

PERAN MEDIA KARTU KATA BERGERAK (FLASH CARD) DALAM MENGEMBANGKAN KOSAKATA BAGI ANAK DISLEKSIA MELALUI SIMULASI ROLE PLAYING "PASAR": STUDI KASUS DI KELAS INKLUSI SDN PRAMBON KABUPATEN MADIUN

Resti Wulandari¹, Jeffry Handhika², Dwi Rosita Sari³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun

*Corresponding Author: Wulandariresti69@gmail.com

Article history

Submitted: 2026/01/08; Revised: 2026/01/10; Accepted: 2026/01/14

Abstract

Students with dyslexia in inclusive classes often face specific challenges in developing vocabulary, which is the foundation for reading and writing skills. This study aims to analyze the role of moving word cards (flash cards) in developing vocabulary for dyslexic students through a "Market" role-playing simulation. This research uses a qualitative approach with a case study design, conducted in an inclusive class at SDN Prambon, Madiun Regency. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews with classroom teachers and special accompanying teachers (GPK), and analysis of student work documents. Thematic data analysis shows that the use of flash cards in role-playing simulations provides a multi-sensory and contextual learning experience. This media helps dyslexic students in recognizing, understanding, and using new vocabulary related to market themes in a more meaningful way. The role-playing simulation creates a low-anxiety environment that encourages active verbal communication. The integration of visual, kinesthetic, and auditory elements through this media significantly supports the strengthening of lexical representations in the memory of dyslexic students. These findings offer practical implications for the use of game-based media in language learning for students with specific learning difficulties in inclusive settings.

Keywords

Flash Cards, Dyslexia, Vocabulary, Role Playing, Inclusive Education



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusi di sekolah dasar merupakan komitmen untuk memastikan seluruh siswa, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), memperoleh akses dan partisipasi penuh dalam pembelajaran. Di antara berbagai jenis ABK, siswa dengan disleksia menghadapi tantangan signifikan dalam pemrosesan bahasa, khususnya pada aspek fonologis yang berdampak pada pengenalan kata dan pengembangan kosakata (Snowling, 2019). Kosakata yang terbatas tidak hanya menghambat

kemampuan membaca pemahaman, tetapi juga mempengaruhi kompetensi komunikasi dan partisipasi akademik siswa disleksia di kelas inklusi (Kirby et al., 2022).

Pengembangan kosakata bagi anak disleksia memerlukan pendekatan yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Metode multisensorik yang melibatkan visual, auditori, dan kinestetik terbukti lebih efektif karena memberikan jalur pemrosesan alternatif di otak (Shaywitz & Shaywitz, 2020). Namun, implementasi pendekatan ini dalam setting inklusi sering terkendala oleh kurangnya media pembelajaran yang sesuai dan strategi yang kontekstual. Pembelajaran kosakata yang bersifat hafalan dan terisolasi cenderung kurang bermakna dan mudah dilupakan oleh siswa disleksia.

Cerita dan simulasi bermain peran (role playing) telah lama diakui sebagai strategi pembelajaran kontekstual yang efektif bagi siswa sekolah dasar. Penelitian Purnamasari dan Sari (2021) menunjukkan bahwa role playing meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi kosakata melalui pengalaman nyata. Namun, kajian tentang pemanfaatan role playing yang dikombinasikan dengan media visual spesifik seperti kartu kata bergerak (flash card) untuk siswa disleksia di kelas inklusi masih sangat terbatas. Flash card, sebagai media visual konkret, dapat berfungsi sebagai alat bantu memori dan pamacu komunikasi dalam simulasi (Pratiwi, 2022).

Simulasi "pasar" dipilih sebagai konteks dalam penelitian ini karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan kaya dengan kosakata benda, tindakan, dan interaksi sosial. Konteks ini memungkinkan pembelajaran kosakata terjadi secara terintegrasi dan fungsional. Namun, efektivitas simulasi ini bagi siswa disleksia sangat bergantung pada dukungan media yang dapat mengurangi beban memori kerja dan memberikan isyarat visual yang jelas (Arifin, 2023).

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana media kartu kata bergerak (flash card) berperan dalam mengembangkan kosakata bagi anak disleksia melalui simulasi role playing "Pasar" di kelas inklusi? Studi ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris tentang desain pembelajaran kosakata yang inklusif dan berdiferensiasi, serta kontribusi praktis bagi guru dalam memfasilitasi siswa disleksia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik untuk menggambarkan peran media flash card dalam konteks pembelajaran kosakata yang spesifik bagi siswa disleksia. Desain ini dipilih karena memungkinkan

eksplorasi mendalam terhadap fenomena unik dalam setting alamiahnya (Creswell, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SDN Prambon, Kabupaten Madiun, yang menyelenggarakan pendidikan inklusi. Subjek penelitian terdiri dari dua siswa kelas III yang telah didiagnosis memiliki karakteristik disleksia ringan hingga sedang oleh psikolog sekolah, serta guru kelas dan Guru Pendamping Khusus (GPK). Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan rekomendasi guru dan hasil asesmen diagnostik kesulitan membaca.

