

PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BAGI ANAK DISLEKSIA

Wahyu Nurfaizi Wicaksono

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
wahyu.21102@mhs.unesa.ac.id

Ni Made Marlin Minarsih

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nimademinarsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Anak disleksia kerap mengalami kesulitan dalam mengenali simbol huruf, mengingat kosakata, serta memahami keterkaitan antara bunyi dan tulisan, sehingga memerlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard*, dalam bentuk cetak maupun digital, untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris anak disleksia. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan instrumen angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flashcard* memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 90,41% yang dikategorikan “sangat layak” berdasarkan aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Dengan demikian, media *flashcard* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris anak disleksia pada tema aktivitas sebelum dan sesudah tidur.

Kata Kunci: Flashcard, Penguasaan Kosakata, Bahasa Inggris, Disleksia

Abstract

Vocabulary mastery is a fundamental skill that plays a crucial role in English language learning. Students with dyslexia often face difficulties in recognizing letter symbols, retaining vocabulary, and understanding the relationship between sounds and written forms. Therefore, they require learning media that are adaptive and aligned with their specific needs and characteristics. This study aims to develop flashcard learning media, in both printed and digital formats, to support English vocabulary mastery for students with dyslexia. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, limited to three stages: Analysis, Design, and Development. Data were collected through validation by material experts, media experts, and practitioners using questionnaires, and analyzed descriptively and quantitatively. The validation results showed that the flashcard media obtained an average feasibility score of 90,41%, categorized as “highly feasible” in terms of usefulness, appropriateness, accuracy, and suitability. Thus, the developed flashcard media is deemed feasible for supporting English vocabulary mastery among students with dyslexia, particularly on the theme of activities before and after sleeping.

Keywords: Flashcard, Vocabulary Mastery, English, Dyslexia

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa adalah keterampilan yang esensial bagi setiap individu. Bahasa berperan sebagai sarana komunikasi, baik melalui isyarat, lisan, maupun tulisan. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan ide, gagasan, keinginan, perasaan dan pengalaman (Mailani et al., 2022). Bahasa berperan sebagai media penting dalam interaksi antar individu. Di setiap negara terdapat bahasa nasional yang unik dan bervariasi yang digunakan oleh masyarakatnya. Namun, seiring perkembangan era globalisasi, Bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal yang dominan dan tidak bisa dikesampingkan karena penggunaannya yang sangat luas di seluruh dunia (Nishanthi, 2018). Hal ini menjadikan bahasa Inggris penting untuk diajarkan baik secara lisan maupun tulisan.

Pada era globalisasi ini, Bahasa Inggris digunakan dalam berbagai aktivitas (Maili, 2018). Keahlian berbahasa Inggris diperlukan untuk menguasai ragam ilmu pengetahuan, komunikasi skala internasional dan sosialisasi secara luas (global) dan tentunya jenjang karir lebih baik (Saputri, 2020). Dalam perkembangannya, semua individu dituntut untuk mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris (Kurniawati, 2014). Kemampuan berbahasa Inggris ini memudahkan terwujudnya komunikasi dan kolaborasi efektif di seluruh dunia dalam berbagai sektor kehidupan (Susanthi, 2020). Bahasa Inggris di Indonesia dinyatakan sebagai EFL (*English as Foreign Language*), hal ini disebabkan karena penggunaan bahasa Inggris dinilai asing dan tidak dianggap sebagai bahasa kedua karena mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan bahasa daerah sebagai Bahasa pertama, dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua. Penggunaan bahasa Inggris biasanya dilakukan dalam konteks kegiatan tertentu dan bukan berdasar pada aktivitas sehari-hari, namun di beberapa daerah Indonesia muncul pencampuran Bahasa Indonesia dengan Bahasa Inggris (Ariyanti et al., 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris mencakup tiga komponen utama yang harus dikuasai yaitu kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pengucapan (*pronunciation*). Kosakata (*vocabulary*) merupakan suatu kumpulan kata yang ketahui maknanya. Pembelajaran kosakata (*vocabulary*) di tingkat sekolah dasar penting untuk ditekankan, sebab keterampilan berkomunikasi anak akan lebih mudah berkembang apabila mereka memiliki kosakata yang memadai. Pelafalan (*pronunciation*) memiliki peran penting dalam pengembangan kosakata, karena berkaitan dengan kemampuan membedakan bunyi-bunyi yang membentuk suatu kata. Jika seorang anak terbiasa melakukan kesalahan dalam mengucapkan suatu kosakata, maka hal tersebut dapat menimbulkan kecenderungan kesulitan dalam menyampaikan informasi secara jelas. Semakin banyak kosakata

(*vocabulary*) yang dimiliki anak, semakin besar pula kemudahan mereka dalam proses belajar Bahasa Inggris (Saridevita et al., 2022).

Hasil observasi di SLB-B Karya Mulia Surabaya menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik tunarungu terhadap materi klasifikasi hewan berdasarkan habitat masih rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dalam memahami materi abstrak secara verbal dan minimnya media visual yang mendukung proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan kurang efektif untuk menyampaikan materi secara konkret. Selain itu, motivasi belajar peserta didik juga rendah karena kurangnya rangsangan visual yang menarik, sehingga suasana kelas terasa monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan gaya belajar visual dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Saat ini, kurikulum yang digunakan dalam pendidikan adalah Kurikulum Merdeka. Dalam jenjang Sekolah Dasar (SD), bahasa Inggris diajarkan sebagai pelajaran tambahan dalam muatan lokal dan baru menjadi mata pelajaran utama mulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi yang diajarkan lebih menekankan pada pemahaman dan penguasaan kosakata sebagai salah satu komponen bahasa. Namun demikian, masih terdapat banyak anak yang menghadapi hambatan dalam mencapai kompetensi dasar maupun tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kondisi tersebut terjadi karena penguasaan kosakata bahasa Inggris anak masih terbatas, sehingga berpengaruh signifikan terhadap pencapaian kompetensi. Keterbatasan tersebut membuat anak sering mengalami kesulitan dalam memahami makna suatu kata, sehingga proses pencapaian kompetensi dasar menjadi lebih lambat. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi sehingga kurang memberikan pengaruh optimal terhadap jalannya proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor lain yang turut menjadi kendala dalam proses belajar mengajar (Ramadhanti et al., 2022).

Pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik setiap anak, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Salah satu diantaranya adalah anak dengan kesulitan belajar spesifik seperti disleksia yang sering ditemukan di sekolah umum. Kesulitan belajar spesifik merupakan sebuah kondisi dari anak yang memiliki tingkat kecerdasan normal bahkan tidak sedikit dengan tingkat kecerdasan di atas rata-rata yang mengalami kesulitan signifikan di beberapa area perkembangan (Mandas & Sensanen, 2022). Area-area perkembangan yang mengalami kesulitan ini meliputi bidang akademik seperti kemampuan menulis, berhitung, dan membaca. Kesulitan belajar spesifik,

terutama disleksia adalah kesulitan dalam belajar dan membaca karena terdapat kerusakan pada sistem pemrosesan otak terkait simbol dan berkaitan dengan perubahan fungsi serta struktur dari otak bagian kiri yang terkait dengan jaringan membaca dan bahasa (Thasliyah et al., 2022). Disleksia adalah gangguan belajar spesifik yang berasal dari neurobiologis, yang ditandai dengan kesulitan dalam mengenali kata-kata secara akurat atau lancar, dan keterampilan mendekode dan mengeja yang buruk (Andresen & Monsrud, 2021).

Anak disleksia sering kali mengalami hambatan dalam proses literasi, seperti kesulitan mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan huruf, dan memahami isi bacaan. Oleh sebab itu, pemahaman terhadap kondisi ini serta penggunaan strategi pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar kemampuan membaca anak dapat berkembang secara optimal (Primasari & Supena, 2021). Dalam pembelajaran dengan anak disleksia, penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang berfungsi memperkuat daya ingat anak. Hal ini dikarenakan anak dengan disleksia cenderung memiliki keterbatasan dalam aspek memori, sehingga keberadaan media yang mampu menstimulasi ingatan memiliki peran krusial dalam proses belajar mereka (Widodo et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SEBAYA Sidoarjo, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak dengan disleksia masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran *visual* yang memadai, sehingga anak kesulitan dalam memahami kosakata yang disampaikan. Buku pelajaran yang digunakan anak memiliki gambar ilustrasi yang kurang jelas dan bermakna ganda, sehingga menyulitkan anak dalam mengaitkan gambar dengan maknanya. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran dengan *visual* yang sederhana, jelas, dan kontekstual.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *flashcard*. Menurut Kalsum & Ansari (2023), *Flashcard* merupakan media pembelajaran *visual* yang menyajikan ide, konsep, atau informasi dalam bentuk kartu bergambar dengan ukuran yang dapat disesuaikan menurut kebutuhan. Penggunaan *flashcard* terbukti dapat membantu anak dalam memperkuat daya ingat sekaligus memperkaya kosakata. Melalui gambar maupun kata yang ditampilkan, *flashcard* memudahkan anak dalam memahami suatu konsep atau mempelajari hal baru secara menyenangkan dan efektif.

Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hamidah et al., (2023) dengan judul “Penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar”. Penelitian ini telah menyoroti bahwa penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris

dengan materi profesi di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris. Kemudian pada penelitian terdahulu selanjutnya yang dilakukan oleh Dynasti et al., (2024) dengan judul “*Development of letter card learning media using QR code for teaching letter recognition in children with dyslexia at up to spf sd inpres maccini baru makassar*”. Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran kartu huruf menggunakan *QR code* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media bimbingan belajar untuk melatih anak disleksia dalam mengenal dan membedakan huruf. Namun demikian, masih didapatkan kekosongan dari penelitian terdahulu, khususnya dari segi sasaran inovasi teknologi dari *non-digital* ke *digital*. Hal ini dikarenakan bentuk digital memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas penyajian, interaktivitas, serta daya tarik visual yang lebih tinggi dibandingkan media *non-digital* (Hendra et al., 2023). Selain itu, masih didapatkan kekosongan dari segi sasaran subyek, yakni guru dari anak disleksia yang memiliki kebutuhan belajar yang berbeda.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* digital dan cetak untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi anak disleksia. Media ini dirancang dengan *visual* yang sederhana, kontekstual, dan dilengkapi dengan dukungan *audio* melalui *QR code* sebagai bentuk pendekatan multisensori. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran yang inklusif, menarik, dan efektif dalam membantu anak disleksia mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan media *flashcard* guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak dengan disleksia. Metode R&D pada dasarnya banyak digunakan dalam mengembangkan berbagai produk pendidikan, seperti buku ajar, modul, video pembelajaran, media pembelajaran, dan lainnya (Herawati et al., 2024).

Prosedur penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan berupa Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian ini, tahapan pengembangan hanya sampai pada tahap Pengembangan (*Development*), karena tujuan dari penelitian ini hanya sebatas untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media yang layak untuk diterapkan pada anak disleksia berdasarkan penilaian validator.

Pada penelitian pengembangan ini, subjek penelitian dipilih secara purposif berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan kebutuhan validasi produk. Subjek penelitian terdiri atas tiga kategori validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi. Ahli materi merupakan dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang Bahasa Inggris sekaligus berlatar belakang Pendidikan Luar Biasa (PLB), sehingga mampu menilai kesesuaian isi materi pembelajaran dengan kebutuhan anak disleksia. Ahli media adalah dosen yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan juga memiliki latar belakang Pendidikan Luar Biasa, yang berperan dalam menilai aspek tampilan, keterbacaan, serta kesesuaian desain media terhadap karakteristik anak disleksia. Sementara itu, praktisi merupakan terapis dari SEBAYA Sidoarjo yang memiliki pengalaman langsung dalam mendampingi dan menangani anak dengan hambatan belajar spesifik, khususnya disleksia. Pemilihan ketiga kategori subjek tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa proses validasi produk mencakup seluruh aspek penting, baik dari segi isi, tampilan, maupun implementasi di lapangan, sehingga media flashcard yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak disleksia dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini yaitu dengan kuesioner penilaian yang diberikan kepada subjek penelitian untuk menguji kelayakan atas produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, instrumen penilaian diterapkan guna mengetahui respon, kritik, dan saran dari ahli materi, ahli media dan praktisi. Instrumen penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan hasil adaptasi dari penelitian pengembangan sebelumnya yang telah dilakukan penyesuaian dimana dalam penelitian tersebut juga mengembangkan media pembelajaran namun dalam konsep yang berbeda (Raistanto et al., 2023).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif deskriptif dengan menggunakan perhitungan rata-rata sederhana (*mean*) dan skala likert. Hasil dari penilaian produk yang didapatkan dengan membagikan kuisioner dan membagikan produk yang telah dikembangkan ke validator ahli media, validator ahli materi, dan praktisi akan dihitung tingkat kelayakan produk media dengan menentukan presentase. Teknik analisis ini digunakan yakni untuk menangkap variasi tanggapan dengan lebih rinci dan terukur mengenai kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Sugiyono, 2022). Setelah instrumen penilaian dibagikan kepada para validator dan praktisi, hasil penilaian tersebut akan dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan produk sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase kelayakan

