score
1	9	31	22	183	0,120218579	12,02185792
2	11	29	18	181	0,099447514	9,944751381
3	16	32	16	176	0,090909091	9,090909091
4	8	28	20	184	0,108695652	10,86956522
5	8	30	22	184	0,119565217	11,95652174
Total	10,4	30	19,6	181,6	0,107767211	10,77672107

b. Kemampuan Membaca

Membaca						
No subjek	Pretest	Posttes	Post-Pretest	S.Ideal-Pretest	N-Gain Score	% N.Gain Score
1	10	23	13	158	0,082278481	8,227848101
2	10	21	11	158	0,069620253	6,962025316
3	15	27	12	153	0,078431373	7,843137255
4	7	24	17	161	0,105590062	10,55900621
5	9	20	11	159	0,06918239	6,918238994
Total	10,2	23	12,8	157,8	0,081020512	8,102051176

9. Uji Hipotesis

Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttets Berhitung - Pretest Berhitung	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	5 ^b	3.00	15.00
	Ties	0 ^c		
	Total	5		
Posttest Membaca - Pretest Membaca	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	5 ^e	3.00	15.00
	Ties	0 ^f		
	Total	5		

a. Posttets Berhitung < Pretest Berhitung

b. Posttets Berhitung > Pretest Berhitung

- c. Posttets Berhitung = Pretest Berhitung
- d. Posttest Membaca < Pretest Membaca
- e. Posttest Membaca > Pretest Membaca
- f. Posttest Membaca = Pretest Membaca

Test Statistics^a

	Posttets Berhitung - Pretest Berhitung	Posttest Membaca - Pretest Membaca
Z	-2.032 ^b	-2.032 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.042	.042

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

10. Dokumentasi



11. Terapis Anak Berkebutuhan Khusus



12. Time Line Penelitian

TIME LINE																				
Tahap	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mencari Latar Belakang Masalah																				
Pengajuan Dosen Pembimbing																				
Pembuatan Proposal																				
Seminar Proposal																				
Pengumpulan Data																				
Proses Penyusunan tugas akhir																				