

LAPORAN PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM)



**Optimalisasi Keluarga dalam Penggunaan Design Game Flash
Card Terhadap Peningkatan Membaca pada Anak Retradasasi
Mental Ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN
Airlangga 1 Surabaya**

TIM PENGUSUL

Gita Marini S.Kep.,Ns M.Kes	(0713028201)
Anis Rosyiatul H.,S.Kep.Ns.,M.Kes	(0731108102)
Erfan Rofiqi, S.Kep., Ns, M.Kep	(0720049203)
Lusinta Dwi Kurniawati	(20151660027)
Amirah Rofifah Taqiyyah	(20151660130)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

TAHUN 2019/2020

**HALAMAN PENGESAHAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM)**

Judul Pengabdian : Optimalisasi Peran Keluarga Dalam Design Game
Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Pada
Anak Retardasi Mental Ringan Di Sdlb/C Alpha
Kumara Wardhani II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya

Skema : Pengabdian Masyarakat

Jumlah Dana : Rp. 7.500.000,00

Ketua Pengabdian :

a. Nama Pengabdian : Gita Marini., S.Kep., Ns M.Kes

b. NIDN/NIDK : 0713028201

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

d. Program Studi : S1 Keperawatan

e. Nomor Hp : 085645429241

f. Alamat Email : gita.ners@fik.um-surabaya.ac.id

Anggota Pengabdian 1

a. Nama Lengkap : Anis Rosyiatul Husna, S.Kep.,Ns M.Kes

b. NIDN : 0705048604

c. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya

Anggota Pengabdian 2

a. Nama Lengkap : Erfan Rofiqi, S.Kep., Ns, M.Kep

b. NIDN : 0720049203

c. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya

Anggota Pengabdian 3

a. Nama Mahasiswa : Lusinta Dwi Kurniawati

b. NIM : 20151660027

Anggota Pengabdian 4

a. Nama Mahasiswa : Amirah Rofifah Taqiyyah

b. NIM : 20151660130

Surabaya, 22 September 2020

Mengetahui,
Dekan/Ketua



Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 197403232005011



Ketua Peneliti



Gita Marini S.Kep.,Ns M.Kes
NBM. 13028206993263

Menyetujui,
Ketua LP/LPPM



Dr. Sujinah, M.Pd
NIK.01202196590004



DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	ii
RINGKASAN	iv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
BAB 2. TARGET DAN LUARAN	3
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	4
3.1 Jenis Pengabdian	4
3.2 Populasi, Sample, Sampling.....	4
3.3 Pengumpulan Data	4
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	5
BAB 5. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	6
5.1 Biaya Kegiatan	6
5.2 Jadwal Kegiatan	6
BAB 6. HASIL, PEMBAHASAN, KESIMPULAN DAN SARAN	7
6.1 Hasil.....	7
6.2 Pembahasan	7
6.3 Kesimpulan dan Saran.....	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN.....	14
Dokumentasi.....	14
Lampiran Biodata Diri.....	16
Lampiran Surat Tugas	22
Lampiran Surat Perjanian	23

RINGKASAN

Keterbatasan neurologis seperti cacat otak dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu yang dapat menyebabkan anak retardasi mental ringan tidak berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca. Hambatan yang dialami anak retardasi mental mengalami kesulitan dalam berbahasa, khususnya pada aspek membaca. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengoptimalkan peran keluarga dalam penggunaan Aplikasi *Game Flash Card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan.

Pengabdian ini menggunakan rancangan pengabdian *Pre-experimental Design* dengan menggunakan pendekatan *One group pre test-post test design*. Populasi dan sampelnya adalah seluruh keluarga retardasi mental ringan kelas 1-3 berjumlah 30 anak di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya. Variable independent (Pembelajaran menggunakan *Game Flash Card*) dan variable dependent (Peningkatan Membaca). Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, kemudian dianalisa menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan tingkat signifikan $\leq 0,05$.

Hasil pengabdian menunjukkan : terdapat 2 responden (5%) memiliki kategori sangat baik dalam penggunaan aplikasi, 10 responden (30%) memiliki kategori baik, 18 responden (61,7 %) memiliki kategori cukup, dan 1 responden (3.3 %) memiliki kategori kurang.

Dapat disimpulkan bahwa keluarga telah menggunakan *game flash card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan. Peneliti berikutnya agar dapat menerapkan inovasi terbaru dalam pembelajaran pada anak retardasi mental ringan dan menganalisis peningkatan membaca.

Kata Kunci : *Game Flash Card*, Membaca, Keluarga Anak Retardasi Mental

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah anak retardasi mental seluruh dunia adalah 3% dari total populasi. Pada tahun 2006-2007 terdapat 80.000 anak yang mengalami retardasi mental di Indonesia. Dan intelektual yang rendah menyebabkan anak retardasi mental mengalami keterlambatan berbagai hal, antara lain keterlambatan dalam hal menangkap pelajaran, ketrampilan merawat diri, keterampilan motorik, pengembangan pemahaman dan penggunaan bahasa (Sunjaya, 2002). Berdasarkan factor-faktor kemampuan membaca bahwa pada factor fisiologis meliputi keterbatasan fisik, fungsi neurologis, dan jenis kelamin. Keterbatasan neurologis seperti cacat otak dan ketidakmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak tidak berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Farida Rahim (2009).

Keterlambatan yang dialami anak retardasi mental yaitu kesulitan dalam berbahasa, khususnya pada aspek membaca. Masalah yang dialami anak retardasi mental adalah ketidakmampuan atau kesulitan dalam pembelajaran akademik khususnya bahasa bagi anak retardasi mental, sebagaimana suatu usaha mengarahkan anak retardasi mental sesuai dengan kemampuannya agar menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul dan berkembang di dalam masyarakat (Heru Mariya, 2009).

Menurut data Kemenkes RI (2010) adapun Jawa Timur, untuk anak dengan retardasi mental yang mengalami masalah kesulitan dalam membaca sebanyak 1.462 anak. Dan di Kota Surabaya, jumlah anak dengan retardasi mental menurut Dinas Sosial Kota Surabaya pada Tahun 2013 sebesar 1.479 cacat mental/retardasi mental yang mengalami masalah kesulitan membaca dan menulis. Demikian Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (LBKM), menyatakan bahwa keluarga retardasi mental yang mengalami kesulitan membaca dan menulis di kota Surabaya mencapai jumlah 125.190 jiwa keluarga dari 10% - 20% pada kelas rendah di SLB, Jumlah ini terbilang tinggi, mengingat kota Surabaya merupakan salah satu kota besar di Indonesia (Kementerian Sosial RI, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di sekolah dasar luar biasa tipe C Alpha Kumara Wardana II dan SDN 01 Airlangga Surabaya pada bulan November 2017 didapatkan data 30 anak yang mengalami retardasi mental ringan yang duduk di kelas 1 sampai kelas 3 yang belum mampu mengenal macam-macam huruf dan beberapa kosa kata.

