Lampiran 1 : Lembar konsultasi dosen pembimbing I

LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL / SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ririn Hastuti

Dosen Pembimbing 1 : Reliani, S.Kep,Ns,M.Kes

Judul Karya Tulis Ilmiah : Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi Game Flash Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya

No	Hari, Tanggal	Catatan pembimbing / Hal yang direvisi	Hasil revisian	Tanda tangan
1.	Kamis, 02-Nov-17	Konsul judul	Mencari literature	
	Selasa, 07-Nov-17	Pembenaran judul		
	Kamis, 16-Nov-17	ACC Judul	ACC Judul	
2.	Selasa, 28-Nov-17	BAB I	Perbaikan judul dan	
	Selasa, 02-Jan-18	Peletakkan MSKS	MSKS	
	Kamis, 03-Mei-18	Penempatan Kronologi & solusi	Perbaikan MSKS & lanjut bab 2	
3.	Selasa, 30-Jan-18	BAB II	Menuliskan teori di kajian teori	
	Kamis, 15-Feb-18	Mencari Teori Media yg digunakan		
		Proses kerangka konsep		
	Jumat, 02-Mar-18	Kerangka konsep	Factor-faktor yg mempegaruhi	
	Rabu, 21-Mar-18		Teori factor	
	Senin, 26-Mar-18	Kerangka konsep	Teori factor	
	Kamis, 19-Apr-18	Kerangka konsep	Teori factor-faktor	
	Selasa, 24-Apr-18	Penambahan kajian teori	Teori factor-faktor	
	Selasa, 08-Apr-18	Kerangka konsep	Teori factor-faktor	
	Selasa, 15-Apr-18	Kerangka Konsep	Menambahkan teori	
	Rabu, 23-Mei-18	Teori factor-faktor		
4.	Kamis, 15-Feb-18	BAB III	Variable independent & dependent, coding & scoring.	
	Jumat, 02-Mar-18	Criteria Inklusi&Eksklusi		
	Rabu, 21-Mar-18	Arti setiap kode etik, proses penelitian, indicator variable		
	Rabu, 24-Mei-18	ACC BAB III	ACC BAB III	
5.	Rabu, 24-Mei-18	ACC Proposal	ACC Proposal	
6.	Selasa, 7-Agsts-18	Perbaikan tabulasi dan penambahan pembahasan	Memperbaiki tabulasi dan menambahkan pembahasan	
7.	Rabu, 8-08-18	ACC Skripsi	ACC Skripsi	

Lampiran 2 : Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II

LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL / SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ririn Hastuti

Dosen Pembimbing 2 : Siswanto Agung, S.Kep.Ns.

Judul Karya Tulis Ilmiah : Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi Game Flash Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di SDLB/C Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya

No	Hari, Tanggal	Catatan pembimbing / Hal yang direvisi	Hasil revisian	Tanda tangan
1.	Jumat, 03-Nov-17	Konsul judul	Mencari tren issue	
	Kamis, 09-Nov-17	konsul judul		
	Kamis, 16-Nov-17	ACC judul	ACC judul	
2.		BAB I	ACC BAB I	
3.	Kamis, 14-Des-17	BAB II	Cara membuat kerangka konsep	
	Kamis, 25-Jan-18	ACC BAB II	ACC BAB II	
4.		BAB III		
	Jumat, 26-Jan-18	Kerangka kerja Scoring variable dependent	Perbaikan kerangka kerja	
5.	Rabu, 27-Feb-18	ACC BAB III	ACC BAB III	
6.		ACC proposal	ACC proposal	
7.	Jumat, 02-Mar-18	Hasil uji	Hasil uji	
	Rabu, 21-Mar-18	ACC Skripsi	ACC Skripsi	
	Selasa, 27-Mar-18			
	Rabu, 24-Mei-18			
	Senin, 6-Agsts-18			
	Selasa,7-Agsts-18			

Lampiran 3 : Surat Ijin Pengambilan Data Awal

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analis Kesehatan D3 - Kebidanan D3

Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 006.3 /II.3.AU/F/FIK/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal

Kepada Yth.

Ketua Yayasan Alpha Kumara Wardhana Surabaya.

