



### PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MEDIA *FLASHCARD* PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH LUAR BIASA PONTIANAK

Dian Shinta Sari<sup>1)</sup>, Aunurrahman<sup>2)</sup>, Sahrawi<sup>3)</sup>, Maliqul Hafis<sup>4)</sup>, Heti Susanti<sup>5)</sup>, Dedi Irwan<sup>6)</sup>, Ageung Darajat<sup>7)</sup>, Citra Kusumaningsih<sup>8)</sup>, Diah Astriyanti<sup>9)</sup>, Elly Syahadati<sup>10)</sup>, Rahayu Meliasari<sup>11)</sup>, Finny Anita<sup>12)</sup>, Dayat<sup>13)</sup>, Abdul Arif<sup>14)</sup>, Tri Kurniawati<sup>15)</sup>, Rido Firmansyah<sup>16)</sup>, Oktavianus Kampoan<sup>17)</sup>, Imel Oktaviani Felice<sup>18)</sup>, Zea Zildha Nadya Frizqi<sup>19)</sup>

<sup>1-19</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni,  
Universitas PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak

#### Informasi Artikel

##### Sejarah Artikel:

Diterima 04 Desember 2024

Revisi 11 Desember 2024

Disetujui 14 Desember 2024

##### Kata Kunci:

Media *flashcard*

Kosakata

Anak Berkebutuhan Khusus

#### ABSTRAK

Anak berkebutuhan khusus menghadapi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa di Sekolah Luar Biasa Pontianak dengan menggunakan media *flashcard*. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan mencakup penyusunan *flashcard* interaktif yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Tahap pelaksanaan melibatkan aktivitas pembelajaran berbasis visual dan audio untuk meningkatkan *comprehension*, *spelling*, *meaning*, dan *pronunciation*. Evaluasi dilakukan dengan mengukur kemajuan siswa melalui tes kosakata dan observasi langsung. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman kosakata siswa dari 58% sebelum kegiatan menjadi 83% setelah kegiatan. Media *flashcard* juga meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Umpan balik dari guru menyatakan bahwa media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Kesimpulannya, program ini menunjukkan bahwa media *flashcard* merupakan solusi efektif untuk mendukung pembelajaran inklusif, terutama bagi anak berkebutuhan khusus.

*E-mail* Penulis: [dianshintasari@gmail.com](mailto:dianshintasari@gmail.com)

#### PENDAHULUAN

Sebagaimana diatur dalam undang-undang, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas tanpa diskriminasi. Pendidikan yang berkualitas ini diwujudkan melalui kebijakan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Hak ini juga berlaku bagi anak-anak dengan autisme. Pendidikan khusus diberikan kepada anak-anak autis karena mereka memiliki kebutuhan khusus yang memerlukan perhatian dan penanganan yang berbeda sesuai dengan kondisi mereka. Yusuf (2023) menyatakan “anak berkelainan adalah anak yang dalam hal-hal tertentu berbeda dengan anak lain pada umumnya. Perbedaan dapat terjadi pada kondisi fisik, kesehatan, kemampuan intelektual, emosional, sosial, gangguan persepsi, motorik dan

atau neurologis dan lain-lain. Kelainan dapat berupa kondisi di bawah rata-rata atau di atas rata-rata. Apabila kelainan ini mengakibatkan gangguan dalam fungsi sehari-hari terutama dalam belajar, sehingga anak memerlukan layanan khusus, penyandanginya disebut sebagai anak dengan problema belajar. Hal ini mencakup anak dengan kebutuhan pendidikan khusus (*children with special educational needs*)”.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bidang bahasa yang dapat dipelajari oleh siapa saja, termasuk anak-anak berkebutuhan khusus, karena perannya yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Permintaan terhadap kemampuan berbahasa Inggris terus meningkat (Mulyanti & Sya, 2023). Pembelajaran bahasa asing ini dapat menjadi tambahan keterampilan yang berguna bagi mereka di masa depan. Meskipun penguasaan Bahasa Inggris bagi anak berkebutuhan khusus tidak menjadi kewajiban mutlak, upaya untuk mengembangkan kosakata mereka tetap penting sebagai langkah mengenalkan kata-kata baru yang bermanfaat bagi perkembangan kemampuan bahasa mereka.