Menurut Kurikulum yang ada di SDLB/C Alpha Kumara Wardhani II dan SDN 01 Airlangga Surabaya, batas maksimal nilai yang harus dicapai oleh anak retardasi mental kelas 1-3 yaitu sama dengan batas nilai sekolah pada umumnya yang bernilai 100 sampai 50. Akan tetapi hasil belajar dari setiap individu berbeda-beda dengan rata-rata nilai yang bisa dicapai oleh anak retardasi mental disana bernilai 66-80. Dimana dari kelas 1-3 semua kelas masih belum tuntas dalam proses

pembelajaran karena anak dengan retardasi mental memang masih butuh didikan didalam proses pembelajaran tersebut.

Di sekolah SDLB/C Alpha Kumara Wardhani II dan SDN 01 Airlangga Surabaya didapatkan para guru pengajar sudah melakukan metode pembelajaran dengan metode pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan metode pembelajaran melalui media gambar biasa yang ditempelkan di setiap dinding kelas, permainan kata seperti menebak gambar dan menempelkan jawabannya di bawah gambar untuk mengingat serta mengetahui, serta media yang berbentuk nyata yang dapat dirasakan oleh keluarga tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat dan respon pada keluarga retardasi mental ringan. Dan media pembelajaran yang akan digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental ringan yaitu dengan menggunakan media *Game Flash Card* melalui peran keluarga di rumah.

Hasil pengabdian terdahulu dari Rizkika (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media Flash card dapat meningkatkan proses dan hasil kemampuan membaca permulaan pada keluarga kelas 1 di sekolah SDLB/C Wijata Dharma 2 Sleman Yogyakarta.

Anak retardasi mental membutuhkan bentuk pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipahami. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Salah satu alternative pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak retardasi mental yaitu dengan belajar sambil bermain (Ariyani, 2013). Pembelajaran membaca merupakan pembelajaran membaca tahap awal dan kemampuan yang diperoleh keluarga akan menjadi dasar pembelajaran membaca lanjut yang dilaksanakan dikelas-kelas yang lebih tinggi (Triyatno, 2009). Permainan merupakan suatu pengalaman yang penting bagi perkembangan mental anak sepenuhnya. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental yaitu *Game Flash Card*, karena permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf (Rizkika, 2016). Menurut Dina Indriana (2011) kelebihan media *flash card* yaitu mudah dibawa karena ukurannya dan praktis dalam pembuatan dan penggunaan. Selain itu, media *Flash Card* mudah diingat karena gambar yang disajikan berwarna-warni serta berisikan huruf atau angka yang mudah dan menarik sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam media tersebut.

Demikian, dari pendapat para peneliti di atas dapat dijelaskan bahwa proses penggunaan media *flash card* di mulai dari mempersiapkan media *flash card*, mempersiapkan tempat, mengkondisikan anak, dan selanjutnya persiapan yang harus dilakukan oleh guru adalah menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki keterampilan untuk menggunakan media *flash card* (Rizkika, 2016). Media ini dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata

(Azhar Arsyad, 2011). Makadari itu, peneliti disini ingin memodifikasi media kartu *Flash Cards* menjadi sebuah aplikasi didalam android supaya guru dan orang tua lebih mudah untuk mengajari anak agar bisa belajar membaca dimanapun. Media ini menjadi petunjuk dan rangsangan bagi anak untuk memberikan respon yang digunakan.

Dari uraian diatas, bermain *Flash Card* tepat untuk diterapkan sebagai alternatif terapi dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh Aplikasi *Game Flash Card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran keluarga dalam menggunakan design aplikasi *game flash card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya ?

1.3 Tujuan

Untuk mengetahui pengaruh design aplikasi *game flash card* terhadap peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

1.4 Manfaat

1. Memberikan informasi tentang pentingnya *game flash card* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental ringan.
2. Melatih kemampuan untuk melakukan pengabdian dibidang keperawatan jiwa anak.
3. Sebagai bahan masukan bagi orang tua untuk berperan serta dalam pemberian aplikasi *game flash card* dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

BAB 2. TARGET DAN LUARAN

Luaran akhir dalam program ini adalah : (1) menghasilkan sebuah aplikasi *game flash card* khusus untuk anak retradasi mental; (2) Jurnal publikasi ilmiah ber-ISSN atau terakreditasi di bidang pengabdian masyarakat; (3) Anak retradasi mental di SDLB/C Alpha Kumara Wardhani II dan SDN 01 Airlangga Surabaya mengalami peningkatan dalam membaca; (4) Modul pembelajaran untuk para pendidik serta orang tua.

Metode pelaksanaan secara rinci adalah sebagai berikut :

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Jenis Pengabdian

Pengabdian ini menggunakan rancangan pengabdian yaitu dilakukan dengan cara sebelum diberikan treatment atau perlakuan, variabel diobservasi atau diukur terlebih dahulu (pre-test) setelah dilakukan treatment atau perlakuan dan setelah treatment dilakukan pengukuran atau observasi (post-test)

3.2 Populasi, Sample, Sampling

Populasi dalam pengabdian ini adalah semua keluarga anak retardasi mental ringan yang bersekolah di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II yang berjumlah 25 anak dan SDN Airlangga 1 Surabaya berjumlah 5 anak jadi total populasi adalah 30 anak. Sampel pengabdian ini adalah semua dari anak SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya yang memenuhi kriteria inklusi sebanyak 30 keluarga.

3.3 Pengumpulan Data

Tempat dan Waktu Pengabdian

Lokasi pengabdian ini adalah di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.

Prosedur Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya, kemudian peneliti menemui orang tua keluarga untuk menjelaskan tentang pengabdian yang dilakukan baik itu prosedur, lama pengabdian, hal-hal yang diteliti, setelah orang tua mendapat penjelasan dan menyetujui dirinya dan anaknya terlibat sebagai responden, maka orang tua diminta untuk menandatangani surat persetujuan sebagai responden. Permohonan persetujuan diminta dari orang tua dikarenakan dalam pengabdian ini keluarga yang bersangkutan adalah seorang anak kecil yang mengalami retardasi mental, sehingga belum mampu untuk mengambil keputusan.

