

## **IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSIF DENGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS DIGITAL UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SLB SWASTA OSAKALI ASAHAN**

**Putri Lidiana Permata Sari<sup>1</sup>, Hamidah Sidabalok<sup>2</sup>, Syahriani Sirait<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Asahan

<sup>3</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

Email: <sup>1</sup>putrilidiana88@gmail.com, <sup>2</sup>hamidahsidabalok60@gmail.com

**Abstract:** This community service activity aims to implement inclusive education through the use of digital flashcard-based learning media for children with special needs at the Osakali Private Special Needs School, Asahan Regency. The background to this activity stems from the need for more interactive, interesting, and adaptive learning media for the learning characteristics of students with special needs, such as children with intellectual disabilities and autism. The implementation method includes initial observation, training for teachers and educators, and assistance in using application-based digital flashcard media. This media is designed with simple visuals, supporting audio, and content that is adjusted to the SLB curriculum. The results of the activity show that the use of digital flashcard media increases student participation and understanding in the learning process, and makes it easier for teachers to deliver material more effectively. This activity also provides an increase in teacher competence in the use of inclusive educational technology. It is hoped that this implementation will be one of the concrete solutions in supporting friendly and adaptive learning for children with special needs in the SLB environment.

**Keywords:** Inclusive, Flashcards, ABK

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan pendidikan inklusif melalui pemanfaatan media pembelajaran *flashcard* berbasis digital bagi anak berkebutuhan khusus di SLB Swasta Osakali, Kabupaten Asahan. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan adaptif terhadap karakteristik belajar siswa berkebutuhan khusus, seperti anak dengan hambatan intelektual dan autisme. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, pelatihan guru dan tenaga pendidik, serta pendampingan dalam penggunaan media *flashcard* digital berbasis aplikasi. Media ini dirancang dengan visual yang sederhana, audio pendukung, dan konten yang disesuaikan dengan kurikulum SLB. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* digital meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Kegiatan ini juga memberikan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan inklusif. Diharapkan implementasi ini menjadi salah satu solusi konkret dalam mendukung pembelajaran yang ramah dan adaptif bagi anak berkebutuhan khusus di lingkungan SLB.

**Kata kunci:** Inklusif, Flashcards, ABK

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak fundamental setiap individu, termasuk anak-anak berkebutuhan khusus. Dalam konteks ini, pendidikan inklusif hadir sebagai pendekatan yang menekankan kesetaraan dan penerimaan terhadap keberagaman peserta didik. Pendidikan inklusif tidak hanya memberikan kesempatan yang setara kepada anak-anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan, tetapi juga mendorong lingkungan belajar yang responsif terhadap kebutuhan individual mereka (UNESCO, 2020).

Namun, dalam praktiknya, implementasi pendidikan inklusif di berbagai lembaga pendidikan, khususnya di daerah non-perkotaan, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya media pembelajaran yang sesuai dan adaptif terhadap karakteristik serta gaya belajar anak berkebutuhan khusus. Di SLB Swasta Osakali Asahan, misalnya, guru dan tenaga pendidik kerap menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada siswa dengan kebutuhan khusus seperti tunagrahita ringan, autisme, atau ADHD.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Flashcard digital merupakan salah satu bentuk media visual yang terbukti efektif dalam meningkatkan fokus dan daya ingat siswa berkebutuhan khusus. Media ini menggabungkan teks, gambar, dan suara yang dirancang secara interaktif sehingga memudahkan siswa dalam mengenali konsep dan kosakata secara bertahap (Yulianti et al., 2021).

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan penggunaan flashcard digital sebagai media pembelajaran yang inklusif di SLB Swasta Osakali Asahan. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penyediaan media pembelajaran, tetapi juga pada pelatihan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan secara efektif serta pendampingan dalam proses integrasinya ke dalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh konkret, dalam pelaksanaan program ini, tim pengabdian mengembangkan flashcard digital dengan tema "Kegiatan Sehari-hari" yang disesuaikan dengan konteks lokal siswa. Flashcard ini memuat gambar dan suara interaktif seperti "makan", "mandi", atau "bermain", yang dirancang dengan bahasa sederhana dan visual menarik agar mudah dipahami oleh siswa autistik dan tunagrahita.

Teknik pembelajaran yang sering digunakan untuk menarik perhatian dan kemauan belajar anak berkebutuhan khusus, salah satunya menggunakan media *flashcard*. *Flashcard* merupakan sebuah kartu sederhana dengan gambar, teks atau symbol yang ditempelkan pada lembaran kartu-kartu yang dijadikan sebagai sarana pembelajaran visual yang dapat membantu untuk meningkatkan daya ingat dan kemandirian karena sifatnya yang menyenangkan saat digunakan dalam bentuk permainan. Media flashcard yang disajikan dalam bentuk digital.