$\sum x$ = keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = keseluruhan skor jawaban paling tinggi (nilai harapan)

Setelah nilai persentase kelayakan dari setiap validator diperoleh, kemudian dicari nilai rata-rata (*mean*) keseluruhan validasi dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

$\bar{x}$ = nilai rata-rata presentase kelayakan (*mean*)

$\sum P$ = jumlah presentase kelayakan seluruh validator

n = jumlah total validasi

Nilai rata-rata tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Interpretasi hasil persentase kelayakan produk media pembelajaran mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2012), sebagaimana tercantum pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *flashcard* fisik dan digital penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak disleksia. Media ini diharapkan mampu membantu penguasaan kosakata anak disleksia dengan penyajian *visual* yang disesuaikan dengan karakteristik anak disleksia. Seluruh materi dalam media telah dirancang mengacu pada SK BSKAP 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Belajar Fase B pada Kurikulum Merdeka, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh bagi anak disleksia. Hasil dari setiap tahapan dalam proses pengembangan dipaparkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan merancang *Flashcard* fisik dan digital yang ditujukan untuk mendukung penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak disleksia. Proses pengembangan ini mengacu pada model ADDIE, namun dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Seluruh kegiatan pengembangan difokuskan pada pembuatan dan penyempurnaan media berdasarkan

hasil analisis kebutuhan serta desain awal, dengan mempertimbangkan karakteristik belajar anak disleksia. Adapun hasil dari proses pengembangan media *Flashcard* ini dijelaskan secara rinci pada bagian berikut :

a. Tahap Analysis

Tahap analisis adalah langkah awal berupa studi pendahuluan yang dilakukan untuk merancang media *Flashcard* dalam rangka membantu pemahaman pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi anak disleksia. Pada tahap ini, Aspek-aspek yang dianalisis dalam tahap analisis meliputi antara lain :

Tabel 2. Tahap Analysis

No.	Aspek	Keterangan
1	Analisis Kondisi Pembelajaran	Dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas, khususnya terhadap anak disleksia. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa disertai media pembelajaran <i>visual</i> yang memadai. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, khususnya anak disleksia, dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris.
2	Analisis Karakteristik Peserta Didik	Anak disleksia memiliki kebutuhan khusus dalam belajar, terutama dalam aspek <i>visual</i> , persepsi bahasa, dan memori kerja. Berdasarkan hasil wawancara dengan terapis di SEBAYA Sidoarjo, diketahui bahwa anak disleksia memerlukan media pembelajaran yang : 1) Visualnya sederhana dan jelas, 2) Menggunakan teks yang mudah dibaca (<i>dyslexia-friendly</i>), 3) Didukung oleh stimulus <i>audio</i> atau multisensori, 4) Dapat digunakan secara mandiri dan fleksibel.
3	Analisis Materi dan Media	Buku pelajaran yang tersedia saat ini menggunakan ilustrasi yang terlalu kompleks dan tidak ramah untuk anak dengan gangguan belajar spesifik seperti disleksia. Selain itu, materi kosakata yang disampaikan dalam bentuk teks panjang atau kurang kontekstual menjadi

		hambatan dalam proses pemahaman.
4	Analisis Lingkungan Belajar	Fasilitas di sekolah belum mendukung penggunaan media digital interaktif, sehingga diperlukan media cetak maupun digital yang praktis namun tetap inovatif. Oleh karena itu, media <i>flashcard</i> dipilih karena mudah digunakan, menarik secara <i>visual</i> , dan dapat dikombinasikan dengan <i>QR Code</i> untuk menampilkan <i>audio</i> pelafalan kata.
5	Analisis Sumber Daya (guru)	Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SEBAYA Sidoarjo, diketahui bahwa pada awalnya guru belum memiliki pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak disleksia dalam proses pembelajaran. Setelah guru diberikan panduan penggunaan media <i>flashcard</i> yang disesuaikan untuk anak disleksia, guru mulai merasakan kemudahan dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris. Media ini dianggap lebih praktis karena dilengkapi dengan gambar, teks, <i>audio</i> pelafalan, serta <i>tracing</i> kosakata yang membantu anak memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Selain itu, guru juga merasa media ini mendukung keterlibatan aktif anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak disleksia.

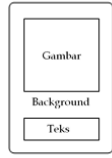
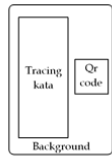
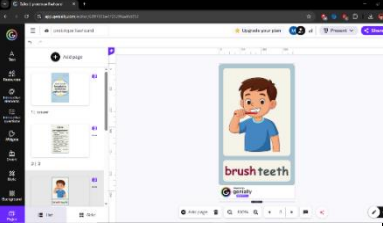
b. Tahap Design

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang bentuk awal media *Flashcard* yang akan dikembangkan. Desain yang dibuat masih bersifat konseptual dan disusun berdasarkan data serta kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Beberapa aspek yang dirancang meliputi bentuk media, penyusunan isi materi, perencanaan *visual*, serta pengumpulan komponen pendukung media :

Tabel 3. Tahap Design

No	Aspek	Keterangan
1	Pemilihan materi pembelajara	Materi yang disesuaikan berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum

	n berdasarkan kurikulum	Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Fokus utama dari materi ini adalah kosakata aktivitas sehari-hari yang kemudian dikerucutkan menjadi lebih spesifik yaitu kosakata aktivitas sebelum dan sesudah tidur.
2	Pemilihan bentuk media pembelajaran	Media ini berupa <i>flashcard</i> fisik dan digital yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Pada <i>flashcard</i> fisik, terdapat QR code yang berisikan audio pelafalan kosakata bahasa Inggris pada setiap kartu tanpa perlu instalasi tambahan. Sedangkan, pada <i>flashcard</i> digital, audio pelafalan kosakata bahasa Inggris dapat diakses secara langsung tanpa perlu memindai QR code. Pada <i>flashcard</i> fisik maupun digital terdapat <i>tracing</i> kosakata bahasa Inggris. <i>Flashcard</i> direncanakan memiliki ukuran 9 cm x 6 cm, dan dicetak dengan menggunakan kertas <i>art carton</i> 310 gsm. Ukuran ini dipilih karena dianggap praktis, ergonomis, mudah digenggam, jelas secara <i>visual</i>, serta efisien dalam proses pencetakan. Dimensi ini juga menyediakan ruang yang cukup untuk menampilkan gambar, kosakata bahasa Inggris, <i>tracing</i> kosakata, dan kode QR tanpa membebani tampilan <i>visual</i>, sehingga mendukung efektivitas media dalam pembelajaran secara optimal
3	Prancangan tampilan dan visualisasi	Hasil perancangan tampilan dan visualisasi dari <i>flashcard</i> sebagai berikut: a. Desain halaman depan <i>flashcard</i> Halaman depan <i>flashcard</i> didesain dengan tujuan agar mudah dipahami oleh anak disleksia dan materi dapat tersampaikan dengan baik. Berikut adalah hasil desain rancangan halaman depan <i>flashcard</i> :