Anak-anak berkebutuhan khusus merupakan salah satu kelompok siswa yang ditemukan di sekolah. Di sekolah umum, terdapat beragam jenis siswa, mulai dari yang cepat memahami pelajaran, yang lambat dalam beberapa atau hampir semua mata pelajaran, siswa dengan potensi tinggi tetapi hasil belajar yang rendah, hingga siswa dengan kemampuan rata-rata. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan kebutuhan belajar setiap siswa, baik dalam kelas dengan pendekatan pendidikan terpadu maupun inklusi, untuk semua mata pelajaran. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang kini menjadi mata pelajaran wajib bagi siswa. Seperti mata pelajaran lainnya, pengajaran Bahasa Inggris memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam menghadapi siswa dengan kebutuhan khusus.

Terdapat empat keterampilan utama dalam mempelajari Bahasa Inggris, yaitu mendengar (*listening*), menulis (*writing*), berbicara (*speaking*), dan membaca (*reading*). Dari keempat keterampilan tersebut, kosa kata (*vocabulary*) memegang peranan yang sangat penting. Kosa kata adalah elemen utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris, selain pemahaman tata bahasa (*grammar*), tanpa mengabaikan keterampilan dasar yang perlu dikuasai. Dalam menguasai kosa kata, yang diperlukan bukan sekadar menghafal, tetapi proses pengenalan kata yang melibatkan kemampuan untuk mengingat, mengucapkan, dan menyusunnya dalam kalimat dengan benar dan tepat (Tri Widyahening & Rahayu, 2021).

Hapsari (2013) mengemukakan bahwa pengenalan kosa kata melalui permainan kartu bergambar dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar kosa kata Bahasa Inggris. Salah satu metode yang efektif dalam mengajarkan kosa kata Bahasa Inggris pada anak adalah dengan menggunakan permainan. Permainan kartu ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam menguasai kosa kata. Lebih lanjut, Hidayati N (2017) menjelaskan bahwa permainan kartu memiliki berbagai manfaat, antara lain: a) mengembangkan daya ingat, b) meningkatkan kemampuan membaca, c) melatih konsentrasi, dan d) memperkaya perbendaharaan kata (Hidayati, 2017).

Selain memilih media yang tepat, guru juga harus mampu menyajikan media tersebut dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, salah satunya melalui permainan kartu. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang cenderung lebih menyukai belajar sambil bermain (Mulyanti & Sya, 2023). Permainan kartu adalah aktivitas yang menggunakan gambar, di mana siswa diminta untuk menunjuk atau menyentuh gambar yang telah diberikan perintah. Tujuannya adalah untuk merangsang otak kanan mereka dalam mengolah informasi yang ada di depan mereka. Metode ini sangat efektif dalam mendorong siswa untuk belajar membaca, mengenali gambar, dan memahami bentuk. Stefani FD (2020) menjelaskan bahwa fungsi media kartu adalah melatih otak kanan anak untuk mengingat gambar dan kata-kata yang ada pada kartu, sehingga dapat membantu meningkatkan perbendaharaan kata dan kemampuan bahasa anak (Stefani & Samsiyah, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan tim pengabdian di SLB Pontianak, Bahasa Inggris juga diajarkan di sekolah tersebut, akan tetapi guru yang mengajar mata pelajaran tersebut masih menggunakan metode konvensional. Dalam mengenalkan kosakata baru bagi siswa, guru menggunakan atau mengambil kosakata dalam buku teks, kemudian siswa diminta untuk berlatih mengucapkan kosakata tersebut di depan kelas. Pembelajaran seperti ini, kurang mempersiapkan siswa untuk mempunyai pengetahuan dan pengalaman belajar Bahasa Inggris secara utuh.

Masalah lainnya yaitu, media yang digunakan untuk pelajaran Bahasa Inggris masih kurang memadai. Hal ini menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar Bahasa Inggris karena media yang digunakan tidak menarik, karena guru hanya menggunakan media yang sama saat mengajar dengan mata pelajaran yang berbeda. Media yang digunakan guru dalam belajar yaitu, krayon, buku gambar, pensil, puzzle abjad dan huruf. Selain itu, siswa tidak dapat berbicara sesuai keinginan mereka karena apa yang ingin mereka katakan sudah diatur dan ditentukan oleh guru. Dengan kata lain, mereka hanya mengulang kata-kata yang telah ditetapkan. Masalah-masalah ini menyebabkan siswa merasa bosan atau kurang mampu menerapkan proses pembelajaran bahasa yang baik dan benar.

Mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak-anak berkebutuhan khusus (ABK) sering kali dianggap sulit. Namun, dari observasi tim pengabdian dalam pengajaran di kelas, ditemukan bahwa semua anak autisme di sekolah tersebut sudah mampu membaca, berinteraksi dengan guru dan orang lain, serta memiliki kontak mata yang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa mereka siap menerima pelajaran tambahan di kelas, terutama Bahasa Inggris. Untuk mengajar Bahasa Inggris kepada ABK, diperlukan kreativitas dalam pengajaran, materi yang memotivasi, dan metode pembelajaran yang sesuai. Lindawati (2019) menyatakan bahwa diperlukan metode yang tepat untuk mengajarkan Bahasa Inggris di sekolah, karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional (Lindawati, 2019). Mengingat siswa yang diajar adalah ABK, tentu saja teknik dan strategi belajar yang menarik minat siswa dan media pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kemampuan ABK.

Berdasarkan analisis situasi, solusi untuk mengatasi masalah yang muncul di SLB Pontianak adalah dengan mengadakan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media *flashcard*. Media *flashcard* dipilih karena dapat meningkatkan kemampuan belajar anak-anak berkebutuhan khusus melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. *Flashcard* membantu meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dengan fokus pada vocabulary, pronunciation, dan simple expressions. Metode ini dapat memotivasi anak-anak untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan membantu mereka dalam mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu anak-anak berkebutuhan khusus di SLB Pontianak untuk mengoptimalkan potensi mereka dalam berkomunikasi. Dengan metode ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Para guru juga dapat mengembangkan kemampuan mengajar mereka dengan menggunakan alat bantu yang efektif seperti *flashcard*. Melalui pembelajaran bahasa Inggris dengan media *flashcard*, anak-anak berkebutuhan khusus di SLB Pontianak diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, serta menyadari pentingnya bahasa Inggris sebagai alat komunikasi global.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan PKM ini terdiri dari tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **A. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan pada PKM “Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Media *Flashcard* pada Anak Berkebutuhan Khusus” dilakukan secara sistematis untuk memastikan keberhasilan pelaksanaan

kegiatan. Langkah pertama adalah melakukan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa di SLB Pontianak. Survei ini mencakup wawancara dengan guru dan staf sekolah untuk memahami kemampuan dasar siswa dalam bahasa Inggris, gaya belajar mereka, serta tantangan yang sering dihadapi. Observasi langsung ke kelas juga dilakukan untuk melihat interaksi siswa dalam pembelajaran dan memahami karakteristik perkembangan kognitif mereka. Berdasarkan hasil survei, konten *flashcard* dirancang dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman siswa. *Flashcard* yang dibuat mencakup kosakata dasar seperti benda sehari-hari, warna, angka, dan hewan, disertai gambar yang menarik, ukuran huruf besar, dan warna cerah untuk menarik perhatian. Semua persiapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa media dan metode yang digunakan dapat secara efektif mendukung kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

## **B. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan PKM dimulai dengan memperkenalkan media *flashcard* kepada siswa dan guru di SLB Pontianak. Kegiatan ini dilakukan dalam sesi interaktif di mana siswa diajak mengenali gambar pada *flashcard*, menyebutkan kosakata terkait, dan memahami maknanya melalui demonstrasi langsung. Pendekatan pembelajaran dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil, untuk memastikan setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Setiap sesi pembelajaran dirancang agar menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan *flashcard* dalam berbagai aktivitas, seperti permainan mencocokkan gambar dengan kata, menyusun kartu berdasarkan kategori, dan menebak kata berdasarkan petunjuk gambar. Guru berperan aktif sebagai fasilitator untuk memotivasi siswa dan memberikan umpan balik positif.

Selain itu, tim pelaksana secara berkala memantau kemajuan siswa selama kegiatan berlangsung. Pendekatan berbasis visual ini dirancang untuk membangun kepercayaan diri siswa, meningkatkan interaksi, dan menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris secara alami.

## **C. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak berkebutuhan khusus di SLB Pontianak. Evaluasi dimulai dengan observasi langsung selama kegiatan berlangsung, di mana tim pelaksana mencatat respons siswa, tingkat partisipasi, dan kesulitan yang mereka hadapi. Selain itu, wawancara dengan guru dilakukan untuk mendapatkan umpan balik terkait perubahan perilaku belajar siswa, pemahaman materi, serta tingkat antusiasme mereka selama pembelajaran menggunakan *flashcard*.