Dalam dunia terapi anak berkebutuhan khusus, *Flash Card* digunakan untuk dapat menstimulasi perkembangan dan pemahaman peserta didik terhadap suatu objek bahkan situasi. Penerapan media ini digunakan dengan memperlihatkan gambar yang sudah

tercetak pada *Flash Card* sembari menyebutkan nama/sebutan untuk gambar yang ditunjukkannya. Ini dilakukan berulang kali hingga anak dapat mengenali sendiri sebutan untuk gambar-gambar yang ditunjukkan kepadanya. Menurut terapis di Klinik Terapi Rumah Mentari, *Flash Card* menjadi alat terapis yang cocok untuk pengenalan objek pada anak berkebutuhan khusus, khususnya dengan kondisi ADHD dan ASD karena anak cenderung lebih mudah mengenali sesuatu secara visual. Namun, bentuk *flashcard* secara fisik cukup rumit untuk dibawa bepergian. Satu kotak/set *flashcard* bisa memuat 20 s/d 50 kartu yang artinya bisa sama tebal dengan tiga susun *smartphone*. Belum lagi keterbatasan gambar yang tersedia dari pabrik/produsen saja sehingga tidak bisa menambahkan gambar-gambar sendiri dan dianggap kurang praktis, efektif dan efisien. Berdasarkan permasalahan tersebut untuk menyederhanakan *flashcard* fisik menjadi digital dengan menarapkan suatu aplikasi *flashcard* digital sebagai media latihan identifikasi objek pada anak berkebutuhan khusus yang diharapkan dapat memudahkan guru dan peserta didik meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dengan tampilan yang menarik dan sangat efisien untuk diterapkan.

Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa di SLB Swasta Osakali Asahan dapat lebih termotivasi dalam belajar, meningkatkan pemahaman konsep dasar, serta memperkuat keterampilan kognitif dan sosial mereka. Selain itu, guru juga diharapkan mampu mengembangkan dan memanfaatkan teknologi secara berkelanjutan sebagai bagian dari strategi pembelajaran inklusif.

## **METODE**

Metode Pelaksanaan Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

### 1. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan

a. Tujuan: Mengetahui kebutuhan khusus peserta didik dan kesiapan guru dalam penggunaan media digital.

b. Kegiatan:

1. Wawancara dengan kepala sekolah dan guru SLB.
2. Observasi kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Pengisian kuesioner oleh guru terkait media pembelajaran yang digunakan dan tantangan yang dihadapi.

### 2. Desain dan Pengembangan Media Flashcard Digital

a. Tujuan: Mengembangkan media flashcard digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus.

b. Kegiatan:

1. Pembuatan konten visual dan audio flashcard berdasarkan kurikulum SLB.
2. Penyesuaian media dengan jenis kebutuhan khusus (tunagrahita, tunarungu, dll).
3. Penggunaan platform seperti Canva, PowerPoint Interactive, atau aplikasi Android sederhana untuk media digital.

### 3. Pelatihan Guru dan Pendampingan

- a. Tujuan: Meningkatkan kapasitas guru dalam menerapkan media flashcard digital.
  - b. Kegiatan:
    1. Workshop penggunaan dan integrasi media dalam pembelajaran.
    2. Simulasi penggunaan flashcard digital dalam berbagai skenario kelas.
    3. Pemberian modul atau panduan penggunaan media.
4. Implementasi di Kelas
- a. Tujuan: Mengaplikasikan media secara langsung dalam kegiatan belajar-mengajar.
  - b. Kegiatan:
    1. Guru menggunakan media dalam pembelajaran selama 2–4 minggu.
    2. Pendampingan dan monitoring oleh tim pengabdian.
    3. Dokumentasi proses melalui video/foto untuk evaluasi.
5. Evaluasi dan Tindak Lanjut
- a. Tujuan: Menilai efektivitas media dan merancang kelanjutan program.
  - b. Kegiatan:
    1. Wawancara ulang dengan guru dan siswa (jika memungkinkan).
    2. Penilaian perubahan motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun beberapa hasil yang ditemukan di lapangan saat pengabdian dilaksanakan, berupa:

### 1. Hasil Identifikasi Kebutuhan

Kegiatan diawali dengan observasi dan wawancara terhadap guru-guru dan kepala sekolah SLB Swasta Osakali Asahan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa:

- a. Mayoritas guru belum menggunakan media digital interaktif karena keterbatasan pengetahuan dan perangkat.
- b. Sebagian besar siswa memiliki kebutuhan khusus beragam, seperti tunagrahita ringan, autisme, dan tunarungu.
- c. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional (gambar cetak dan tulisan tangan).
- d. Guru sangat antusias dengan ide penggunaan flashcard digital, namun memerlukan pelatihan teknis.