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2017/2018, atas nama mahasiswa :

Nama	:	**Ririn Hastuti.**
NIM	:	20141660046
Judul Skripsi	:	Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan .

Bermaksud untuk mengambil data / observasi **di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Surabaya.** Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data / Observasi yang dimaksud.

Demikian permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 3 April 2018
Dekan

Dr. Mundakir, S. Kep Ns., M Kep
NIP : 197403232005011002

Lampiran 4 : Surat Ijin Penelitian Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Surabaya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Jln. Sutorejo No. 59, Surabaya - 60113, Telp. (031) 3811967 Fax. (031) 3811967

Nomor : 227.1 /II.3.AU/F/FIK/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SDLB/C Alpha Kumara Wardhani II Surabaya.
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2017/2018, atas nama mahasiswa :

Nama : **RIRIN HASTUTI.**
NIM : 20141660046.
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Alpha Kumara Wardhani II Surabaya.

Bermaksud untuk melakukan Penelitian selama 1 bulan **di Alpha Kumara Wardhani II Surabaya.** Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin penelitian yang dimaksud.
Demikian Permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 17 Juli 2018
Dekan,

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

Lampiran 5 : Surat Ijin Penelitian Di SDN Airlangga I Surabaya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Jln. Sutorejo No. 59, Surabaya - 60113, Telp. (031) 3811967 Fax. (031) 3811967

Nomor : 227.2 /II.3.AU/F/FIK/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SDN 01 Airlangga Surabaya.
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2017/2018, atas nama mahasiswa :

Nama : **RIRIN HASTUTI.**
NIM : 20141660046.
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDN 01 Airlangga Surabaya.

Bermaksud untuk melakukan Penelitian selama 1 bulan **di SDN 01 Airlangga Surabaya.** Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin penelitian yang dimaksud.
Demikian Permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 17 Juli 2018
Dekan,

Dr. Mundakir, S. Kep Ns., M Kep
NIP : 197403232005011002

Lampiran 6 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LUAR BIASA TUNAGRAHITA RINGAN

SLB/C AKW KUMARA II

JALAN KALIBOKOR TIMUR NOMOR 165 TELPON 031 5020981

SURABAYA

SURAT KETERANGAN

No. : 02/SLB-C AKW Kumara II/VIII/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini.

1. Nama : Dra.Titis Martijati, MM
2. NIP. : 196409071986032011
3. Jabatan : Kepala Sekolah
4. Unit Kerja : SLB/C AKW Kumara II
5. Alamat : Jalan Kalibokor Timur 165 Surabaya

Menerangkan bahwa.

1. Nama : Ririn Hastuti
2. NIM : 20141660046

Bahwa mahasiswa tersebut diatas diijinkan untuk melakukan penelitian selama 1 bulan di SLB/C Alpa Kumara Wardana.

Dengan judul Penelitian: Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retadasi mental Ringan di SLB/C Alpa Kumara Wardana II Surabaya.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat di pergunakan dengan seperlunya.

Surabaya, 01 Agustus 2018

Kepala Sekolah

Dra. Titis Martijati, MM

NIP. 196409071986032011

Lampiran 7 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian

PEMERINTAH KOTA SURABAYA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI AIRLANGGA I/198
Status Terakreditasi A
Jl.Gubeng Airlangga I No. 2 Telp : (031) 5030246 Kec. Gubeng Surabaya 60286
Blog : erlanggaone1.wordpress.com, Email : sdnairlangga1_198@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 422 / 110/436.7.1.1.1/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Drs. MATRAI FARIDHIN, M,Si**
NIP	: 19650615 198703 1 022
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SDN Airlangga I/198 Surabaya
Alamat	: Jl. Gubeng Airlangga I/2 Surabaya

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: RIRIN HASTUTI
Lembaga	: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
NIM	: 20141660046

Nama tersebut di atas adalah benar-benar telah melakukan penelitian Disertasi S1 keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya,dengan judul: Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi Game Flash Card Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDN.Airlangga I/198 Surabaya
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Surabaya, 1 Agustus 2018
Kepala SDN Airlangga I / 198

Drs. MATRAI FARIDHIN, M,Si
Pembina Tk. I
NIP. 19650615 198703 1 022

Lampiran 8 : Satuan Acara Kegiatan

SATUAN ACARA KEGIATAN (SAK)

GAME FLASH CARD

1. **Definisi**

Game 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 siswa 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.