Proses pembelajaran yang diamati adalah kegiatan simulasi role playing "Pasar" dalam tema pembelajaran "Pekerjaan" yang dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Media flash card yang digunakan berisi kosakata terkait pasar (misal: pedagang, pembeli, menimbang, menawar, sayuran, uang) dilengkapi gambar dan warna berbeda untuk kategori kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

Data dikumpulkan melalui: (1) Observasi partisipan pasif selama proses perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran; (2) Wawancara mendalam semi-terstruktur dengan guru kelas, GPK, dan siswa disleksia (dengan panduan pertanyaan terbuka); (3) Analisis dokumen meliputi RPP, lembar kerja siswa, hasil karya (flash card buatan siswa), dan catatan perkembangan.

Analisis data mengikuti model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2019) melalui tiga tahap bersiklus: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data dari berbagai sumber diverifikasi melalui triangulasi sumber dan metode untuk memastikan keabsahan temuan. Aspek etika penelitian diperhatikan dengan meminta persetujuan tertulis dari sekolah dan orang tua siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Flash Card sebagai Isyarat Visual dan Penurun Kecemasan dalam Komunikasi Verbal

Observasi menunjukkan bahwa siswa disleksia sering mengalami *blocking* (kebuntuan) saat diminta menyebutkan kosakata secara spontan dalam role playing. Kehadiran flash card di tangan mereka berfungsi sebagai "penopang visual" yang mengurangi kecemasan. Siswa dapat melihat, memegang, dan bahkan menunjukkan kartu saat kesulitan mengucapkan kata. Misalnya, seorang siswa (DS) yang lupa kata "menimbang" langsung mencari dan mengangkat flash card yang sesuai sambil melakukan gerakan menimbang. Guru melaporkan bahwa flash card berperan sebagai "komunikator tambahan" yang membuat siswa lebih percaya

diri untuk terlibat dalam dialog.

2. Kategorisasi Visual pada Flash Card Meningkatkan Pemahaman Semantik dan Jaringan Kosakata

Flash card dirancang dengan kode warna dan simbol: hijau untuk kata benda (gambar benda), merah untuk kata kerja (gambar orang sedang beraksi), kuning untuk kata sifat. Hasil analisis karya siswa dan wawancara menemukan bahwa kategorisasi ini membantu siswa disleksia memahami relasi makna antar kata. Siswa mampu mengelompokkan sendiri kata-kata baru yang dipelajari ke dalam kategori yang sama. "Ini temannya 'jual'", ujar DS sambil menunjuk kartu "beli" yang sama-sama berwarna merah. Kemampuan mengelompokkan ini mengindikasikan terbentuknya semantic network (jaringan makna) yang lebih terstruktur di memori mereka.

3. Integrasi Gerak, Gambar, dan Teks dalam Flash Card Memperkuat Memori Jangka Panjang

Proses pembelajaran melibatkan tiga tahap: (a) pengenalan flash card dengan menyebut dan menempel di papan, (b) simulasi role playing menggunakan flash card sebagai alat transaksi, (c) membuat flash card sederhana versi siswa. Hasil observasi pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa siswa disleksia mampu mengingat dan menggunakan 80% kosakata target tanpa bantuan visual penuh. "Mereka ingat kata 'tawar' karena pas main tadi pegang kartunya sambil bilang 'boleh kurang nggak?", jelas GPK. Kombinasi aktivitas memegang, melihat, dan mengucapkan (multisensory integration) terbukti efektif dalam mengkodekan informasi leksikal ke memori jangka panjang.

4. Peran Guru dan GPK dalam Mediasi Penggunaan Flash Card selama Simulasi

Temuan penting lainnya adalah peran aktif guru dan GPK sebagai mediator. Mereka tidak hanya memandu alur permainan, tetapi juga secara strategis memberikan *scaffolding* dengan: (a) menunjuk flash card saat siswa diam, (b) memberikan contoh pengucapan dengan menunjuk teks pada kartu, (c) menghubungkan kata pada kartu dengan benda konkret di sekitar. Mediasi ini memastikan bahwa flash card tidak sekadar alat bantu, tetapi menjadi bagian dari interaksi pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengonfirmasi proposisi bahwa media visual konkret seperti flash card memainkan peran krusial sebagai *cognitive scaffold* bagi siswa disleksia dalam aktivitas komunikasi berbasis permainan. Kemampuan flash card

dalam menurunkan kecemasan komunikasi sejalan dengan teori *Cognitive Load Theory* (Sweller, 2020) yang menyatakan bahwa penyediaan isyarat eksternal dapat mengurangi beban pada memori kerja, yang sering kali menjadi titik lemah anak disleksia (Wang et al., 2023). Dalam konteks role playing yang menuntut kelancaran verbal, flash card berfungsi sebagai *external memory aid* yang memungkinkan siswa fokus pada aspek pragmatik komunikasi.