	 1) Teks Memuat kosakata bahasa Inggris ditulis dalam lowercase, menggunakan font yang mudah dibaca seperti Arial, Verdana,Tahoma, atau Comic Sans. 2) Gambar Memuat gambar yang sesuai dari kosakata bahasa Inggris, gambar harus simpel, mudah dipahami dan tidak bermakna ganda. 3) Background Background berwarna lembut dan tidak mencolok, tidak menggunakan gambar berpolka untuk menghindari distraksi.
	Gambar 1. Desain Halaman Depan <i>Flashcard</i> b. Desain halaman belakang <i>flashcard</i> Halaman belakang <i>flashcard</i> didesain dengan menambahkan <i>tracing</i> kata dan QR code yang berisi audio pelafalan (<i>pronunciation</i>) kosakata bahasa Inggris. Berikut adalah hasil desain rancangan halaman belakang <i>flashcard</i>:  1) Tracing kata Memuat tracing dari kosakata bahasa Inggris yang terdapat di halaman depan <i>flashcard</i>, ditulis dalam lowercase, menggunakan garis bantu untuk memastikan huruf tetap dalam batas. 2) Qr Code Qr code memuat link dari audio pelafalan (<i>pronunciation</i>) kosakata bahasa Inggris. 3) Background Background berwarna lembut dan tidak mencolok, tidak menggunakan gambar berpolka untuk menghindari distraksi.
	Gambar 2. Desain Halaman Belakang <i>Flashcard</i> c. Proses desain <i>prototype flashcard</i> Berdasarkan rancangan yang dibuat, dilakukan proses desain melalui aplikasi Canva untuk membuat <i>prototype flashcard</i>. 
	Gambar 3. Proses Desain <i>Prototype Flashcard</i> di Canva d. Proses desain <i>prototype flashcard digital</i> Setelah desain <i>prototype flashcard</i> menggunakan aplikasi Canva selesai, kemudian dilanjutkan membuat <i>prototype flashcard</i> digital menggunakan aplikasi Genially. 
	Gambar 4. Proses Desain <i>Prototype Flashcard Digital</i> di Genially

c. Tahap *Development*

Pada fase ini, peneliti melakukan pembuatan produk sesuai rancangan yang telah disusun pada tahap desain atau perancangan. Selain itu, produk akan melalui proses penilaian dan perbaikan berdasarkan masukan, kritik, dan validasi dari berbagai pihak, seperti ahli media, ahli materi, dan praktisi di bidang pendidikan. Adapun tahapan *development* yang dilakukan disusun sebagai berikut :

Tabel 4. Tahap *Development*

No	Tahapan	Keterangan
1	Proses Pembuatan Produk	Pengembangan media <i>Flashcard</i> dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan anak disleksia di SEBAYA Sidoarjo. Materi yang disajikan berupa aktivitas sebelum dan sesudah tidur, dilengkapi dengan <i>tracing</i> kosakata bahasa inggris, dan gambar aktivitas dalam format <i>visual</i> yang menarik. Setiap <i>flashcard</i> memuat <i>QR code</i> yang terhubung ke <i>audio</i> pelafalan kosakata bahasa inggris. Desain dibuat sederhana dan komunikatif, menyesuaikan dengan karakteristik anak disleksia. <i>Flashcard</i> menampilkan aktivitas seperti menggosok gigi, mencuci muka, menyisir rambut, merapikan tempat tidur, dan lainnya. Contohnya, pada kartu menggosok gigi, bagian depan menampilkan gambar dan kata bahasa inggrisnya, sedangkan bagian belakang berisi kode QR untuk <i>audio</i> pelafalan kosakata bahasa inggris beserta <i>tracing</i> kosakata bahasa inggris. Adapun bentuk <i>prototype</i> dari media sebagai berikut :  Gambar 5. <i>Prototype Flashcard</i>
2	Uji Validasi	Tahap ini dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk memberikan penilaian terhadap media <i>Flashcard</i> yang telah dikembangkan. Penilaian mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Setiap validator

		diberikan instrumen penilaian yang telah disusun untuk mengidentifikasi kekuatan serta potensi perbaikan produk. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3	Revisi produk	Berdasarkan masukan dari uji formatif, dilakukan serangkaian perbaikan terhadap media <i>Flashcard</i> . Revisi mencakup perubahan desain menjadi 4 <i>flashcard</i> per kosakata bahasa inggris yang diajarkan. Selain itu juga terdapat perubahan desain pada bagian depan kotak <i>flashcard</i> serta cara penggunaannya.

2. Validasi Kelayakan Produk

Setelah pengembangan produk *Flashcard* selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi dengan melibatkan ahli materi, ahli media, serta praktisi. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah dikembangkan, dengan memperhatikan masukan dan rekomendasi yang diberikan oleh para penguji.

a. Hasil Validasi

Proses validasi dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dengan melibatkan masukan dari pihak-pihak berkompeten, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi.

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian aspek materi dilakukan oleh seorang pakar yang memiliki latar belakang akademik dan pengalaman di bidang yang sesuai dengan materi media pembelajaran. Dalam konteks ini, validasi diberikan oleh dosen dengan kompetensi di bidang Pendidikan Luar Biasa (PLB) yang sekaligus memiliki latar belakang keilmuan Bahasa Inggris.