2. **Tujuan**

A. Tujuan Umum

Setelah diberikan game flash card kemampuan membaca anak semakin meningkat.

B. Tujuan Khusus

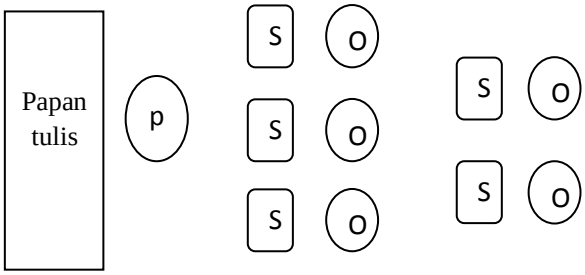
a. Anak mampu mengenal macam-macam huruf
b. Anak mampu mengenal kosa kata
c. Anak mampu mengenal macam-macam nama tumbuhan, keluarga, hewan dan benda.

3. **Materi**

Membaca (macam-macam huruf, kosa kata, macam-macam nama keluarga, hewan, tumbuhan, benda) menggunakan game flash card.

4. **Media :** Aplikasi game flash card, lembar observasi, pensil, papan tulis.

5. **Setting Lokasi kegiatan**



Keterangan :

O : Observer

P : Peneliti

S : Siswa

6. Langkah Kegiatan

1. Pertemuan Pertama

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Responden
1.	10 menit	Fase Pra Interaksi 1. Menyiapkan keperluan dan alat yang diperlukan selama memberikan tindakan.	1. Anak berkumpul di dalam kelas.
2.	10 menit	Fase Orientasi 1. Memberikan salam pembuka. 2. Memperkenalkan diri. 3. Menjelaskan maksut dan tujuan prosedur tindakan pada anak, keluarga dan guru menggunakan bahasa yang mudah di pahami. 4. Mengkontrak waktu. 5. Menanyakan kesiapan pada anak sebelum tindakan dilakukan.	1. Menjawab salam. 2. Menyetujui kontrak yang sudah disepakati. 3. Anak siap mengikuti kegiatan.
3.	30 menit	Fase Kerja 1. Mengajarkan, melatih, dan mempraktikkan game Flashcard untuk mengenal macam-macam huruf. 2. Meminta anak untuk mempraktikannya. 3. Melakukan pengambilan	1. Anak melihat, mendengar, dan mempraktikkan kegiatan Game Flash Card mengenal macam-macam huruf.

		gambar anak dalam mempraktikkan Game Flashcard untuk mengenal macam-macam huruf.	
4.	10 menit	Fase Terminasi 1. Melakukan kontrak waktu untuk pertemuan berikutnya. 2. Berpamitan dengan anak. 3. Mengucapkan salam penutup. 4. Membersihkan alat-alat yang selesai digunakan.	1. Menyetujui kontrak waktu untuk pertemuan berikutnya. 2. Menjawab salam penutup.

2. Pertemuan Kedua

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Responden
1.	10 menit	Fase Pra Interaksi 2. Menyiapkan keperluan dan alat yang diperlukan selama memberikan tindakan.	2. Anak berkumpul di dalam kelas.
2.	10 menit	Fase Orientasi 1. Memberikan salam pembuka. 2. Mengevaluasi hasil pertemuan sebelumnya. 3. Menanyakan kesiapan pada anak sebelum tindakan dilakukan.	4. Menjawab salam. 5. Menyetujui kontrak yang sudah disepakati. 6. Anak siap mengikuti kegiatan.
3.	30 menit	Fase Kerja 1. Mengajarkan, melatih, dan mempraktikkan game Flashcard untuk mengenal macam-macam keluarga dan benda. 4. Meminta anak untuk mempraktikannya.	1. Anak melihat, mendengar, dan mempraktikkan kegiatan Game Flash Card mengenal macam-macam keluarga dan benda.

4.	10 menit	Fase Terminasi 1. Melakukan penilaian perkembangan kemampuan membaca. 2. Melakukan kontrak waktu untuk pertemuan berikutnya. 3. Berpamitan dengan anak. 4. Mengucapkan salam penutup. 5. Membersihkan alat-alat yang selesai digunakan.	1. Menyetujui kontrak waktu untuk pertemuan berikutnya. 2. Menjawab salam penutup.