Siswa juga diberikan tes sederhana berupa pengenalan kembali kosakata melalui permainan *flashcard* untuk mengukur sejauh mana mereka memahami materi yang telah diajarkan. Hasil evaluasi ini dianalisis untuk mengidentifikasi keberhasilan metode pembelajaran serta memberikan rekomendasi perbaikan. Data evaluasi digunakan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan media *flashcard* dan mengoptimalkan pembelajaran di masa mendatang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan PKM di SLB Pontianak dilaksanakan selama satu hari dan menghasilkan temuan penting yang menunjukkan dampak positif dari metode pembelajaran berbasis visual ini. Berikut adalah hasil dan temuan dari kegiatan:

### **1. Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa**

Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti efektif meningkatkan pemahaman kosakata siswa berkebutuhan khusus di SLB Pontianak. Sebelum kegiatan PKM,

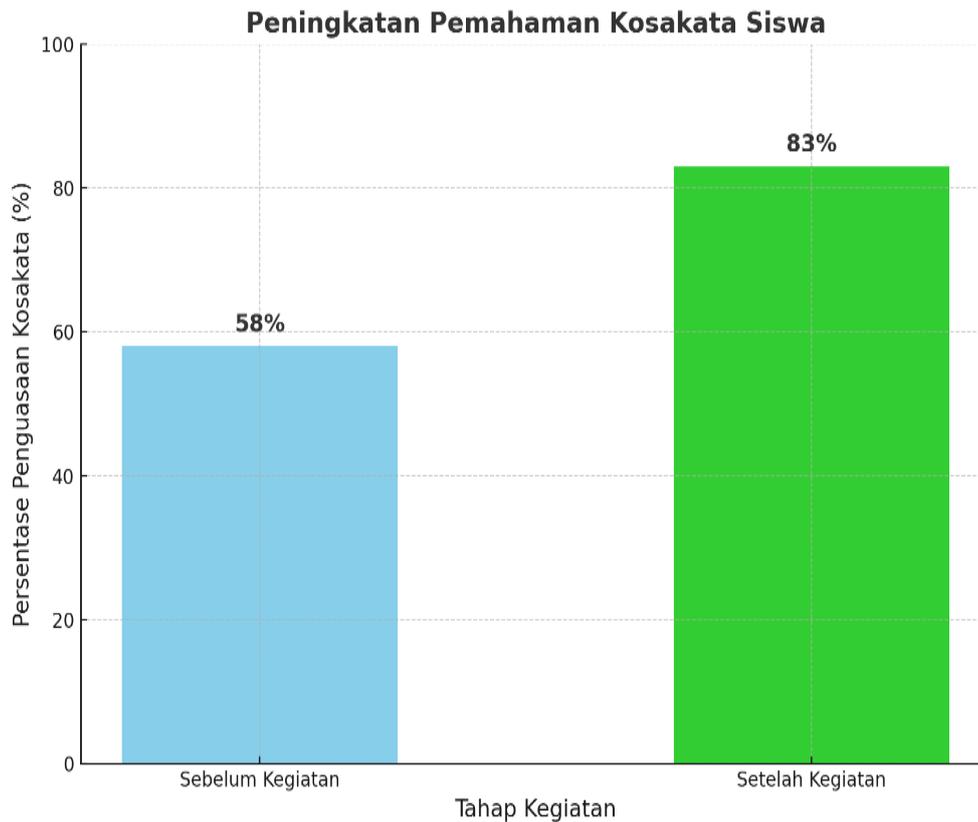
kemampuan siswa dalam mengenali dan menyebutkan kosakata sangat terbatas. Dari 15 kosakata yang diajarkan untuk tiap tema, rata-rata siswa hanya mampu mengingat 8-9 kata dengan benar. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan konsentrasi, minimnya media visual yang digunakan sebelumnya, dan kurangnya pendekatan pembelajaran yang interaktif.

Setelah penggunaan media *flashcard* yang dirancang khusus dengan gambar menarik, warna cerah, dan huruf besar, pemahaman kosakata siswa meningkat signifikan. Dalam sesi pembelajaran, siswa diajak untuk mengenali gambar, menyebutkan kosakata, dan mengaitkan kata dengan benda nyata di sekitar mereka. Pendekatan ini membuat siswa lebih tertarik dan fokus selama pembelajaran.