Validasi ini difokuskan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar yang dituju, relevansi terhadap kebutuhan anak disleksia, serta keakuratan aspek kebahasaan yang digunakan. Adapun hasil penilaian dari validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
A. Aspek Kegunaan		
1.	Materi memberikan kontribusi terhadap pembelajaran kosakata bahasa inggris anak disleksia.	4
2.	Materi memiliki nilai kebermanfaatan dalam mendukung penguasaan kosakata	4

Pengembangan Media Flashcard Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris bagi Anak Disleksia

	secara efektif.	
3.	Materi mendukung proses pembelajaran yang relevan	4
4.	Materi dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari	4
5.	Petunjuk materi dapat dipahami oleh guru atau praktisi	4
B. Aspek Kelayakan		
1.	Materi disusun dengan sistematis	4
2.	Materi mudah dipahami oleh anak disleksia	4
3.	Materi sesuai dengan karakteristik anak disleksia	4
4.	Isi materi akurat dan sesuai dengan intervensi anak disleksia	4
5.	Materi dapat digunakan secara praktis	4
C. Aspek Ketepatan		
1.	Materi sesuai dengan tujuan pengembangan media	4
2.	Kosakata yang disajikan relevan dengan kebutuhan anak disleksia	4
3.	Bahasa yang digunakan tepat dan sesuai dengan kemampuan anak	3
4.	Materi dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar anak disleksia	4
5.	Materi memenuhi kebutuhan akademik anak disleksia secara spesifik	3
D. Aspek Kepatutan		
1.	Materi sesuai aturan dan panduan pembelajaran di sekolah	4
2.	Materi tidak melanggar norma sosial atau etika pendidikan.	4
3.	Materi layak digunakan di lingkungan formal dan informal	4
4.	Materi dalam <i>flashcard</i> mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi anak disleksia	4
5.	Materi meningkatkan motivasi belajar anak disleksia secara positif dan berkelanjutan	4
Jumlah		78

Pada hasil validasi ahli materi didapatkan total skor 78.

2) Validasi Ahli Media

Penilaian terhadap media dilakukan oleh seorang profesional yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Dalam hal ini, proses validasi dilaksanakan oleh dosen Pendidikan Luar Biasa (PLB), yang memiliki kompetensi dalam menilai kesesuaian tampilan, keterbacaan, dan kesesuaian desain media terhadap karakteristik anak berkebutuhan khusus. Validasi ini mencakup aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan media. Adapun hasil dari penilaian validasi oleh ahli media adalah

sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor
A. Aspek Kegunaan		
1.	Media mudah diakses dan digunakan oleh guru atau praktisi dan anak disleksia	4
2.	Media menyajikan elemen <i>visual</i> yang mendukung pemahaman kosakata	4
3.	Media dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari	4
4.	Media membantu anak disleksia memahami dan mengingat kosakata	4
5.	Media menyediakan panduan penggunaan yang jelas	4
B. Aspek Kelayakan		
1.	Media mudah dioperasikan dan tidak membingungkan pengguna	4
2.	Desain media sesuai karakteristik anak disleksia	4
3.	Format tulisan (jenis huruf, ukuran, spasi) sesuai prinsip keterbacaan	4
4.	Media fleksibel digunakan dalam berbagai metode pembelajaran	3
5.	Media mendukung pendekatan multisensori	3
C. Aspek Ketepatan		
1.	Media sesuai dengan tujuan pengembangan penguasaan kosakata bahasa inggris	3
2.	<i>Flashcard</i> dirancang berdasarkan kebutuhan khusus anak disleksia	3
3.	Bahasa dan ilustrasi mudah dipahami	3
4.	Media memberikan latihan atau penguatan yang sesuai	3
5.	Media mendukung perkembangan kosakata secara bertahap	3
D. Aspek Kepatutan		
1.	Media sesuai dengan prinsip etika dan norma pembelajaran	3
2.	Media layak digunakan dalam lingkungan formal maupun informal	3
3.	Ilustrasi dan konten media menyenangkan dan ramah anak	3
4.	Media bebas dari unsur diskriminatif atau konten tidak pantas	3
5.	Media meningkatkan motivasi belajar anak disleksia	3
Jumlah		68

Pada hasil validasi ahli media didapati total skor 68.

3) Validasi Ahli Praktisi

Uji kepraktisan dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi kepraktisan dilakukan oleh praktisi anak disleksia di SEBAYA Sidoarjo yang memiliki pengalaman profesional

dalam mendampingi dan menangani anak dengan hambatan belajar spesifik, khususnya disleksia.

Validasi ini berfokus pada kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, kemenarikan tampilan, serta keterpakaian media dalam konteks pembelajaran nyata. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk memperoleh masukan aplikatif guna memastikan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga praktis dan fungsional ketika digunakan oleh guru, terapis, maupun anak disleksia. Adapun hasil penilaian dari validasi oleh praktisi adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Validasi Praktisi

No	Indikator	Skor
A. Aspek Kegunaan		
1.	Media membantu anak disleksia dalam menguasai kosakata bahasa Inggris	3
2.	Media bermanfaat dalam aktivitas pembelajaran	4
3.	Media membantu guru atau praktisi menyampaikan materi	3
4.	Media mempermudah proses pembelajaran bahasa Inggris	3
5.	Media mendukung pemahaman melalui pendekatan multisensori	3
B. Aspek Kelayakan		
1.	Media mudah digunakan oleh guru atau praktisi dan anak disleksia	4
2.	Konten sesuai dengan karakteristik anak disleksia	3
3.	Media mudah diakses dan dipahami tanpa bimbingan intensif	3
4.	Desain menarik, jelas, dan tidak membingungkan	3
5.	Media dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri maupun terbimbing	3
C. Aspek Ketepatan		
1.	Tujuan media sesuai dengan kebutuhan penguasaan kosakata anak disleksia	4
2.	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara bertahap	4
3.	Bahasa dan gambar sesuai dengan tingkat pemahaman anak disleksia	4
4.	Kosakata yang ditampilkan sesuai konteks dan kemampuan anak	4
5.	Media bebas dari kesalahan teknis atau tampilan yang membingungkan	4
D. Aspek Kepatutan		
1.	Media dirancang sesuai prinsip dan panduan pembelajaran untuk anak disleksia	3
2.	Materi tidak bertentangan dengan norma atau nilai sosial	4
3.	Media dapat digunakan di lingkungan	4

	formal maupun informal	
4.	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi	4
5.	Materi berdampak positif terhadap minat dan motivasi belajar anak disleksia	4
Jumlah		71

Pada hasil validasi ahli praktisi didapatkan total skor 71.

a. Analisis Hasil Produk

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi menghasilkan total skor 78. Selanjutnya, skor keseluruhan tersebut akan dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{78}{80} \times 100\% = 97,5\%$$

Hasil dari evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flashcard* memperoleh persentase skor sebesar 97,5%, yang mengindikasikan bahwa materi yang digunakan dalam pengembangannya masuk dalam kategori sangat layak. Masukan dari ahli materi terkait isi materi yang disajikan untuk menghindari penggunaan kata yang terlalu panjang pada *flashcard*.

Total skor yang diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media adalah 68. Skor ini kemudian akan dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{68}{80} \times 100\% = 85\%$$

Dari hasil evaluasi validasi yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh persentase skor sebesar 85%. Skor tersebut menunjukkan bahwa media *flashcard* tergolong sangat layak untuk digunakan, meskipun masih diperlukan beberapa perbaikan. Masukan dari ahli media terhadap produk yang dikembangkan mencakup saran untuk perubahan cara penggunaan *flashcard* dan desain depan kotak *flashcard* serta merevisi desain *flashcard* menjadi 4 *flashcard* per kosakata bahasa Inggris yang diajarkan.