Pengabdian dilakukan selama 4 minggu dalam 2 tempat, untuk mendapatkan data peningkatan membaca pada anak sebelum diberikan intervensi atau tindakan, peneliti melakukan (*pre-test*) dengan memberikan lembar observasi yang di isi oleh peneliti tentang peningkatan membaca pada anak retardasi mental : mengenal macam-macam huruf, mengenal nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan dan nama-nama benda untuk mengobservasi kemampuan membaca, *Pre test* dilakukan dalam minggu pertama selama 2 hari di 2 tempat. Pengabdian dilakukan dengan cara mengajar seperti halnya guru, setelah itu dipraktikkan oleh anak dengan didampingi oleh peneliti maupun guru. Pengabdian dilakukan dalam 1 minggu 3x pertemuan dan selanjutnya intervensi

atau tindakan *Game Flash card* diberikan selama 2 minggu, dimana dalam minggu pertama dan kedua terdapat 3x pertemuan di 2 tempat. Game ditujukan untuk melatih peningkatan membaca dengan mengenal macam-macam huruf, nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan dan nama-nama buah. Dimana setiap pertemuan dilakukan dengan waktu 30 menit. (Rizkika, 2016)

Dalam setiap tindakan bermain game peneliti dibantu oleh 4 orang teman dimana masing-masing orang berperan sebagai observer, sebelum melakukan tindakan observer akan di briefing tentang bagaimana cara melakukan Game Flash Card supaya persepsi observer dengan peneliti sama, sehingga dalam pemberian tindakan tidak ada perbedaan cara bermain atau berbeda persepsi. Pada minggu ke 4 dilakukan penilaian untuk dijadikan nilai akhir pengabdian (*Post-test*). Kemudian dibandingkan dengan nilai awal (*Pre-Test*) supaya mengetahui pengaruh Game Flash Card terhadap peningkatan membaca pada responden.

BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Lembaga Pengabdian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Surabaya merupakan penggabungan dari Lembaga Pengabdian (Lemlit) dan Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat, sesuai dengan SK. Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya No. 49/III.B/SK.Rek/III/2005. Pengurus LPPM yang berlaku saat ini berdasarkan pada SK.Rektor No.146/KEP/II.3.AU/B/2010. LPPM *UMSurabaya* saat ini telah memfasilitasi diperolehnya beberapa pencapaian hibah dan/atau dana pelaksanaan proyek Kementerian Dalam Negeri, selain tu juga berasal dari Pemerintah Provinsi Jatim, Pemkot Surabaya, BKKBN, Yayasan Damndiri dan lain-lain. Kegiatan dan/atau proyek yang ditangani cukup beragam mulai dari Pengabdian Dosen Muda, Kajian Wanita, Hibah Bersaing, Hibah Kompetensi Fundamental, Strategi Nasional, Pekerti, Hibah Buku Ajar, Hibah Buku Teks, KKN Tematik, KKN Posdaya dan lain-lain. Tercatat sebanyak 3 proposal Pengabdian kepada Masyarakat telah dibiayai DP2M Dikti di tahun 2007 senilai Rp 70 juta, 4 proposal senilai Rp 107 juta di tahun 2008, dan 1 proposal senilai Rp 20 juta di tahun 2009. Selain itu terdapat 14 proposal Pengabdian telah dibiayai DP2M Dikti di tahun 2007 senilai Rp 169 juta, 1 proposal senilai Rp 45 juta di tahun 2008, dan 7 proposal senilai Rp 469 juta di tahun 2011.

Mulai tahun 2012, untuk menggalakkan gairah menulis dan meneliti akan disediakan dana bagi peneliti pemula. Sebanyak 20 proposal terpilih akan dibiayai masing-masing Rp 1 juta. Pada dosen di lingkungan *UMSurabaya* dengan di fasilitasi oleh LPPM *UMSurabaya* telah berhasil mendapatkan skema pengabdian lanjutan diantaranya: 2 Pengabdian Hibah Kompetensi, dan 1 Pengabdian Strategi Unggulan Nasional. Ke depan LPPM *UMSurabaya* akan mulai melibatkan diri dalam beberapa pengabdian regional Jawa Timur yang berada dibawah koordinasi Dewan Riset Daerah (DRD) Jawa Timur, dan akan melibatkan diri dalam beberapa proyek nasional yang berada di Kementerian Dalam Negeri, Kementerian Kesehatan, dan Kementerian Pekerjaan Umum. Oleh karena itu secara kelembagaan, Universitas Muhammadiyah Surabaya ditetapkan sebagai 1 dari 5 Perguruan Tinggi Berprestasi di Jawa Timur oleh

Kopertis Wilayah VII pada tahun 2008.

Kegiatan LPPM *UMSurabaya* juga tercatat sebagai salah satu Perguruan Tinggi yang aktif dalam melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan koordinasi Yayasan Damandiri yang diketuai oleh Prof. Haryono Suyono. LPPM *UMSurabaya* telah 3 kali (2008, 2009, 2010) mendapat pendanaan senilai total Rp 99 juta untuk mendirikan dan membina 20 Posdaya di Kecamatan Mulyorejo dan Gunung Anyar Kota Surabaya. Sebagai pengembalian amanah 2 dharma dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi (Pengabdian dan Pengabdian kepada Masyarakat). Dalam hal buku ajar dan buku teks, sampai tahun 2012 terdapat 12 buku yang telah mendapat hibah penulisan buku teks dan buku ajar. Selain itu telah diterbitkan sebanyak 35 buku setara dengan kualifikasi buku teks / buku ajar dengan berbagai penerbit nasional dan telah didistribusikan di berbagai toko buku secara nasional.

BAB 5. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

5.1 Biaya Kegiatan

Ringkasan anggaran biaya untuk pelaksanaan kegiatan ini seperti tabel 1 berikut. Tabel 1. Ringkasan Anggaran Biaya Program IbM

No	Komponen	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Honorarium (Maksimal 30%)	2.250.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	2.525.000
3	Perjalanan (Maks. 15%)	1.125.000
4	Lain-lain	1.600.000
Jumlah		7.500.000

5.2 Jadwal Kegiatan

KEGIATAN	MINGGU KE – (8 BULAN KEGIATAN)																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
Koordinasi kegiatan																																	
Penyusunan proposal																																	
Kontrak/pengutusan																																	
Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat																																	
Monev pengabdian kepada masyarakat																																	
Laporan hasil pengabdian masyarakat																																	
Seminar hasil pengabdian masyarakat																																	
Penyusunan Laporan Akhir																																	
Evaluasi kegiatan																																	

BAB 6. HASIL, PEMBAHASAN, KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Hasil

Distribusi Penggunaan *Game Flash Card* oleh Keluarga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Responden

Tabel 5.1 Distribusi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum Diberikan Intervensi *Game Flash Card* Di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya oleh keluarga Juli-Agustus 2020.

Tingkat Membaca	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Sangat Baik	3	10.0
Baik	18	60.0
Cukup	8	26.7
Kurang	1	3.3
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat distribusi tingkat peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan setelah diberikan intervensi *Game* oleh keluarga.

Tabel 5.2 Distribusi Intervensi *Game Flash Card* Di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya Juli-Agustus 2018.