**Gambar 1. Siswa mengaitkan kata dengan benda di sekitar mereka**

Hasil tes sederhana yang diberikan menunjukkan peningkatan pengenalan kosakata menjadi rata-rata 12–14 kata per siswa. Selain itu, siswa menunjukkan respons positif dengan partisipasi aktif dalam permainan mencocokkan gambar dan kata menggunakan *flashcard*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang efektif untuk anak berkebutuhan khusus. Selain meningkatkan pemahaman kosakata, metode ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inklusif.



**Gambar 2. Peningkatan Pemahaman Kosakata**

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman kosakata siswa rata-rata hanya mencapai 58%, yang menunjukkan kesenjangan antara materi yang diajarkan dan metode penyampaian. Selain itu, tingkat partisipasi siswa dalam proses belajar juga rendah, hanya sekitar 47%. Siswa cenderung pasif, menunjukkan bahwa mereka kurang termotivasi dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan sebelumnya. Situasi ini menuntut pendekatan baru yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Menurut Mayer (2005) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, alat bantu visual seperti gambar dapat membantu siswa mengintegrasikan informasi verbal dan visual, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Flashcard yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang dengan warna-warna cerah, gambar menarik, dan tulisan besar, sehingga mempermudah siswa dalam mengasosiasikan kosakata dengan benda nyata.

## 2. Tingkat Antusiasme dan Partisipasi Siswa

Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SLB Pontianak memberikan dampak positif terhadap tingkat antusiasme dan partisipasi siswa. Sebelum kegiatan ini, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, dengan tingkat partisipasi sekitar 47%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang menarik perhatian dan metode pembelajaran yang kurang interaktif. Ketika media *flashcard* mulai digunakan, terjadi perubahan yang signifikan. *Flashcard* dengan gambar berwarna cerah dan desain sederhana membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.



**Gambar 3. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran**

Saat sesi pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat diminta mencocokkan gambar pada flashcard dengan benda nyata di sekitar mereka. Permainan edukatif, seperti tebak kata atau mencari pasangan flashcard, membuat siswa lebih terlibat. Tingkat partisipasi siswa meningkat hingga 89%, di mana hampir semua siswa aktif berinteraksi dengan guru dan teman sekelas. Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang fokus menjadi lebih termotivasi dan bersemangat saat menggunakan media ini. Aktivitas kelompok juga membantu siswa berkebutuhan khusus dalam mengembangkan keterampilan sosial, sesuai dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.

Berikut data peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa:

Aspek	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Partisipasi aktif dalam pembelajaran	47%	89%
Ketertarikan terhadap materi	52%	90%
Respons siswa terhadap aktivitas	50%	88%

Antusiasme siswa tidak hanya terlihat dalam respons mereka terhadap media, tetapi juga dalam interaksi sosial yang meningkat selama pembelajaran. Aktivitas kelompok kecil dengan *flashcard* membantu siswa berkomunikasi dan bekerja sama, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan inklusif. Temuan ini menunjukkan bahwa *flashcard* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak berkebutuhan khusus.

### 3. Umpan Balik Guru

Umpan balik dari guru-guru di SLB Pontianak menunjukkan tanggapan positif terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa berkebutuhan khusus. Guru merasa bahwa metode ini memberikan solusi praktis untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami kosakata bahasa Inggris. Mereka mengapresiasi desain *flashcard* yang menarik, dengan gambar-gambar sederhana, warna cerah, dan tulisan berukuran besar yang mudah dikenali oleh siswa. Menurut guru, media ini membantu siswa lebih fokus dan mempermudah mereka dalam mengasosiasikan kosakata dengan benda nyata.

Guru juga menyatakan bahwa *flashcard* efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif kini lebih termotivasi dan bersemangat mengikuti pelajaran. Aktivitas permainan dengan *flashcard*, seperti mencocokkan gambar dan kata, dianggap sebagai pendekatan yang tepat untuk memadukan pembelajaran dengan hiburan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, guru mencatat adanya peningkatan interaksi sosial siswa. Dalam kegiatan kelompok, siswa terlihat lebih percaya diri untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Guru merasa metode ini memberikan dampak positif tidak hanya pada pemahaman bahasa Inggris, tetapi juga pada keterampilan sosial siswa.