Skor total yang diperoleh dari penilaian praktisi adalah 71. Selanjutnya, skor tersebut akan diubah menjadi persentase menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{71}{80} \times 100\% = 88,75\%$$

Hasil validasi dari praktisi menunjukkan persentase sebesar 88,75%, yang mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan.

$$\bar{x} = \frac{\sum P}{n} = \frac{97,5 + 85 + 88,75}{3} = \frac{271,25}{3} = 90,41\%$$

Berdasarkan persentase total skor yang diperoleh dari validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, didapatkan nilai sebesar 90,41%. Angka ini mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan tergolong sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak disleksia.

3. Revisi Produk

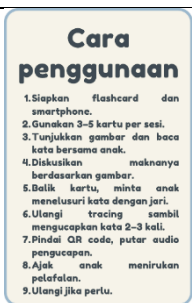
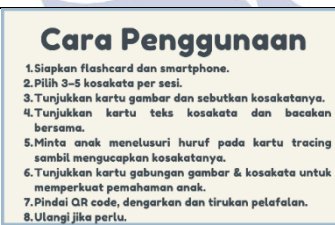
Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan

komentar atau saran perbaikan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. berikut adalah hasil revisi produk dengan membandingkan sebelum revisi dan setelah direvisi :

Tabel 8. Revisi Produk Oleh Ahli Materi

Uji Validasi Ahli Materi	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
-	-
Revisi Produk oleh Ahli Materi: Tidak ada revisi yang diberikan oleh Ahli Materi, pemilihan kosakata bahasa inggris sudah sesuai. Masukan yang diberikan yaitu untuk menghindari penggunaan kata yang terlalu panjang pada <i>flashcard</i> .	

Tabel 9. Revisi Produk Oleh Ahli Media

Uji Validasi Ahli Media	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 Desain depan kotak <i>flashcard</i> sebelum revisi	 Desain depan kotak <i>flashcard</i> setelah revisi
 Cara penggunaan sebelum revisi	 Cara penggunaan setelah revisi

 Desain <i>flashcard</i> halaman depan dan belakang sebelum revisi	 Desain <i>flashcard</i> halaman depan dan belakang setelah revisi
--	---

Revisi Produk oleh Ahli Media:

Berdasarkan masukan dari Ahli Media, dilakukan serangkaian perbaikan terhadap media *Flashcard*. Revisi mencakup perubahan cara penggunaan *flashcard* dan desain depan kotak *flashcard* serta perubahan desain menjadi 4 *flashcard* per kosakata bahasa inggris yang diajarkan.

Tabel 10. Revisi Produk Oleh Praktisi

Uji Validasi Praktisi	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Belum menggunakan laminasi pada media	Menggunakan laminasi <i>doff</i> pada media
Revisi Produk oleh Praktisi : Media <i>flashcard</i> sudah baik, tetapi perlu disesuaikan dengan karakteristik anak disleksia. Misalnya, penggunaan laminasi <i>doff</i> lebih disarankan dibandingkan laminasi <i>glossy</i> karena memiliki tekstur yang lebih lembut dan tidak licin, sehingga lebih nyaman digenggam oleh anak. Tekstur ini juga membantu anak lebih fokus saat menggunakan media tanpa terganggu oleh kilauan permukaan kartu.	

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas dua bentuk, yaitu *flashcard* cetak dan *flashcard* digital, yang keduanya dirancang dengan prinsip konsistensi *visual* agar anak dengan disleksia dapat beradaptasi secara optimal dalam proses pembelajaran. *Flashcard* cetak memiliki ukuran 9 × 6 cm, dicetak menggunakan kertas *art carton* 310 gsm, dan dilaminasi dengan lapisan *doff*. Pemilihan laminasi *doff* bukan semata-mata pertimbangan estetika, melainkan didasarkan pada karakteristik sensoris anak disleksia yang sensitif terhadap pantulan cahaya. Permukaan *doff* bersifat lembut dan tidak reflektif, sehingga mampu mengurangi gangguan *visual* serta memberikan pengalaman taktil yang lebih nyaman saat anak melakukan kegiatan *tracing* huruf. Setiap kartu dirancang dalam empat bagian yang saling melengkapi, yaitu: (1) teks kosakata, (2) gambar representatif, (3) area *tracing* huruf, dan (4) kombinasi gambar dan teks. Pada bagian belakang kartu, disertakan *QR code* yang menghubungkan pengguna dengan *audio* pengucapan kata, sehingga anak dapat mendengarkan pelafalan secara mandiri.

Sementara itu, *flashcard* digital dikembangkan untuk memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran di berbagai lingkungan. Media digital ini diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel, dengan tampilan *horizontal* yang disesuaikan dengan orientasi *visual* anak. Desain antarmuka digital meniru tampilan versi cetak untuk mempertahankan konsistensi persepsi *visual*. Selain itu, versi digital dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti tombol navigasi dan *audio* yang memungkinkan anak mengulang pelafalan kata kapan pun dibutuhkan. Fitur-fitur tersebut dirancang agar proses pembelajaran terasa menyenangkan, dan tetap fokus pada keterpaduan antara bunyi, gambar, dan teks.

Desain media ini dikembangkan berdasarkan pendekatan pembelajaran multisensori, yaitu strategi yang mengintegrasikan rangsangan *visual*, auditori, dan kinestetik secara simultan. Pendekatan tersebut terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan penguasaan kosakata anak disleksia karena memperkuat asosiasi antara simbol huruf, bunyi fonem, dan makna kata (Birsh & Carreker, 2018). Anak dengan disleksia umumnya mengalami kesulitan dalam memproses informasi fonologis, sehingga keterlibatan multisensori dapat membantu memperkuat jalur kognitif dan memori jangka panjang. Dalam konteks media ini, gambar digunakan untuk mendukung pengenalan makna kata, *audio* melalui *QR code* memperkuat pemahaman bunyi, sedangkan *tracing* huruf memberikan stimulasi motorik halus yang membantu anak mengenali bentuk grafemis. Dengan demikian, ketiga modalitas ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, konkret, dan mudah diingat. Penerapan prinsip multisensori dalam pengembangan media ini sejalan dengan penelitian Minarsih et al., (2024) yang membuktikan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan unsur penglihatan, pendengaran, dan gerakan secara terpadu tidak hanya membantu guru dalam menangani anak kesulitan belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak melalui stimulasi berbagai modalitas sensorik.