3. Pertemuan Ketiga

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Responden
1.	10 menit	Fase Pra Interaksi 1. Menyiapkan keperluan dan alat yang diperlukan selama memberikan tindakan.	1. Anak berkumpul di dalam kelas.
2.	10 menit	Fase Orientasi 1. Memberikan salam pembuka. 2. Mengevaluasi hasil dari pertemuan sebelumnya. di pahami. 3. Menanyakan kesiapan pada anak sebelum tindakan dilakukan.	1. Menjawab salam. 2. Anak siap mengikuti kegiatan.
3.	30 menit	Fase Kerja 1. Mengajarkan, melatih, dan mempraktikkan game Flashcard untuk mengenal macam-macam hewan dan tumbuhan. 2. Meminta anak untuk mempraktikannya.	3. Anak melihat, mendengar, dan mempraktikkan kegiatan Game Flash Card mengenal macam-macam hewan dan tumbuhan.
4.	10 menit	Fase Terminasi	1. Menjawab salam

		1. Melakukan penilaian perkembangan kemampuan membaca. 2. Mengucapkan trima kasih pada anak dan orang tua. 3. Berpamitan dengan anak. 4. Mengucapkan salam penutup. 5. Membersihkan alat-alat yang selesai digunakan.	penutup.

Lampiran 9 : Lembar Permohonan Menjadi Responden

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth,
Bapak / Ibu Wali Murid
Di Tempat

Sebagai syarat tugas akhir mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya, saya Ririn Hastuti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi Game Flashcard Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya".

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya. Untuk kepentingan tersebut, saya mohon kesediaan Bapak / Ibu agar berkenan menjadikan putra / putri anda sebagai responden. Partisipasi putra/ putri anda dalam penelitian ini bersifat bebas untuk ikut ataupun tidak tanpa adanya sanksi apapun.

Kami mengharap tanggapan atau jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu sendiri tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Kami menjamin kerahasiaan identitas dan informasi Bapak / Ibu dan Putra / Putri anda. Sebagai bukti ketersediaan menjadi responden ini, dimohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk menandatangani persetujuan yang telah disiapkan dan saya ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

Surabaya, 2018

Hormat Saya

Ririn Hastuti

Lampiran 10 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan mengijinkan anak saya untuk turut berpartisipasi dalam penelitian " Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi *Game Flash Card* Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Ringan di SDLB/C Yayasan Pendidikan Luar Biasa Alpha Kumara Wardana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya" yang dilakukan oleh Ririn Hastuti, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Saya telah mendapat penjelasan tentang tujuan penelitian, kerahasiaan, identitas,, dan informasi yang saya berikan serta hak saya untuk ikut dalam penelitian ini.

Tanda tangan saya di bawah ini merupakan tanda kesediaan saya mengizinkan putra / putri saya sebagai responden dalam penelitian ini.

Surabaya, 2018

Responden

( )

Kode Responden :

Lampiran 11 : Instrumen Observasi Peningkatan Membaca Siswa Dalam Penggunaan *Game Flash Card* (Soal Pre-Post Test)

Nama : Jenis Kelamin :

Kelas : Usia :

1. Identifikasi Huruf

Huruf	**Pre Test**		**Post Test**	
	Benar	**Salah**	**Benar**	**Salah**
A				
B				
C				
D				
E				
F				
G				
H				
I				
J				
K				
L				
M				
N				
O				
P				
Q				
R				
S				

T				
U				
V				
W				
X				
Y				
Z				
Total				

2. Membaca Kata Pada Flash Card

Keluarga	**Pre test**		**Post test**	
	Benar	**Benar**	**Salah**	**Salah**
KAKEK				
NENEK				
AYAH				
IBU				
KAKAK				
ADIK				
PILOT				
POLISI				
DOKTER				
Total				

Hewan	**Pre test**		**Post tets**	
	Benar	**Salah**	**Benar**	**Salah**
GAJAH				

KUPU-KUPU				
LEBAH				
KUCING				
SINGA				
MONYET				
ULAR				
UNTA				
JERAPA				
Total				

Buah	**Pre test**		**Post test**	
	Benar	**Salah**	**Benar**	**Salah**
ANGGUR				
JERUK				
PEPAYA				
PISANG				
KELAPA				
APEL				
JAMBU				
DURIAN				
KURMA				
Total				