Namun, beberapa guru memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut, seperti menambahkan kosakata lanjutan yang lebih kompleks, sehingga siswa dapat terus mengembangkan kemampuan mereka. Mereka juga berharap *flashcard* ini dapat digunakan untuk mata pelajaran lain agar memberikan manfaat yang lebih luas. Secara keseluruhan, guru merasa bahwa kegiatan ini relevan dan memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas.

Keberhasilan kegiatan ini selaras dengan studi yang telah dilakukan sebelumnya. Sebagai contoh, penelitian Yildirim (2012) menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa dengan kebutuhan khusus. Selain itu, studi oleh Shin dan Crandall (2014) menekankan bahwa aktivitas pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperbaiki kemampuan bahasa mereka.

Hasil PKM ini juga mendukung teori-teori pembelajaran modern, seperti Cognitive Load Theory yang dikemukakan oleh Sweller (1988). Dengan *flashcard*, informasi disajikan secara sederhana dan terstruktur, sehingga mengurangi beban kognitif siswa. Siswa dapat fokus pada penguasaan kosakata tanpa merasa kewalahan dengan informasi yang terlalu kompleks.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul *Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Media Flashcard pada Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Pontianak* telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan analisis terhadap pelaksanaan kegiatan, ditemukan bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis visual mampu memberikan solusi efektif terhadap permasalahan mitra, yaitu rendahnya pemahaman kosakata siswa dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum kegiatan ini, siswa hanya mampu menguasai 58% kosakata yang diajarkan, dan tingkat partisipasi mereka

dalam pembelajaran berada pada angka 47%. Setelah pelaksanaan kegiatan dengan metode interaktif yang melibatkan flashcard, pemahaman kosakata meningkat signifikan menjadi 83%, dan partisipasi aktif siswa melonjak hingga 89%. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis visual melalui media flashcard adalah solusi inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di SLB Pontianak maupun sekolah serupa. Selain mendukung pemahaman akademik, kegiatan ini juga mendorong pengembangan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, media *flashcard* direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam metode pembelajaran harian, dengan pengembangan lebih lanjut untuk menambah variasi kosakata dan aktivitas yang lebih menantang. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan dampak langsung pada siswa, tetapi juga menjadi kontribusi berharga dalam pengembangan metode pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus.

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan media flashcard pada anak berkebutuhan khusus di SLB Pontianak dapat ditingkatkan dengan menambahkan elemen visual yang lebih menarik dan warna mencolok untuk mempermudah siswa dalam mengenali kosakata. Penggunaan teknologi seperti aplikasi interaktif berbasis *flashcard* juga dapat menjadi opsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu dilatih secara rutin dalam menerapkan strategi kreatif, seperti menggabungkan *flashcard* dengan aktivitas permainan edukatif. Selain itu, evaluasi berkala harus dilakukan untuk memastikan media dan metode yang digunakan tetap relevan dan efektif, dengan melibatkan umpan balik dari guru, siswa, dan orang tua.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas PGRI Pontianak atas dukungan pendanaan yang diberikan melalui kontrak nomor 041/L.202/PKM/06/2024, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan juga kami sampaikan kepada SLB Pontianak atas dukungan dan kerja samanya yang luar biasa, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi siswa berkebutuhan khusus.

### DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, I. I., & Suminar, D. R. (2013). Efektifitas Ludo Words Game ( LWG ) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. *Journal Universitas Airlangga*, 3.
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *AlHikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Lindawati, N. P. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59. [https://doi.org/10.37484/manajemen\\_pelayanan\\_hotel.v2i2.40](https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40)
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Kartu Bergambar di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 409–504.
- Shin, J. K., & Crandall, J. (2014). *Teaching Young Learners English: From Theory to Practice*. Boston: National Geographic Learning.
- Stefani, F. D., & Samsiyah, N. (2021). Penerapan media pembelajaran flashcard mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 2(2), 103–107. <https://doi.org/10.26555/jg.v2i2.2973>
- Stetsenko, A. (2016). *The transformative mind: Expanding Vygotsky's approach to development and education*. Cambridge University Press.

- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
- Tri Widyahening, C. E., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>
- Yildirim, A. (2012). Effects of Using Visual Aids in Vocabulary Teaching at Primary Education Level. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 55, 730–739.
- Yusuf, M, Sunardi., & Abdurrahman, M (2003). *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.