

The Use of Flash Card Media to Improve Recognition of Numbers 1-10 in Children with Mild Mental Retardation: A Case Study at SLB N X Kudus

Anastasia Jevis Erika¹, Renita Mila Rahmadhani², Arcivid Chorynia Ruby³

¹Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

²Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

³Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Corresponding author email: anastasiajevis119@gmail.com

Abstract—Introduction/Main Objectives: This study aims to analyze the process and impact of using flash card media to improve number recognition skills (1–10) among students with mild intellectual disabilities in class 5C at SLB Negeri X Kudus. **Research Methods:** The research employed a qualitative method with a case study approach, focusing on a student identified as SR who had difficulties in recognizing numerical symbols and arranging them sequentially. Data were collected through interviews, observation, and documentation over four learning sessions using flash card media. **Finding/Results:** The results revealed a significant improvement in three main indicators: number pronunciation, matching numbers with pictures, and sequencing numbers correctly. Additionally, improvements were noted in the student's motor coordination and emotional responses. These findings are supported by the dual coding and active recall theories, which are relevant for special needs learners with visual and kinesthetic learning styles. The study concludes that flash cards are an effective and enjoyable strategy for teaching numeracy to students with intellectual disabilities. **Conclusion:** This research offers practical implications for special education teachers in designing visually engaging and adaptive learning strategies tailored to student needs. The results of this study provide practical contributions for special education teachers in selecting enjoyable visual media-based numeracy strategies.

Keywords: Flash card¹; mild intellectual disability²; number recognition³

Abstrak—Pendahuluan/Tujuan Utama: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses dan dampak penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan angka 1–10 pada anak tunagrahita ringan kelas 5C di SLB Negeri X Kudus. **Metode Penelitian:** Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap seorang siswa berinisial SR yang mengalami kesulitan dalam mengenali simbol angka dan menyusunnya secara berurutan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi selama empat pertemuan pembelajaran menggunakan media *flash card*. **Temuan/Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam tiga indikator utama, yaitu pelafalan angka, pencocokan angka dengan gambar, dan penyusunan angka secara urut. Selain itu, terjadi perkembangan dalam koordinasi motorik dan respons emosional siswa. Temuan ini diperkuat oleh pendekatan teori dual coding dan active recall yang relevan untuk siswa berkebutuhan khusus dengan gaya belajar visual dan kinestetik. **Kesimpulan:** Kesimpulan menunjukkan bahwa media *flash card* merupakan strategi yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran numerasi bagi anak tunagrahita. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru SLB dalam merancang strategi pembelajaran berbasis visual yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru SLB dalam memilih strategi numerasi berbasis media visual yang menyenangkan.

Kata kunci: *Flash card*¹; mild intellectual disability²; number recognition³

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi intelektual, sosial, emosional, dan spiritual peserta didik secara menyeluruh. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

menekankan pentingnya penyelenggaraan pendidikan yang aktif, terencana, dan inklusif, termasuk anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan intelektual dengan IQ di bawah 84



yang memengaruhi kemampuan belajar, pemahaman konsep abstrak, dan fokus belajar (Saputra et al., 2025). Oleh karena itu, mereka membutuhkan media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif, terutama dalam memahami materi dasar seperti pengenalan angka 1–10 yang menjadi fondasi numerasi awal (Sulastri et al., 2023).

Hasil observasi di kelas 5C SLB Negeri X Kudus menunjukkan bahwa masih terdapat siswa tunagrahita ringan yang masih mengalami kesulitan mengenali simbol angka secara konsisten. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bisri & Oktara, (2025) serta Nadila et al., (2023) menunjukkan efektivitas media flash card dalam meningkatkan pemahaman numerik anak tunagrahita di usia dini dan kelas bawah SD. Flash card, sebagai media sederhana berbasis gambar dan angka yang digunakan melalui teknik pengulangan, terbukti dapat merangsang daya ingat visual siswa secara optimal (Susantini & Kristiantari, 2021).