Tingkat Membaca	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Sangat Baik	2	5.0
Baik	10	30.0
Cukup	18	61.7
Kurang	1	3.3
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat distribusi peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan sesudah diberikan intervensi *Game Flash Card* oleh keluarga sebanyak 2 keluarga (5%) memiliki kategori sangat baik, 10 keluarga (30%) memiliki kategori baik, 18 responden (61.7 %) memiliki kategori cukup, dan 1 responden (3.3 %) memiliki kategori kurang dalam memberikan *Game Fash Card* kepada anak dalam waktu 1 minggu.

6.2 Pembahasan

Mengidentifikasi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum Dilakukan *Game Flash Card*.

Didapatkan hasil dari pengabdian dari 30 responden diketahui yang mengalami kesulitan membaca 30 responden (100%). Dari semua responden yang mengalami keterlambatan dalam membaca hal ini di pengaruhi oleh media pembelajaran dan metode pembelajaran serta factor internal yaitu intelektual yang

rendah, ketidakmatangan untuk belajar, umur, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan panca indra seperti melihat, mendengarkan, merasakan, dan lingkungan yaitu meliputi peran keluarga dan sekolah.

Retardasi mental adalah gangguan yang heterogen yang terdiri dari fungsi intelektual yang rendah yaitu di bawah rata-rata dan gangguan keterampilan adaptif yang dialami sebelum orang berusia 18 tahun (Kaplan & Sadock, 2010). Menurut King (2008) gambaran terpenting pada anak retardasi mental adalah fungsi intelektual yang rendah yaitu rata-rata (IQ di bawah 70) yang diikuti keterbatasan dalam area fungsi adaptif, seperti ketrampilan, komunikasi, perawatan diri, tinggal di rumah, ketrampilan interpersonal atau sosial, penggunaan sumber masyarakat, penunjukan diri, ketrampilan akademik, pekerjaan, waktu senggang, dan kesehatan serta keamanan.

Salim Choiri dan Ravik Karsidi dan Sugiyartun, (2009) mengatakan anak retardasi mental ringan adalah anak yang di mana perkembangan mental tidak berlangsung secara normal, sebagai akibatnya terdapat ketidakmampuan atau keterlambatan dalam bidang intelektual, kemauan, rasa, penyesuaian sosial dan sebagainya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak retardasi mental ringan adalah anak yang memiliki perkembangan mental yang berlangsung tidak secara normal dan memiliki IQ 50-70 dan masuk kategori mampu didik. Dan masih dapat dikembangkan potensi akademiknya melalui pendidikan khusus setara sekolah dasar (SD). Kemampuan akademik disini misalnya membaca, menulis, berhitung secara sederhana.

Dalam proses pembelajaran pada anak retardasi mental ringan itu menggunakan media yang sangat sederhana seperti menunjukkan barang atau bentuk yang sangat nyata untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya dan anak lebih aktif untuk meningkatkan pembelajaran, sehingga media ini dapat digunakan untuk melatih anak mengeja dan memperkaya kosa kata atau diberikan APE (alat permainan edukatif) cooperative play yang lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Mengidentifikasi Peningkatan Membaca Anak Retardasi Mental Ringan Sesudah Diberikan Intervensi Game Flash Card.

Responden yang mendapatkan kategori kurang disebabkan oleh beberapa factor yaitu factor tingkat IQ serta usia dan tingkat kelas yang rendah. Dan 1 responden yang kurang ini responden mudah bosan serta hiperaktif, responden ini kurang dukungan dalam lingkungannya, anak seperti ini harus diberikan didikan dengan perlu pengawasan yang lebih. Sedangkan dari 8 responden yang mengalami peningkatan membaca dalam kategori cukup hal ini dipengaruhi oleh factor usia, kebiasaan belajar, tingkat IQ, serta ketidak rajinan anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *game flash card* yang telah diberikan kepada anak retardasi mental ringan untuk meningkatkan tingkat membaca. Dan 18 responden yang memiliki kategori baik yang dimana anak senang dengan

diberikannya media pembelajaran *Game Flash Card*, anak menjadi rajin dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Serta terdapat 3 responden yang memiliki kategori sangat baik dimana terdapat factor yang mempengaruhi anak mendapatkan kategori sangat baik yaitu disebabkan oleh karena factor tingkat IQ, tingkat kelas, umur dan kebiasaan dalam belajar, sikap, kerajinan dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *game flash card*.

Anak retardasi mental membutuhkan bentuk pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipahami. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Salah satu alternative pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak retardasi mental yaitu dengan belajar sambil bermain (Ariyani, 2013). Pembelajaran membaca yaitu pembelajaran membaca tahap awal dan kemampuan yang didapat keluarga akan menjadi dasar pembelajaran membaca lanjut yang digunakan dikelas-kelas yang lebih tinggi (Triyatno, 2009). Permainan merupakan suatu pengalaman penting bagi perkembangan mental anak sepenuhnya. Suatu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak retardasi mental yaitu *Game Flash Card*, karena permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak kanan agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf (Rizkika, 2016).

Hasil pengabdian terdahulu dari Rizkika (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash card* dapat meningkatkan proses dan hasil kemampuan membaca permulaan pada keluarga kelas 1 di sekolah SDLB/C Wijata Dharma 2 Sleman Yogyakarta.

Menurut Sugihartono (2007) factor yang mempengaruhi proses pembelajaran itu dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu factor internal yang meliputi : kemampuan intelektual, perasaan dan percaya diri, motivasi, kesiapan untuk belajar, umur, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan panca indra seperti melihat, mendengarkan, dan merasakan. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yaitu: guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa hardware maupun software serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Faktor lain yang menjadi sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran oleh guru. Media sebagai alat bantu mengajar, membantu mengkomunikasikan materi pembelajaran lewat suatu alat atau media.

Berdasarkan observasi, teori, dan hasil pengabdian terdahulu dapat di asumsikan bahwa media *game flash card* yang telah dimodifikasi peneliti dengan design aplikasi *game flash card* yang berbentuk dan berwarna menarik dapat diperhatikan oleh anak, sehingga anak tidak mudah bosan saat belajar. Pelaksanaan belajar dengan menggunakan *game flash card* dilakukan selama 4 minggu dalam 2 tempat, hasil pembelajaran di ketahui dengan memberikan lembar observasi yang

di isi oleh peneliti tentang peningkatan membaca pada anak retardasi mental : mengenal macam-macam huruf, mengenal nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan, dan nama-nama buah untuk mengobservasi peningkatan membaca. Pembelajaran dilakukan dalam 1 minggu 3x pertemuan dan selanjutnya tindakan *Game Flash card* diberikan selama 2 minggu, dimana dalam minggu pertama dan kedua terdapat 3x pertemuan di 2 tempat. Game ditujukan untuk melatih peningkatan membaca dengan mengenal macam-macam huruf, nama-nama keluarga, nama-nama hewan, nama-nama tumbuhan dan nama-nama buah.