Tumbuhan	**Pre test**		**Post test**	
	Benar	**Salah**	**Benar**	**Salah**
ANGGREK				

CAMELIA				
KAKTUS				
LAVENDER				
MAWAR				
MATAHARI				
MELATI				
SAKURA				
TULIP				
Total				

Lampiran 12 : Tabulasi Data Umum Responden

TABULASI DATA UMUM RESPONDEN PENELITIAN DI SDLB/C ALPHA KUMARA WARDHANA II DAN SDN AIRLANGGA 1 SURABAYA

No. Responden	Umur		Jenis kelamin		Kelas		IQ		
	Umur	Coding	Jenis kelamin	Coding	Kelas	Coding	IQ	Coding	Kategori
1	10	2	L	1	3	3	60	3	RM Ringan
2	11	3	L	1	3	3	60	3	RM Ringan
3	10	2	L	1	3	3	60	3	RM Ringan
4	11	3	L	1	3	3	60	3	RM Ringan
5	12	3	P	2	3	3	65	4	RM Ringan
6	12	3	P	2	3	3	65	4	RM Ringan
7	12	3	L	1	3	3	65	4	RM Ringan
8	10	2	L	1	3	3	60	3	RM Ringan
9	12	3	P	2	3	3	55	2	RM Ringan
10	12	3	P	2	3	3	60	3	RM Ringan
11	10	2	L	1	2	2	65	4	RM Ringan
12	10	2	L	1	2	2	55	2	RM Ringan
13	9	2	L	1	2	2	65	4	RM Ringan
14	9	2	P	2	2	2	65	4	RM Ringan
15	10	2	P	2	2	2	65	4	RM Ringan
16	10	2	P	2	2	2	65	4	RM Ringan
17	9	2	L	1	2	2	60	3	RM Ringan
18	9	2	P	2	1	1	60	3	RM Ringan
19	8	1	P	2	1	1	60	3	RM Ringan
20	7	1	P	2	1	1	60	3	RM Ringan
21	7	1	L	1	1	1	55	2	RM Ringan
22	8	1	L	1	1	1	50	1	RM Ringan
23	10	2	L	1	1	1	50	1	RM Ringan
24	12	3	P	2	1	1	55	2	RM Ringan
25	7	1	P	2	1	1	50	1	RM Ringan
26	10	2	L	1	2	2	60	3	RM Ringan
27	11	3	L	1	2	2	55	2	RM Ringan
28	10	2	P	2	2	2	55	2	RM Ringan
29	12	3	P	2	3	3	65	4	RM Ringan
30	12	3	L	1	3	3	60	3	RM Ringan

Keterangan :

Umur : 1 = 7-8 tahun
2 = 9-10 tahun
3 = 11-12 tahun

Jenis Kelamin : 1 = Laki-Laki
2 = Perempuan

Kelas : 1 = 1
2 = 2
3 = 3

IQ : 1 = 50 (RM Ringan)
2 = 55 (RM Ringan)
3 = 60 (RM Ringan)
4 = 65 (RM Ringan

Lampiran 13 : Pengelolaan Data Interval Kelas (Umur)

Lembar Pengelolaan Data Interval Kelas (Umur)

Penyusunan distribusi frekuensi pada umur
Jumlah kelas (Rumus Stugres)
Interval kelas = R / M
M = 1 + 3,3 log N
Keterangan : M = Jumlah Kelas
N = jumlah Data / Responden

Umur tertinggi – umur terendah
R = Rmax – Rmin
= 12 – 7
= 5
M = 1 + 3,3 log N
= 1 + 3,3 log (30)
= 1 + 3,3 (1,48)
= 1 + 4,884
= 5
Interval Kelas = R / M
= 7 / 5
= 1
Keterangan : R = Selisih Nilai Maksimum / Nilai Minimum
M = Jumlah Kelas
Maka Interval Kelas Pada Umur Adalah 1