Namun demikian, penelitian tentang penggunaan flash card pada siswa tunagrahita kelas atas SDLB masih terbatas. Padahal, mereka tetap memerlukan penguatan konsep dasar angka untuk mendukung pemahaman materi numerik yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait efektivitas flash card pada jenjang kelas yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses dan dampak penggunaan media flash card dalam meningkatkan kemampuan pengenalan angka 1–10 pada anak tunagrahita ringan kelas 5C SLB Negeri X Kudus. Sehingga penelitian ini menawarkan kontribusi baru melalui penerapan flash card pada siswa tunagrahita ringan kelas atas SDLB, yang sebelumnya belum banyak diteliti.

Melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengenali bentuk dan urutan angka, meningkatkan fokus belajar, serta memperkuat rasa percaya diri. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi praktis bagi guru dalam merancang strategi numerasi berbasis media visual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus intelektual.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam proses dan pengalaman seorang siswa tunagrahita ringan dalam mengenal angka 1 sampai 10 melalui media *flash card*. Subjek utama dalam penelitian ini adalah seorang siswa berinisial SR yang duduk di kelas 5C SLB Negeri X Kudus. SR berusia 11 tahun dan telah didiagnosis sebagai tunagrahita ringan berdasarkan hasil asesmen psikologis yang dilakukan oleh pihak sekolah, dengan kisaran IQ antara 55–69. Kriteria inklusi dalam pemilihan subjek mencakup hasil asesmen IQ yang menunjukkan klasifikasi tunagrahita ringan, kemampuan numerasi awal yang masih terbatas, dan keterlibatan aktif dalam kelas reguler di SLB. Subjek dipilih karena menunjukkan hambatan signifikan dalam memahami simbol angka dan dinilai membutuhkan pendekatan pembelajaran khusus. Selain siswa, guru kelas juga menjadi informan pendukung untuk melengkapi data yang diperoleh dari lapangan. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, guru kelas, serta orang tua siswa. Identitas subjek dijaga kerahasiaannya dan hanya ditampilkan dalam bentuk inisial untuk menjaga privasi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi foto. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru kelas dengan tujuan memperoleh informasi mengenai kondisi, karakteristik belajar, serta perkembangan siswa selama proses pembelajaran numerasi dasar. Observasi dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran, untuk mengidentifikasi bagaimana siswa merespons penggunaan *flash card*, termasuk dalam mengenali bentuk, urutan, dan pelafalan angka 1 sampai 10. Dokumentasi foto digunakan sebagai bukti visual untuk mendukung hasil observasi yang telah dilakukan, serta merekam dinamika kegiatan pembelajaran secara lebih konkret. Kegiatan pembelajaran dengan media flash card dilaksanakan dalam empat kali pertemuan selama dua minggu, masing-masing berdurasi 35 menit. Media digunakan secara konsisten dalam setiap pertemuan sebagai alat bantu utama dalam pengenalan angka.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman dalam Asipi et al., (2022), yang meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap pertama yaitu pengumpulan data dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin terkait respons dan perkembangan siswa. Data yang terkumpul kemudian direduksi dengan menyaring dan memilih informasi yang relevan untuk mendeskripsikan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *flash card*. Selanjutnya, data yang telah diseleksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar dapat menggambarkan bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana efektivitas media *flash card* terlihat dalam konteks tersebut. Tahap terakhir adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan mengaitkan seluruh informasi yang diperoleh untuk menilai sejauh mana media *flash card* membantu meningkatkan pengenalan angka pada siswa tunagrahita ringan.

Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data, digunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa, guru kelas, dan pengamatan langsung di lapangan. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan mengombinasikan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi visual untuk mendapatkan gambaran yang utuh dan objektif. Selain itu, peneliti juga melakukan member check kepada guru kelas guna memastikan bahwa data yang diinterpretasikan sesuai dengan kenyataan di lapangan. Dengan langkah-langkah ini, validitas data dalam penelitian ini diharapkan dapat terjaga secara akademik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini didasarkan pada fokus yang telah dirumuskan, yaitu untuk menganalisis proses dan dampak penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan pengenalan angka 1–10 pada anak tunagrahita ringan. Kajian ini menggunakan pendekatan studi kasus terhadap seorang siswa kelas 5C di SLB Negeri X Kudus, dengan menelaah data empiris melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama empat kali

pertemuan pembelajaran. Dalam bagian ini, pembahasan akan dibagi menjadi dua poin utama, yaitu: (1) proses penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran numerasi dasar, dan (2) dampaknya terhadap kemampuan pengenalan angka pada anak tunagrahita ringan.

1. Proses Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Pengenalan Angka 1–10

Flash card merupakan media visual berbasis kartu yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengenali simbol, gambar, dan informasi secara cepat melalui repetisi visual dan verbal. Dalam konteks siswa tunagrahita ringan, penggunaan media ini disesuaikan dengan karakteristik individu yang cenderung membutuhkan stimulus konkret, menarik, dan berulang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, serta hasil keterlibatan langsung peneliti sebagai pengajar selama empat kali pertemuan pembelajaran berdurasi masing-masing 35 menit. Pada awal pertemuan pertama, siswa berinisial S mengalami hambatan dalam menyebutkan dan membedakan angka-angka tertentu, seperti angka 6 dan 9. Guru menyampaikan bahwa, "S sering bingung angka yang mirip, dan kalau disuruh menyebut kadang-kadang diam saja."

Metode yang diterapkan dalam pembelajaran melibatkan strategi individual dan pendekatan visual-kinestetik. Peneliti menunjukkan kartu bergambar angka disertai dengan ilustrasi yang kontekstual, seperti gambar buah atau benda yang sesuai jumlahnya. Siswa dilibatkan untuk menyebutkan angka, mencocokkan kartu dengan jumlah benda, serta menyusun kartu secara berurutan. Peneliti juga memberikan instruksi sederhana dan penguatan positif dalam setiap keberhasilan siswa. Hal ini sejalan dengan strategi modifikasi perilaku, yang secara bertahap membentuk kebiasaan belajar dan meningkatkan perhatian siswa.

2. Dampak Penggunaan Flash Card terhadap Kemampuan Pengenalan Angka

Setelah mengikuti empat kali sesi pembelajaran menggunakan *flash card*, terjadi peningkatan signifikan pada tiga indikator kemampuan numerasi awal, yaitu:

1. Pelafalan angka: meningkat dari hanya mampu menyebutkan 3 angka secara ragu,

- pada pertemuan keempat mampu menyebutkan angka 1–10 dengan lancar.
2. Pencocokan simbol angka dan gambar: meningkat dari dua kartu yang cocok pada pertemuan pertama, menjadi 10 pasang kartu yang dicocokkan secara mandiri pada pertemuan keempat.
 3. Penyusunan angka secara urut: meningkat dari penyusunan acak menjadi urutan 1–10 yang tepat tanpa bantuan.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kemajuan kemampuan subjek selama proses pembelajaran, berikut disajikan tabel perkembangan yang diamati dalam empat pertemuan:

Tabel 1. Perkembangan Kemampuan Subjek

Indikator Kemampuan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Pelafalan angka 1–10 secara berurutan	Menyebut 3 angka dengan benar tetapi masih ragu-ragu	Menyebut 5 angka tanpa ragu	Menyebut 8 angka dengan percaya diri	Menyebut seluruh angka 1–10 dengan lancar
Pencocokan simbol angka dengan gambar	Mencocokkan 2 pasang angka-gambar dengan benar	Mencocokkan 5 pasang, masih dibantu guru	Mencocokkan 8 pasang secara mandiri dan tepat	Mencocokkan 10 pasang angka-gambar mandiri
Penyusunan angka secara urut (1–10)	Urutan acak, memerlukan bantuan penuh	Urutan sebagian benar, masih dibimbing oleh guru	Hampir benar, hanya dua angka tertukar	Menyusun angka 1–10 secara mandiri dan tepat
Respons emosional saat pembelajaran	Canggung dan pasif	Mulai tersenyum saat kartu ditampilkan	Antusias, megomentari gambar angka	Ceria, percaya diri, bahkan membantu temannya
Koordinasi motorik	Gerakan lambat dan hati-hati	Lebih cekatan namun Masih ragu-ragu	Cekatan dan mulai spontan	Gerakan lancar dan percaya diri