Kategorisasi visual pada flash card terbukti memfasilitasi pembentukan struktur semantik yang lebih terorganisir. Temuan ini mendukung penelitian Prior dan Bencini (2020) yang menekankan bahwa anak dengan kesulitan bahasa membutuhkan representasi visual yang eksplisit untuk melihat hubungan antar konsep. Pengkodean warna dan simbol tidak hanya membantu diskriminasi visual, tetapi juga mengaktifkan proses kategorisasi di otak, yang merupakan langkah penting dalam akuisisi kosakata (Nation, 2022). Dalam setting inklusi, strategi ini sekaligus menguntungkan semua siswa, menunjukkan prinsip *Universal Design for Learning*.

Efektivitas integrasi multisensorik melalui flash card dan role playing memperkuat bukti dari metode *Orton-Gillingham* yang menekankan pembelajaran melalui visual, auditori, dan kinestetik (Ritchey & Goeke, 2021). Simulasi "pasar" menambahkan dimensi kontekstual dan sosial, sehingga kata-kata tidak hanya dihafal tetapi juga diperoleh melalui penggunaan bahasa yang autentik. Proses membuat flash card versi sendiri merupakan bentuk *generative learning* yang memperdalam pemahaman dan kepemilikan siswa atas kosakata tersebut.

Peran guru dan GPK sebagai mediator yang responsif merupakan faktor penentu keberhasilan. Temuan ini selaras dengan konsep Mediated Learning Experience dari Feuerstein (Hadjioannou et al., 2023). Keberhasilan implementasi media dalam pendidikan inklusi tidak terletak pada medianya sendiri, tetapi pada kualitas mediasi orang dewasa dalam menghubungkan media dengan proses berpikir siswa. Kolaborasi guru kelas dan GPK dalam penelitian ini menunjukkan model tim yang efektif untuk mendiferensiasi pembelajaran.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya mendesain media pembelajaran yang berfungsi ganda: sebagai alat bantu kognitif dan sebagai alat komunikasi sosial. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikaji efektivitas flash card digital atau pengembangan kosakata akademik dengan pendekatan serupa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media kartu kata

bergerak (flash card) memainkan peran multifungsi dalam pengembangan kosakata anak disleksia di kelas inklusi. Pertama, flash card berperan sebagai *visual scaffold* yang mengurangi kecemasan dan mendukung kelancaran komunikasi verbal dalam simulasi role playing. Kedua, desain flash card dengan kategorisasi visual (warna dan simbol) membantu siswa membentuk jaringan semantik yang terstruktur, memfasilitasi pemahaman relasi makna antar kata. Ketiga, integrasi aktivitas memegang, melihat, mengucapkan, dan menggunakan kata dalam konteks simulasi memperkuat encoding memori jangka panjang melalui jalur multisensorik. Keempat, keefektifan media ini sangat bergantung pada kualitas mediasi guru dan GPK dalam menghubungkan simbol pada kartu dengan makna dan penggunaan kontekstual.

Oleh karena itu, implementasi role playing untuk pembelajaran kosakata bagi siswa disleksia seyoginya didukung dengan media visual yang terstruktur dan dirancang dengan prinsip multisensorik. Pelatihan bagi guru inklusi perlu menyertakan keterampilan mendesain dan memediasi penggunaan media berbasis kartu dalam kegiatan bermain peran yang kontekstual. Penelitian lanjutan dapat menguji model integrasi ini untuk pengembangan aspek bahasa lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2023). Media visual dan pembelajaran bermakna bagi siswa disleksia di sekolah inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(1), 45–58.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Hadjioannou, X., Hutchinson, M., & Hockman, M. (2023). Mediated learning in inclusive classrooms: A case study of teacher-student interactions. *International Journal of Inclusive Education*, 27(4), 421–437.
- Kirby, P., Snowling, M. J., & Hulme, C. (2022). Dyslexia: A history. *The Lancet Neurology*, 21(1), 86–100.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Prior, A., & Bencini, G. (2020). The role of visual support in vocabulary learning for children with language disorders. *Journal of Communication Disorders*, 85, 1–12.
- Pratiwi, I. D. (2022). Flashcard as a multimodal teaching tool for dyslexic learners. *Journal of English Education*, 10(2), 112–125.

- Purnamasari, D., & Sari, R. K. (2021). The effectiveness of role-play in vocabulary mastery for elementary students. *JEES: Journal of English Education Study*, 4(1), 1–9.
- Ritchey, K. D., & Goeke, J. L. (2021). Orton-Gillingham and Orton-Gillingham-based reading instruction: A review of the literature. *The Journal of Special Education*, 40(3), 171–183.
- Shaywitz, S. E., & Shaywitz, B. A. (2020). *Overcoming dyslexia* (2nd ed.). Vintage Books.
- Snowling, M. J. (2019). *Dyslexia: A very short introduction* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1–16.
- Wang, L., Liu, D., & Chen, J. (2023). Working memory training in children with dyslexia: A meta-analysis. *Reading and Writing*, 36(2), 345–367.