Media Flash card merupakan salah satu model yang dikembangkan dalam kaitannya dengan pembelajaran tentang kecerdasan linguistik atau bahasa. *Flash card* adalah alat bantu-ingatan yang efektif yang dapat membantu keluarga belajar materi baru dengan cepat. *Flash card* merupakan salah satu media yang efektif dalam rangka meningkatkan perbendaharaan kosakata sebagaimana diungkap Wardani, dkk. (2013) bahwa *flash card* dapat digunakan untuk meningkatkan beberapa aspek, di antaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata. Aplikasi flashcard dibuat untuk mempermudah pembelajaran tanpa perlu membawa kartu fisik untuk mempelajari suatu subjek tertentu, yang dapat membantu meningkatkan efisiensi belajar karena aplikasi flashcard lebih mudah dijangkau dan lebih interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Menurut Hatiyanto, (2009) berpendapat bahwa untuk meningkatkan minat proses belajar membaca disajikan dengan metode bermain yang salah satunya adalah bermain kartu kata dengan warna-warna menarik dan dilengkapi gambar. Salah satunya adalah *Flash Card*. Dengan menggunakan media flash card kita dapat mengajarkan anak membaca sejak usia dini, mengembangkan daya ingat otak kanan anak, melatih kemampuan untuk berkonsentrasi dan meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat. Dengan demikian dari kajian di atas dapat dijelaskan bahwa *flash card* adalah gambar-gambar yang menarik dengan warna-warna yang mencolok dan disukai anak-anak, sehingga para guru dan orang tua bisa mengajak mereka bergembira, bermain dan belajar dalam cara yang sederhana.

Perbedaan ini disebabkan karena sebelum diberikan intervensi *game flash card* anak kurang tertarik terhadap media belajar yang digunakan oleh guru saat mengajar. Berdasarkan data umum hamper sebagian anak retardasi mental memiliki IQ rata-rata 60. Hal ini juga menjadi factor kurangnya kemampuan anak dalam menangkap pelajaran menjadi kurang. Factor-faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yaitu: guru, kualitas pembelajaran, instrumen atau fasilitas pembelajaran baik yang berupa hardware maupun software serta lingkungan, baik lingkungan sosial maupun lingkungan alam dimana lingkungan sekitar sekolah yang seringkali ramai menyebabkan konsentrasi anak terganggu. Selain itu faktor dukungan keluarga juga berpengaruh pada minat belajar anak, beberapa orang tua anak merupakan pekerja sehingga jarang mendampingi dan

mengawasi anak saat belajar dirumah.

6.3 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan sebelum diberikan intervensi *game flash card* berada dalam kategori kurang.
2. Peningkatan membaca pada anak retardasi mental ringan sesudah diberikan intervensi *game flash card* oleh keluarga menunjukkan peningkatan dengan kategori sangat baik 3 responden (10%), 18 responden (60%) kategori baik, 8 responden (26.7%) kategori cukup, 1 responden (3.3%) kategori kurang.

Saran

1. Orang Tua dan Keluarga

Bagi orangtua dan keluarga terdekat, dapat menggunakan media *game flash card* untuk melatih peningkatan kognitif, terutama tentang membaca untuk anak lebih intensif.

2. Pihak Sekolah

Peran sekolah terutama guru diharapkan dapat mengawasi dan mendukung perkembangan anak, selalu menstimulasi dan meningkatkan kemampuan membaca anak, salah satunya dengan menggunakan permainan yang bisa menarik perhatian anak, misalnya dengan *game flash card* yang dilakukan peneliti.

3. Pengabdian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharuskan dapat mengembangkan variable yang lain dengan menggunakan intervensi yang lebih menarik untuk peningkatan membaca ataupun untuk masalah kognitif, motorik serta verbal pada anak. Seperti Alat Permainan Edukatif (APE) Maze, Puzzle yang di modifikasi semenarik mungkin. Serta dapat menggunakan permainan lain yang lebih menarik lagi untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : PAU-UT dan CV. Rajawali
- Arikunto. (1988). *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta : Depdikbud
- Azhar Rasyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- DarmiyatiZuhdi & Budiasih. (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss.
- Dinas Sosial Kota Surabaya. 2014. *Teknis Pemutakhiran Data PMKS dan PSKS*. Surabaya.
- Dr.Dimiyati dan Drs.Mudjiono (2010), *Buku Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Dr.Wina Sanjaya (2006). *Buku Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana
- Dunkin, Michael J. (ed) (1987). *The International Encyclopedia Of teaching and Teacher Education*, England, Pengamoon Press, Headington Hill Hall.
- Farida Rahim. (2009). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Gage. Berliner (1984). *Educational Psychology*. Chicago : Rand Mc Nally Collage Publishing Company.
- Gagne, Robert M, dan Briggs, Leslie J, (1979), *Principles of Instructional Design*, New York : Holt Rinehart & Winston.
- Green, Lawrence. (1980). *Healt Educationplanning, A Diagnostic Approach*. The John Hopkins University : Mayfield Publishing Co.
- Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Jakarta: DIVA Press.
- Hidayat A. (2010). *Metode Pengabdian Kesehatan paradigm Kuantitatif*. Surabaya : Health Books Publishing.
- Jawa Timur Dalam Angka 2014. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur
- Kaplan & Sadock (2010), *Synopsis of Psychiatry*, Jilid 2, Tangerang : Binarupa Aksara
- Kemdikbud. (2013). *Panduan praktis dalam mendampingi peserta didik kurikulum pendidikan khusus*. Jakarta : Depdikbud
- Kemdikbud (2015). *Kurikulum 2013: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. 2011. *Populasi Penyandang Cacat Indonesia*. Jakarta.
- Lumbantobing SM. (2001) *Anak dengan mental terbelakang*. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.
- Lyons, A. (2015). *Online Flashcard Instructions*. Diambil kembali dari UeFap: http://www.uefap.com/vocab/exercise/flashcards2/f_instr.htm

- Muhith, A. (2015). Pendidikan Keperawatan Jiwa(Teori dan Aplikasi). Yogyakarta: Andi.
- Piaget, J. (1971). *Psychology and Epistemology*, New York : The Viking Press
- Rizkika. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flash Card Pada Keluarga Tunagrahit Kategori Ringan Kelas I Sekolah Dasar Di Slb C Wiyata Dharma 2 Sleman Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Luar Biasa Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Salim Choiri, A dkk. (2009). *Pendidikan Luar Biasa / Pendidikan Khusus*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Santos, D. (2013). *5 Reasons to Start Using Online Flashcards*. Diambil kembali dari Exam Time: <https://www.examttime.com/blog/5-reasons-to-start-using-online-flashcards/>
- Soekidjo notoatmodjo. (2014). Ilmu perilaku kesehatan, Jakarta : Rineka
- Sugito. (2010). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Membaca Melalui Media Gambar Pada Keluarga Tuna Grahita Kelas Ii Slb Dharma Anak Bangsa Klaten*. Skripsi, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sugihartono,.dkk. (2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pres.
- Triyatno. (2009). *Peningkatan Prestasi Belajar Membaca Permulaan Dengan Media Pembelajaran Kartu Kata Untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Slb Negeri Kotagajah Lampung Tengah*. Program Studi Pendidikan Luar Biasa Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Wardani,dkk. (2013). “Penerapan Metode Bilingual Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 di TK Saiwa Dharma Singaraja”. Dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 1, No 1 (2013).