Dari segi tipografi, media ini menggunakan *Comic Sans MS*, salah satu jenis huruf *sans-serif* yang

direkomendasikan untuk bahan bacaan ramah disleksia. *Font* ini memiliki bentuk huruf yang bulat, terbuka, dan tidak simetris sempurna, sehingga mengurangi kemungkinan kebingungan antarhuruf. Rello dan Baeza-Yates (2013) menjelaskan bahwa *font sans-serif* seperti *Comic Sans* dan *Arial Rounded* memiliki tingkat keterbacaan lebih baik bagi penyandang disleksia dibandingkan *font* dengan *serif* atau bentuk huruf miring. Untuk memperkuat kenyamanan membaca, ukuran huruf diperbesar, jarak antarhuruf dan antarbaris dibuat lebih longgar, serta posisi teks diatur agar mata lebih mudah mengikuti alur baca. Latar belakang dipilih dengan warna lembut guna mengurangi kelelahan *visual*, sedangkan teks menggunakan warna berkontras tinggi seperti hitam atau biru tua. Penataan *visual* media disusun secara sederhana dan konsisten, dengan ruang kosong (*white space*) yang memadai untuk menghindari beban *visual* berlebih. Prinsip ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2020), yang menekankan bahwa kombinasi *visual* dan verbal yang terintegrasi dan sederhana dapat meningkatkan retensi serta pemahaman informasi.

Secara keseluruhan, media *flashcard* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran kosakata, tetapi juga sebagai media edukatif yang mendukung perkembangan persepsi *visual*, pendengaran, serta koordinasi motorik halus anak disleksia. Desain yang sederhana, konsisten, dan interaktif membuat media ini mudah digunakan oleh guru maupun orang tua. Kombinasi antara aspek *visual*, auditori, dan kinestetik memberikan pengalaman belajar yang menarik, relevan, serta sesuai dengan karakteristik anak disleksia. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung penguasaan kosakata Bahasa Inggris bertema aktivitas sehari-hari dalam konteks Kurikulum Merdeka, khususnya mengacu pada SK BSKAP 032/H/KR/2024 Fase B.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa kosakata yang digunakan dalam media *flashcard* telah sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Inggris dasar dan relevan dengan kebutuhan anak disleksia. Penilaian difokuskan pada ketepatan pemilihan kosakata, kesesuaian makna dengan ilustrasi *visual*, serta kesederhanaan struktur bahasa yang digunakan agar mudah dipahami anak. Penilaian keseluruhan memperoleh skor sebesar 97,5%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak” tanpa perlu revisi. Nilai ini menandakan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari segi isi dan substansi materi pembelajaran.

Materi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan anak disleksia. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian El-Sabagh (2021) yang menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran adaptif yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik secara signifikan meningkatkan tingkat keterlibatan (*engagement*), sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Penyusunan kosakata bertema aktivitas

sebelum dan sesudah tidur juga dinilai relevan dengan konteks keseharian anak, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

Sementara itu, validasi oleh ahli media diperoleh skor keseluruhan sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak dengan revisi”. Revisi yang disarankan oleh ahli media berkaitan dengan penyesuaian desain *visual* agar semakin optimal dalam mendukung kebutuhan anak disleksia. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa *flashcard* yang dikembangkan telah dinilai sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi anak disleksia. Desain *visual flashcard* disusun dengan *layout* yang konsisten, rapi, dan mudah dipahami, dengan penggunaan warna yang lembut serta *font* yang ramah disleksia seperti *Comic Sans*, yang dapat membantu meningkatkan keterbacaan huruf bagi anak dengan gangguan persepsi *visual*.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Day et al. (2024) yang menunjukkan bahwa modifikasi format teks, seperti penggunaan *font sans-serif* dan pengaturan jarak antarhuruf yang proporsional, dapat meningkatkan kecepatan membaca dan pemahaman anak sekolah dasar. Selain itu, penelitian Jou & Mariñas (2023) menegaskan bahwa tata letak media yang inklusif dan konsisten secara *visual* berperan penting dalam membantu siswa disleksia mengintegrasikan teks dan gambar secara lebih efisien, sehingga mereka dapat fokus pada isi pembelajaran tanpa terganggu oleh beban *visual* berlebih. Oleh karena itu, desain *visual* yang diterapkan dalam media ini yang meminimalkan elemen dekoratif berlebihan dan memberikan ruang kosong (*white space*) yang cukup dinilai mendukung prinsip keterbacaan serta keteraturan *visual* sebagaimana dianjurkan dalam hasil penelitian tersebut.

Adapun penilaian yang dilakukan oleh praktisi, media *flashcard* memperoleh skor kepraktisan sebesar 88,75%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Praktisi menilai bahwa *flashcard* mudah digunakan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, sederhana, dan aplikatif, baik untuk anak maupun pendidik. Desain yang konsisten, pemilihan warna yang lembut, serta penggunaan *font* ramah disleksia membuat media mudah dibaca dan menarik bagi anak.

Menurut Khasawneh (2023), media pembelajaran yang diadaptasikan sesuai kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus memiliki tingkat efisiensi yang lebih tinggi dan berdampak positif terhadap hasil belajar karena mampu menyesuaikan dengan kemampuan kognitif serta kondisi psikologis anak. Hal ini diperkuat oleh Gallud et al. (2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas dan kemudahan penggunaan dapat meningkatkan keterlibatan siswa,

memperkuat pemahaman konsep, serta mengurangi beban kognitif selama proses belajar berlangsung. Selain itu, Alomari et al. (2023) menjelaskan bahwa efektivitas media bagi anak berkebutuhan khusus tidak hanya bergantung pada isi materi, tetapi juga pada kemampuannya memfasilitasi interaksi sosial dan membangun pemahaman secara kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media yang praktis, fleksibel, dan mudah digunakan sangat penting untuk mendukung pengalaman belajar yang positif bagi anak disleksia.

Secara keseluruhan, media memperoleh nilai rata-rata 90,41%, masuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak disleksia.

SIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flashcard* penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi anak disleksia, dikembangkan dalam bentuk cetak dan digital. Media ini dirancang dengan desain yang sederhana, *visual* menarik, adanya *tracing* kosakata, serta dilengkapi *QR code* yang terhubung dengan *audio* pengucapan. Hal tersebut membantu anak disleksia dalam memahami kosakata melalui berbagai modalitas belajar (*visual*, kinestetik, dan auditori). Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan: ahli materi memberikan skor 97,5% tanpa perlu revisi, ahli media 85% dengan saran perbaikan pada desain *flashcard*, dan praktisi memberikan skor nilai 88,75%. Secara keseluruhan, media memperoleh nilai rata-rata 90,41%, masuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak disleksia.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *flashcard* penguasaan kosakata Bahasa Inggris bagi anak disleksia, maka saran yang dapat diberikan adalah :

1. Untuk penelitian selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan media *flashcard* dengan cakupan kosakata yang lebih luas, pada tema berbeda, serta melakukan uji efektivitas untuk mengetahui sejauh mana media dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak disleksia.