Sumber: Data Primer, 2025

Peneliti mencatat pernyataan langsung dari S yang berkata, “Saya suka angka ini, gambarnya lucu!” serta pengamatan terhadap perubahan perilaku siswa yang tampak lebih percaya diri dan bahkan membantu temannya menyusun kartu angka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media juga memberi dampak pada dimensi sosial-emosional siswa.

Selain itu, peningkatan juga terlihat pada aspek koordinasi motorik halus. Aktivitas membalik, memilih, dan menyusun kartu memperkuat keterampilan koordinasi tangan dan mata (Maranata et al., 2023). Peneliti mengamati bahwa S pada awalnya bergerak lambat dan ragu-ragu, namun di pertemuan akhir menunjukkan gerakan yang lebih cekatan dan spontan.

Dari sisi teoritis, hasil ini memperkuat temuan oleh Mukaffa et al., (2023) yang menunjukkan bahwa media *flash card* yang menarik secara visual dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa berkebutuhan khusus. *Flash card* menggabungkan angka, warna, dan ilustrasi konkret yang membantu siswa memproses informasi dengan dua cara sekaligus: melalui kata-kata (verbal) dan gambar (visual). Inilah yang disebut dual coding, yaitu strategi pembelajaran dengan dua jalur informasi yang memperkuat daya ingat. Bagi anak tunagrahita yang memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik, seperti S, pendekatan ini sangat membantu menjadikan konsep angka yang abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami.

Guru kelas menyatakan, “S sekarang lebih cekatan saat mengambil kartu. Dulu gerakannya pelan dan ragu.” Hal ini menunjukkan adanya perkembangan fisik motorik yang mendukung proses belajar. Kegiatan pengulangan yang dilakukan dengan *flash card* juga melatih daya ingat siswa melalui prinsip *active recall*, yaitu proses belajar dengan mengingat informasi tanpa melihat langsung jawabannya. Jika dilakukan secara bertahap dan rutin, metode ini terbukti meningkatkan retensi informasi jangka panjang. Dalam konteks ini, pembelajaran menggunakan *flash card* secara berulang dalam beberapa sesi dapat disamakan dengan pendekatan latihan bertahap (*spaced repetition*), yang memperkuat daya ingat anak terhadap urutan dan bentuk angka (Manga & Ruslana, 2024).

3. Implikasi dan Evaluasi

Faktor lain yang turut berperan dalam keberhasilan pembelajaran adalah pendekatan guru yang sabar dan suportif. Guru memberikan arahan secara perlahan dan memberikan pujian ketika S berhasil menjawab. Misalnya, saat S berhasil menyusun angka dengan benar, guru mengatakan, “Bagus! Sekarang kamu sudah tahu angka 9 itu yang ada ekornya ke bawah.” Umpan balik positif seperti ini meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa. Sebelum pembelajaran, S cenderung pemalu dan sering menunduk saat diminta menjawab. Namun, pada akhir sesi, ia tampak lebih terbuka, berani menjawab, dan bahkan menunjukkan *flash card* kepada temannya dengan bangga. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan didukung oleh hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa

dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak tunagrahita ringan (Monica Munthe & Naibaho, 2024).