LAMPIRAN

Dokumentasi

Gambar Saat Koordinasi dan Pelaksanaan PKM di **SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN Airlangga 1**



Lampiran Biodata Diri

A. Identitas Diri Ketua Peneliti

Nama: Gita Marini, S.Kep., Ns., M.Kes

Dosen S1 Keperawatan

Staf pengajar S1 Keperawatan FIK UM Surabaya. Terhitung mulai mengajar di Universitas Muhammadiyah Surabaya sejak tahun 6 Desember 2006. Beliau sedang mendalami tentang Keperawatan Dasar , Tumbuh Kembang Anak dan Pendidikan/Promosi Kesehatan. Saat ini mengampu mata ajar, Keperawatan Dasar, Ilmu Dasar Keperawatan, Pendidikan Promosi Kesehatan dan Keperawatan Anak serta pernah menjabat sebagai Sekertaris Prodi pada Program Studi S1 Keperawatan FIK UM Surabaya periode 2013-2017.

MAJOR : Keperawatan Anak dan Ilmu Dasar keperawatan

RESEARCH FIELDS : Tumbuh Kembang Anak dan Pendidikan Promosi Kesehatan

Address : Granting II/3 Surabaya

Mailing Address : gita.ners@fik.um-surabaya.ac.id
gita.ners82@gmail.com

Cellphone Numbers : 085645429241

Education Background:

- Sekolah Dasar Negeri (SDN) Simokerto VI Surabaya lulus tahun 1993
- Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Surabaya, Lulus Tahun 1996
- Sekolah Menengah Umum Negeri (SMUN) 5 Surabaya lulu tahun 1999
- Sarjana Ilmu Keperawatan Universitas Airlangga 2005
- Ners Universitas Airlangga 2006
- Magister Kedokteran Keluarga Universitas Sebelas Maret Surakarta 2010

Penelitian & Pendanaannya:

- 2020, KELAS IBU BALITA TANGGUH COVID-19 (Upaya Optimalisasi Pemantauan Pertumbuhan Balita Berbasis Family Center Care di Posyandu Teratai 2 Puskesmas Keputih Surabaya) (Dana Fakultas)

- 2019, PKM-K : Sarang Infus “ Lolos Pendanaan DIKTI program PKM) sebagai Pembimbing
- 2018, PKM-M : NELIDA (Boneka Limbah Cerdas) sebagai sarana Edukasi Pendidikan Seksual dalam Upaya Mencegah Kekerasan dan Penyimpangan Seksual pada Anak SD di SD Muhammadiyah Surabaya (Lolos Pendanaan DIKTI program PKM) sebagai Pembimbing.
- 2018, Konseling Laktasi Tingkatkan Praktik Menyusui yang Benar pada Ibu Nifas Post Saecaria di Rumah Sakit Muhammadiyah sebagai anggota Peneliti (Dana Fakultas). Surat Tugas LPPM Nomor : 159/II.3.ST/L/V/2018
- 2018, Personal Hygiene Petugas PMI di Jawa Timur, didanai oleh PT IBEZA MANAJEMEN CENTER.
- 2018, Identifikasi Behaviour Base Safety berdasarkan Teori Perilaku ABC di PT Jatim Autocomp Indonesia didanai Oleh PT IBEZA Manajemen Center sebagai Ketua Peneliti. Surat Tugas LPPM Nomor : 46/II.3.ST/L/VII/2017
- 2018, Penggunaan Story telling dengan Boneka Tangan Pada Materi Pencegahan Penyimpangan dan Kekerasan Seksual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Kerja Puskesmas Kenjeran ditinjau dari Motivasi Belajar (Dana Mandiri) Surat Tugas LPPM UMSurabaya Nomor : 325/II.3.ST/L/VII/20182014,
- 2016 Pengalaman Perawat dalam Menerapkan Metode Asuhan Keperawatan Profesional (MAKP) di Ruang Intensive Care Unit sebagai Anggota Peneliti (DP2M DIKTI)
- 2015, Efektifitas Fisioterapi Dada (Clapping) pada Bersihan Jalan Napas tidak Efektif pada Bayi 6-12 bulan dengan Bronkopneumonia sebagai Ketua Peneliti (DP2M DIKTI)
- 2015, Perbedaan Metode Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dan Metode Konvensional: Materi Proses Keperawatan Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Pendanaan Fakultas) sebagai Ketua Peneliti

- 2014 Penelitian Dosen Pemula: Efektifitas Pijat Bayi dan Senam Bayi pada Peningkatan Berat Badan Anak Gizi Kurang sebagai Anggota Peneliti (DP2M DIKTI)
- 2012, PKM-P : Kepuasan Perkawinan Pasangan HIV dengan Metode Inquiry Research (Lolos Pendanaan DIKTI program PKMP) sebagai Pembimbing
- 2011, PKM-K : Pizzza Tempe Solusi Cerdas Jajanan Sehat Anak Sekolah Berselera International sebagai Pembimbing (Lolos Pendanaan DIKTI program PKMK dan Lolos PIMNAS XXIV di Universitas Hasanuddin Makassar)
- 2009, PKM-P : Pemanfaatan Daun Sambiloto dalam Tablet Hisap untuk Anak sebagai Peningkatan Imun Tubuh (Lolos Pendanaan DIKTI Program PKMP)
- 2008, PKM-M : Penggunaan kartu Kuartet sebagai sarana Edukasi Jajanan Sekolah Sehat pada Anak Sekolah Dasar (Lolos Pendanaan DIKTI Program PKMM)
- 2007, Pengaruh Teknik Visualisasi Pemandangan Alam terhadap Respon Stress Fisiologis dan Respon Psikologis Pasien Infark Miokard Akut di ICCU RSUD Dr. Soetomo Surabaya.