“Kami masih pakai gambar-gambar manual. Kalau bisa pakai digital, pasti anak-anak lebih tertarik, tapi kami belum tahu cara membuatnya.” – Guru Kelas B (Tunagrahita)

### 2. Pengembangan dan Distribusi Media Flashcard Digital

Tim pengabdian mengembangkan flashcard digital dengan desain visual yang menarik dan responsif terhadap berbagai kebutuhan khusus.

- a. Flashcard dibuat menggunakan Canva dan PowerPoint interaktif, serta disimpan dalam format video interaktif dan PDF animatif.

- b. Konten mencakup materi dasar seperti huruf, angka, warna, emosi, benda sekitar, dan aktivitas harian.
- c. Flashcard disesuaikan dengan kode warna cerah, ikonis visual, dan audio pendukung untuk anak tunarungu dan autisme ringan.
- d. Flashcard diserahkan kepada sekolah dalam bentuk paket digital (USB dan Google Drive) serta modul penggunaan.

### 3. Pelatihan Guru dan Uji Coba Media

Pelatihan dilakukan pada guru dengan fokus pada:

- a. Pengenalan konsep pendidikan inklusif dan pentingnya media digital adaptif.
- b. Tutorial membuat dan menggunakan flashcard digital.
- c. Simulasi pembelajaran langsung di kelas menggunakan media.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 85% guru mampu mengoperasikan flashcard digital secara mandiri setelah pelatihan. Guru juga diberikan template edit flashcard agar bisa mengembangkan konten sendiri.

“Sekarang saya bisa buat flashcard sendiri pakai PowerPoint. Anak-anak juga lebih tertarik dan tenang belajar.” – Guru Kelas A (Autisme)

### 4. Implementasi di Kelas

Media diimplementasikan selama 3 minggu di tiga kelas (tunagrahita, autisme, tunarungu). Hasil pengamatan menunjukkan:

Aspek Pengamatan	Sebelum Media Digital	Setelah Media Digital
Respons minat belajar	40% siswa antusias	85% siswa antusias
Fokus selama pembelajaran	±10 menit	±20–25 menit
Interaksi dengan guru	Rendah	Meningkat (verbal & gestur)
Pemahaman terhadap materi	Terbatas	Meningkat signifikan

Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Siswa tunarungu menunjukkan peningkatan pemahaman melalui ekspresi wajah dan isyarat, sementara siswa autisme lebih fokus saat flashcard dimainkan dalam bentuk animasi.



### 5. Evaluasi dan Dampak

Evaluasi dilakukan melalui:

- a. Wawancara reflektif dengan guru.
- b. Observasi langsung oleh tim pengabdian.
- c. Dokumentasi video/foto selama pembelajaran.

Dampak utama:

- a. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi sederhana.
- b. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan fokus.

- c. Sekolah berkomitmen mengembangkan media serupa di kelas lain secara mandiri.



memberikan kontribusi yang lebih baik lagi untuk Universitas Asahan.

## DAFTAR PUSTAKA

Booth, T. & Ainscow, M. (2011). *Index for Inclusion: Developing Learning and Participation in Schools*. Centre for Studies on Inclusive Education (CSIE).

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. Penguin Books.

Smith, P. & Ragan, T. (2005). *Instructional Design*. John Wiley & Sons.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Pembelajaran Inklusif*. Kemendikbud RI.

UNESCO. (2021). *Digital Learning for Inclusive Education*. UNESCO Publishing.

Yulianti, D., Sari, R. P., & Pratama, F. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 17(2), 101–112.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa implementasi pendidikan inklusif dapat ditingkatkan secara signifikan melalui media flashcard berbasis digital yang disesuaikan dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus. Adapun manfaat dari media digital ini adalah: Meningkatkan efektivitas interaksi guru-siswa. Meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Dapat digunakan secara fleksibel dan dikembangkan lebih lanjut oleh guru.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di dukung oleh Yayasan Universitas Asahan dan LPPM melalui program hibah yang diberikan kepada seluruh dosen UNA. Terimakasih atas dukungannya, dan semoga saya bisa