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu subjek sehingga belum dapat digeneralisasi. Penelitian lanjutan dengan jumlah subjek lebih banyak dan pendekatan multi-sumber sangat disarankan agar temuan dapat dikembangkan lebih luas. Meskipun demikian, temuan ini memberikan gambaran kuat bahwa penggunaan media flash card mampu meningkatkan kemampuan kognitif (pengenalan angka), motorik halus (koordinasi tangan dan mata), dan aspek sosial-emosional (motivasi dan percaya diri) pada anak tunagrahita ringan secara terpadu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan holistik, yang dapat diterapkan secara luas dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus untuk mendukung pencapaian potensi belajar mereka secara optimal (Zahid, 2022).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* secara konsisten dan terstruktur mampu meningkatkan kemampuan pengenalan angka 1–10 pada anak tunagrahita ringan kelas 5C SLB Negeri X Kudus. Melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif, siswa menunjukkan kemajuan signifikan dalam aspek kognitif (pelafalan, pencocokan, dan penyusunan angka), motorik halus (koordinasi tangan dan mata), serta aspek sosial-emosional seperti motivasi dan rasa percaya diri. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan didukung oleh pendekatan guru yang sabar dan responsif turut memperkuat keberhasilan penggunaan media ini. Dengan demikian, *flash card* terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita. Media *flash card*, sebagai alat bantu sederhana, terbukti mampu menjembatani hambatan kognitif dan sosial-emosional dalam pembelajaran inklusif. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar oleh guru SLB dalam menyusun strategi numerasi berbasis visual yang menyenangkan dan adaptif sesuai kebutuhan siswa berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Asipi, L. S., Rosalina, U., & Nopiyadi, D. (2022). The Analysis of Reading Habits Using Miles and Huberman Interactive Model to Empower Students' Literacy at IPB Cirebon. *IJEH: International Journal of Education and Humanities*, 2(3), 117–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.58557/ijeh.v2i3.98>
- Bisri, M., & Oktara, T. W. (2025). Pendampingan Belajar Mengenal Angka pada Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita di Sekolah Khusus Fauzan Bojonegara. *ABDIMASIA: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Ilmu, Dan Aksi*<https://doi.org/10.36456/Abadimas.V2.I1.A163>, 1(1), 30–37.
- Manga, D., & Ruslana, F. (2024). Penerapan Media Gambar Flashcard untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*[DOI: https://doi.org/10.62330/Ecej.V2i1.184](https://doi.org/10.62330/Ecej.V2i1.184), 02(01).
- Maranata, G., Sitanggang, D. R., Pakpahan, S. H., & Herlina, E. S. (2023). Penanganan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Tuna Grahita). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Monica Munthe, L., & Naibaho, D. (2024). Memahami Peserta Didik Melalui Prinsip-Prinsip Kepribadian. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*[DOI: https://doi.org/10.59603/Niantanasikka.V2i1.242](https://doi.org/10.59603/Niantanasikka.V2i1.242), 2(1), 46–52.
- Mukaffa, Z., Chasanah, U., & Ahmala, M. (2023). Breaking the Barriers: Flash Card Media's Role in Enhancing Literacy for Students with Special Needs. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 3551–3563. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.2446>
- Nadila, N., Rokhman, N. M., & Amini, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Flashcard di PAUD Permata Hati. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(4), 303–310. <https://doi.org/10.17977/um065v3i42023p303-310>
- Saputra, D. C., Putri, A. W. M., Ahsyabila, C. P., Anggraeni, F. H., Arum, S. S., & Amalia,

- K. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Karena Gangguan Perkembangan Pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Tunas Kasih Surabaya. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 3(4). <https://doi.org/10.58540/jipsi.v3i4.684>
- Sulastri, Aslan, & Rathomi, A. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penyampaian Materi Pada Anak Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Negeri Sambas Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal LUNGGI: Literasi Unggulan Ilmiah Multidisipliner*, 1(3), 571–583.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Zahid, R. A. F. Bin. (2022). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Listening Siswa Kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik. *Jpgsd*, 10(3), 1-11498–11507.