Publikasi:

- 2018, Jurnal Pengabdian Masyarakat (e-ISSN 2580-9156, p-ISSN 25025686) dengan judul : NELIDA (Boneka Limbah Cerdas) Sebagai sarana Edukasi Pendidikan Seksual dalam Upaya Mencegah Kekerasan dan Penyimpangan Seksual pada Anak di SD Muhammadiyah 9 Surabaya.
- 2018, Proceeding for Oral Presentation: The Use of Story Telling Activities With Hand puppet in Material of Sexual Deviation and Sexual Violence on Learning Result Reviewed from Motivation Learning Elementary Students, in The 16th Asia Pasific Congress of Pediatric Society/The 6th Asia Pasific Congress of Pediatric Nursing held by Asia Pasific Pediatric Nurses Assosiation (APPNA) in NusaDua Bali Indonesia.
- 2018 Salah satu Pencipta Lagu (Musik dengan Teks): NELIDA (Jagalah Tubuh Kita) dengan Sertifikat HAKI nomor 000111910

- 2018 Modul Nelida “Boneka Limbah Cerdas mendongeng dan mendidik untuk Indonesia Seri “Jagalah Tubuh Kita” ISBN 978-602-5786-07-5
- 2018 Salah satu Pencipta Modul NELIDA (Boneka Limbah Cerdas) dengan Sertifikat HAKI nomor pencatatan 000111284
- 2017, Proceeding 1(1), The Effectiveness of Infant Massage Technique and Baby Gymnastics “ Key Technique” on The Improvement Appetite of infant Aged 6-12 Month at Puskesmas kenjeran Surabaya, inThe 3rd International Nursing Conference INC held by Asosiasi Institusi Pendidikan Ners Muhammadiyah (AIPNEMA).
- 2016, Jurnal Health Science 8 (2), Efektifitas Fisioterapi Dada(Clapping) untuk Mengatasi Masalah Bersihan Jalan Napas di RS Moh. Soewandhi Surabaya.
- 2007, Jurnal Health Science Pengaruh Teknik Visualisasi Pemandangan Alam terhadap Respon Stress Fisiologis dan Respon Psikologis Pasien Infark Miokard Akut di ICCU RSUD Dr. Soetomo Surabaya.

Kegiatan, Pelatihan & Conference:

- **2018, Oral Presentation:** The Use of Story Telling Activities With Hand puppet in Material of Sexual Deviation and Sexual Violence on Learning Result Reviewed from Motivation Learning Elementary Students, in The 16th Asia Pasific Congress of Pediatric Society/The 6th Asia Pasific Congress of Pediatric Nursing **held by Asia Pasific Pediatric Nurses Assosiation (APPNA) in NusaDua Bali Indonesia.**
- **2018, Seminar dan Workshop “** Peran IPANI dalam Asuhan keperawatWorkshop dan Kegawatan dan Stabilisasi pada Bayi Baru Lahir untuk menunjang Optimalisasi 1000 hari Pertama Kehidupan, diselenggarakan oleh IPANI JATIM di RSUD Dr Soetomo Surabaya
- **2017, Musyawarah Provinsi IPANI JATIM, Seminar dan Workshop,** Stimulus Tumbuh Kembang Anak di 1000 tahun Kehidupan diselenggarakan di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

- **2016, Pelatihan Percepthorship** diselenggarakan oleh FIK-UMSby di Kampus UM Sby.
- **2016, Committe of 1st International Nursing Workshop Faculty of Health Sciences and Annual Meeting of AIPNEMA** at University of Muhammadiyah Surabaya.
- **2015, Workshop** Penyusunan Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) diselenggarakan oleh AIPNI di Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- **2015, Workshop** Pengembangna Kurikulum Penciri pendidikan Keperawatan Muhammadiyah-Aisyiah diselenggarakan oleh AIPNEMA di Yogyakarta
- **2015, Sosialisasi** Kurikulum Pendidikan Ners Mengacu Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) diselenggarakan oleh AIPNI Regional IX Jatim di UNAIR
- **2015, Pelatihan** PPGD dan General Emergency Life Support (GELS) di RSU Haji Surabaya
- **2015, Pelatihan Applied Approach (AA)** Angkatan 1 diselenggarakan di UM Surabay
- **2015, Pelatihan Balanced Score Card** diselenggarakan oleh PROXSIS CONSULTAN di Surabaya
- **2014, Semiloka** Penjaminan Mutu dislenggarakan oleh AIPNI Pusat di Surabaya
- **2014, Seminar, Workshop** Deteksi Dini tumbuh Kembang (DDTK) di Acara Temu Ilmiah Nasional ke-1 Keperawatan Anak Fakultas Ilmu Keperawatan Universtas Indonesia.
- **2014, Workshop** Penggunaan NANDA, NIC,NOS dengan ISDA diselenggarakan di UM Surabaya
- **2013 Attended** at The 4th International Nursing Conference (INC) , held by UNAIR
- **2012, Pembicara Workshop** PKM-K, M, P, GT dan AI yang diselnggarakan UKM Science Community UM Surabaya

- **2012, Has Attended** a 720 hour (6 months) IELTS Preparation Course, diselenggarakan dana DIKTI di Universitas Indonesia.
- 2011, Seminar Nasional Kegawatan Kardiovaskuler pada Bayi-Anaj di UNAIR
- **2010, Oral Presentation**, The 1st National Seminar on Applied and Technology of Helath (ASTECH) held by FIK –UMSby.

Karir dan Jabatan:

- 2016-Sekarang, Menjadi Pembina Unit Kegiatan Mahasiswa : UKM Science Community di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Surabaya SK Rektor nomor: 0145/KEP/II.3.AU/A/2015
- 2017-2021 Kepala Departemen keperawatan Anak dan Maternitas FIK-UMSurabaya
- 2019-2022 Wakil Sekertaris Ikatan Perawat Anak Indonesi (IPANI) Jawa Timur
- 2015-Sekarang Konsultan dan Tim Riset PT IBEZA Manajemen Center Surabaya.
- 2013-2017 Sekertaris Program Studi S1 keperawatan FIK-UMSurabaya
- 2012-2013- Lulus Sertifikasi Dosen (SERDOS) dinyatakan Sebagai Dosen Profesional bidang Ilmu Keperawatan
- 2011-2014 Tim Keperawatan Majelis Pembina Kesehatan Umum PWM Jatim
- 2010-2015 Anggota Majelis Dikdasmen PWM Jatim
- 2010-2011 Bagian Akademik Prodi S1 Keperawatan Tahap Profesi
- 2007-2010 Bagian Evaluasi dan Kemahasiswaan Prodi S1 Keperawatan Tahap Akademik

Prestasi/Penghargaan	• Piagam Penghargaan pembimbing PKM-M Finalis PIMNAS 2008 • Piagam Penghargaan pembimbing PKM-K Finalis PIMNAS 2011 • 2012-2013- Lulus Sertifikasi Dosen (SERDOS) dinyatakan Sebagai Dosen Profesional bidang Ilmu Keperawatan
----------------------	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah IbM.

Surabaya, 24 Januari 2020
Pengusul,



(Gita Marini S.Kep.,Ns M.Kes)



SURAT TUGAS

Nomor: 122/II.3.AU/LPPM/F/2020

Assalaamu'alaikumWr. Wb.