2. Untuk pendidik atau praktisi

Diharapkan dapat memanfaatkan media *flashcard* ini sebagai alternatif media pembelajaran dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris bagi anak disleksia, serta mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran lain seperti pengulangan, permainan bahasa, dan praktik komunikasi sederhana untuk memperkuat pemahaman anak disleksia.

3. Keterbatasan Penelitian

Media *flashcard* yang dikembangkan hanya memuat 10 kosakata dengan tema aktivitas sebelum dan sesudah tidur. Batasan ini ditetapkan untuk menjaga fokus pengembangan dan memudahkan anak dalam

mengenali kosakata secara kontekstual. Namun demikian, keterbatasan tersebut membatasi cakupan materi sehingga pada penelitian berikutnya perlu dilakukan pengembangan dengan jumlah dan variasi kosakata yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alomari, M. A., Alqudah, R. A., Rub, M. O. A. Al, Alqsaireen, E. M., & Khasawneh, M. A. (2023). The Role of Media in Educational Social Construction of Children with Special Needs. *Information Sciences Letters*, 12(7), 2933–2940. <https://doi.org/10.18576/isl/120720>
- Andresen, A., & Monsrud, M. B. (2021). Assessment of Dyslexia—Why, When, and with What? *Scandinavian Journal of Educational Research*, 66(6), 1063–1075. <https://doi.org/10.1080/00313831.2021.1958373>
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanti, A., Pane, W. S., & Fauzan, U. (2019). Teacher's Strategy in Solving EFL Students' Problems in Learning English. *ASIAN TEFL Journal of Language Teaching and Applied Linguistics*, 4(2), 129. <https://doi.org/10.21462/asiantefl.v4i2.97>
- Birsh, J. R., & Carreker, S. (2018). Multisensory teaching of basic language skills. In *Child Language Teaching and Therapy* (4th ed.). Brookes Publishing.
- Day, S. L., Atilgan, N., Giroux, A. E., & Sawyer, B. D. (2024). The Influence of Format Readability on Children's Reading Speed and Comprehension. *Education Sciences*, 14(8), 854. <https://doi.org/10.3390/educsci14080854>
- Dynasti, R. H., Pristiwaluyo, T., & Hadi, P. (2024). DEVELOPMENT OF LETTER CARD LEARNING MEDIA USING QR CODE FOR TEACHING LETTER RECOGNITION IN CHILDREN WITH DYSLEXIA AT UPT SPF SD INPRES MACCINI BARU MAKASSAR. *HUMANO: Jurnal Penelitian*, 15(1), 341–354.
- El-Sabagh, H. A. (2021). Adaptive e-learning environment based on learning styles and its impact on development students' engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 53. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00289-4>
- Gallud, J. A., Carreño, M., Tesoriero, R., Sandoval, A., Lozano, M. D., Durán, I., Penichet, V. M. R., & Cosio, R. (2023). Technology-enhanced and game based learning for children with special needs: a systematic mapping study. *Universal Access in the Information Society*, 22(1), 227–240. <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00824-0>
- Hamidah, N., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan media flashcard pada pembelajaran kosakata bahasa inggris di sekolah dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 24(1), 64–71. <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i1.pp64-71>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). Sonpedia Publishing Indonesia. <https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media>
- Herawati, S. S., Kurniawan, D., & Rahmanita, U. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Menggunakan Model ADDIE pada Topik Karakteristik Materi dan Perubahannya. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(2), 141–151. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v5i2.383>
- Jou, Y.-T., & Mariñas, K. A. A. (2023). Developing inclusive lateral layouts for students with dyslexia – Chinese reading materials as an example. *Research in Developmental Disabilities*, 132, 104389. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2022.104389>
- Kalsum, Z. U., & Ansari, K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Menulis Surat Dinas Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 199–209. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i3.2014>
- Khasawneh, M. A. S. (2023). USE OF ADAPTIVE LEARNING MEDIA FOR STUDENTS WITH SPECIAL NEEDS. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 58(2). <https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.58.2.55>
- Kurniawati, D. (2014). keefektifan flashcard kosakata bahasa inggris anak SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1(1), 58.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar: Mengapa Perlu dan Mengapa Dipersoalkan. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 6(1), 23–28. <https://doi.org/10.35706/judika.v6i1.1203>
- Mandas, A. L., & Sensanen, E. (2022). Kesulitan Belajar Spesifik pada Anak SD. *Humanlight Journal of Psychology*, 3(2), 114–124. <http://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/humanlight>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Minarsih, N. M. M., Wijastuti, A., Mashitoh, S., Ainin, I. K., Nur, D. R. K., Wicaksono, W. N., Handriawan, A. Z., & Ni'amillah, N. (2024). Pengaruh Metode VAKT terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Guru Dalam Menangani Anak Kesulitan Belajar melalui Pembuatan Handicraft. *Prosiding Seminar Nasional MBKM*, 1, 61–67. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/semnasmbkm/article/view/1175%0Ahttps://proceeding.unesa.ac.id/index.php/semnasmbkm/article/download/1175/535>
- Nishanthi, R. (2018). The Importance of Learning English in Today World. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development*, 3(1), 871–874. <https://doi.org/10.31142/ijtsrd19061>
- Primasari, I. F. N. D., & Supena, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Dengan Metode Multisensori Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1799–1808. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1055>
- Raistanto, W. S. S., Setyawati, H., & Asikin, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE “MY BLOOD +” PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH. *Jurnal Bioeducation*, 10(1), 24–34.

- <https://doi.org/10.29406/bioed.v10i1.3673>
- Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 89–94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.2081>
- Rello, L., & Baeza-Yates, R. (2013). Good fonts for dyslexia. *Proceedings of the 15th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, ASSETS 2013. <https://doi.org/10.1145/2513383.2513447>
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Saridevita, A., Suhendar, A., & Hasan, N. (2022). Analisis Kesulitan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Pondok Makmur. *ANWARUL*, 2(4), 364–373. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v2i4.521>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70>
- Thasliyah, D., Lasmi, A. D., & Wiguna, V. V. (2022). Pengaruh Disleksia terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 445. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1781>
- 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), 1. <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>