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dra. Sujinah, M.Pd
Jabatan : Kepala LPPM
Unit Kerja : LPPM Universitas

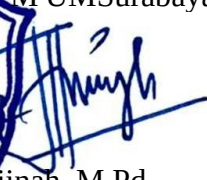
Muhammadiyah Surabaya Dengan ini menugaskan:

No	Nama	NIDN	Jabatan
1	Gita Marini S.Kep.,Ns M.Kes	0713028201	Dosen
2	Anis Rosyiatul Husna, S.Kep.,Ns M.Kes	0705048604	Dosen
3	Erfan Rofiqi, S.Kep., Ns, M.Kep		Dosen
4	Lusinta Dwi Kurniawati	20151660027	Mahakeluarga
5	Amirah Rofifah Taqiyyah	20151660130	Mahakeluarga

Untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dengan judul “Optimalisasi Keluarga dalam Penggunaan Design Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca pada Anak Retradas Mental Ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya”. Pengabdian ini dilaksanakan di Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan UMSurabaya pada Bulan Februari sampai dengan September 2020.

Demikian surat tugas ini, harap menjadikan periksa dan dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Wassalaamu'alaikumWr. Wb

Surabaya, 03 Februari 2020
Kepala LPPM UMSurabaya,

Dr. Dra. Sujinah, M.Pd
NIDN 0730016501





**SURAT PERJANJIAN PENUGASAN
DALAM RANGKA PELAKSANAAN PROGRAM PENGABDIAN
TAHUN ANGGARAN 2020
Nomor: 023/II.3.SP/L/II/2020**

Pada hari ini Senin tanggal Tiga Bulan Februari tahun Dua Ribu Dua Puluh, kami yang bertandatangan dibawah ini :

1. **Dr. Dra. Sujinah, M.Pd** : **Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Surabaya**, bertindak atas nama Rektor **Universitas Muhammadiyah Surabaya** yang selanjutnya dalam Surat Perjanjian ini disebut sebagai **PIHAK PERTAMA**;
2. **Gita Marini, S.Kep, Ns, M.Kes** : Dosen Universitas Muhammadiyah Surabaya, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Pelaksana Pengabdianan Tahun Anggaran 2020 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Hibah Pengabdian Perguruan Tinggi tahun 2020 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagaimana diatur dalam pasal-pasal sebagai berikut:

Pasal 1

Kontrak pengabdian ini berdasarkan kepada:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
2. Rencana Strategi Pengabdian Universitas Muhammadiyah Surabaya
3. Panduan Pengabdian dan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Pendaan Internal Universitas Muhammadiyah Surabaya
4. Visi Misi LPPM Universitas Muhammadiyah Surabaya



5. Surat Perjanjian kontrak antara Lembaga Pengabdian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Surabaya dengan dosen pelaksana

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima tugas tersebut untuk melaksanakan Hibah Pengabdian Perguruan Tinggi dengan judul **Optimalisasi Keluarga dalam Penggunaan Design Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca pada Anak Retradas Mental Ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya**

- (1) **PIHAK KEDUA** bertanggungjawab penuh atas pelaksanaan Administrasi dan keuangan atas pekerjaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dan berkewajiban menyerahkan semua bukti-bukti pengeluaran serta dokumen pelaksanaan lainnya dalam bendel laporan yang tersusun secara sistematis kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Pelaksanaan pengabdian ini didanai oleh Universitas Muhammadiyah Surabaya

Pasal 3

- (1) **PIHAK PERTAMA** menyalurkan dana untuk kegiatan pengabdian sebagaimana dimaksud pada pasal 1 sebesar Rp. 7.500.000 (Tujuh Juta Lima ratus Ribu Rupiah). Dana pelaksanaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA**.
- (2) Pihak Kedua wajib menyimpan hardcopy laporan hasil pelaksanaan pengabdian dengan pendanaan internal dan laporan penggunaan dana.

Pasal 4

Dana Hibah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat 1 dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA** melalui rekening yang diajukan dan atas nama **PIHAK KEDUA**.

Pasal 5

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menindaklanjuti dan mengupayakan hasil Program Hibah Pengabdian berupa hak kekayaan intelektual dan atau publikasi ilmiah sesuai dengan luaran yang dijanjikan pada Proposal.
- (2) Perolehan hasil sebagaimana di maksud pada ayat (1) dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk pelaksanaan peningkatan kualitas kinerja di kedua belah pihak dan masyarakat pada umumnya.



- (3) Perolehan hasil pengabdian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan semua dokumen yang dimaksud pada ayat (2) dilaporkan selambat-lambatnya dua minggu setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan, hard copy diserahkan kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku penerima dana pengabdian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 tidak dapat melaksanakan pengabdian, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana tersebut kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 7

- (1) **PARA PIHAK** dibebaskan dari tanggung jawab atas keterlambatan atau kegagalan dalam memenuhi kewajiban yang dimaksud dalam kontrak pengabdian yang disebabkan atau diakibatkan oleh peristiwa atau kejadian di luar kekuasaan **PARA PIHAK** yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*).
- (2) Peristiwa atau kejadian yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*) dalam kontrak pengabdian ini adalah bencana alam, wabah penyakit, kebakaran, perang, blokade, peledakan, sabotase, revolusi, pemberontakan, huru hara, serta adanya tindakan pemerintah dalam bidang ekonomi dan moneter yang secara nyata berpengaruh terhadap pelaksanaan kontrak pengabdian.
- (3) Apabila terjadi keadaan memaksa (*force majeure*) maka pihak yang mengalami wajib memberitahukan kepada pihak lainnya secara tertulis, selambat-lambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja sejak terjadinya keadaan memaksa (*force majeure*), disertai bukti-bukti yang sah dari pihak berwajib, dan **PARA PIHAK** dengan i'tikad baik akan segera membicarakan penyelesaiannya.

Pasal 8

- (1) Hak atas kekayaan intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan Program Hibah Pengabdian diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil pengabdian ini **WAJIB** mencantumkan pihak pemberi dana.

Pasal 9

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat.
- (2) Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini, maka dilakukan amandemen kontrak pengabdian.



Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113
Telp. (031) 3811966
Fax. (031) 3813086
Email: lppm@um-surabaya.ac.id

Pasal 10

Kontrak Pelaksanaan Program Hibah Penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua) dan bermaterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



PIHAK PERTAMA

Dr. Sujinah, M.Pd
NIK. 01202196590004

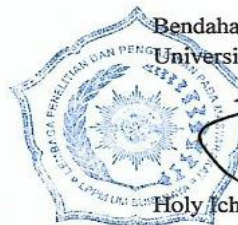
PIHAK KEDUA

Gita Marini., S.Kep.Ns., M.Kes
NIDN. 0713028201

KUITANSI

Sudah terima dari : Bendahara LPPM
Uang sebesar : Tujuh Juta Lima Ratus Ribu Rupiah
(dengan huruf)
Untuk pembayaran : Pelaksanaan pengabdian dengan pendanaan Internal

Rp. 7.500.000,00



Bendahara LPPM,
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Holy Ichda Wahyuni

Surabaya, 03 Februari 2020
Ketua Pengabdian

Gita Marini., S.Kep.Ns., M.Kes