Lampiran 14 : Lembar Tabulasi Data Pre Test

TABULASI PENINGKATAN MEMBACA ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN PRE-EKSPERIMEN

| NO. | PENINGKATAN MEMBACA ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN | | |

Lampiran 15 : Lembar Tabulasi Data Post Test

TABULASI PENINGKATAN MEMBACA ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN POST-EKSPERIMEN

| NO. | PENINGKATAN MEMBACA ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN | | |

Lampiran 16 : Hasil Uji SPSS

```
NPAR TEST
  /WILCOXON=PRE_PENGETAHUAN WITH POST_PENGETAHUAN (PAIRED)
  /MISSING ANALYSIS.
```

NPar Tests

Notes

Output Created		04-Aug-2009 00:24:14
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TEST /WILCOXON=PRE_PENGETAHUAN WITH POST_PENGETAHUAN (PAIRED) /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.047
	Number of Cases Allowed[a]	112347

a. Based on availability of workspace memory.

```
[DataSet0]
```

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST_PENGETAHUAN - PRE_PENGETAHUAN	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	29[b]	15.00	435.00
	Ties	1[c]		
	Total	30		

a. POST_PENGETAHUAN < PRE_PENGETAHUAN

b. POST_PENGETAHUAN > PRE_PENGETAHUAN

c. POST_PENGETAHUAN = PRE_PENGETAHUAN

Test Statistics[b]

	POST_PENGETAHUAN - PRE_PENGETAHUAN
Z	-4.855[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

```
FREQUENCIES VARIABLES=UMUR JENIS_KELAMIN KELAS IQ
  /STATISTICS=STDDEV VARIANCE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN
  MODESUM
  /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created		04-Aug-2009 01:10:23
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=UMUR JENIS_KELAMIN KELAS IQ /STATISTICS=STDDEV VARIANCE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.014

[DataSet0]

Statistics

		UMUR	JENIS_KELAMIN	KELAS	IQ
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mean		2.1000	1.4667	2.1333	2.9000
Median		2.0000	1.0000	2.0000	3.0000
Mode		2.00	1.00	3.00	3.00
Std. Deviation		.75886	.50742	.81931	.95953

Statistics

	UMUR	JENIS_ KELAMIN	KELAS	IQ
Variance	.576	.257	.671	.921
Minimum	1.00	1.00	1.00	1.00
Maximum	3.00	2.00	3.00	4.00
Sum	63.00	44.00	64.00	87.00

Frequency Table

UMUR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7-8 tahun	7	23.3	23.3	23.3
	9-10 tahun	13	43.3	43.3	66.7
	11-12 tahun	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

JENIS_KELAMIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	16	53.3	53.3	53.3
	perempuan	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

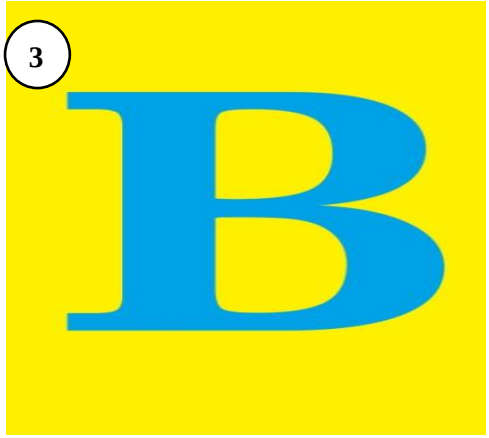
KELAS

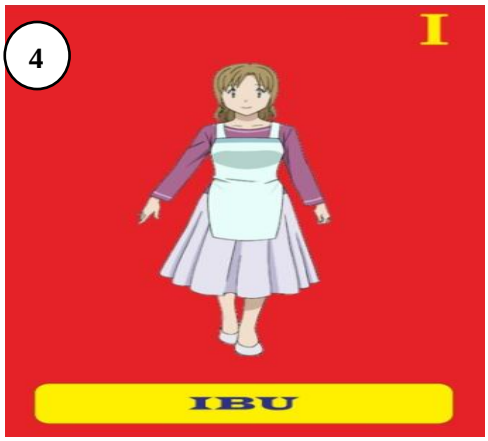
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kelas 1	8	26.7	26.7	26.7
	kelas 2	10	33.3	33.3	60.0
	kelas 3	12	40.0	40.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

IQ

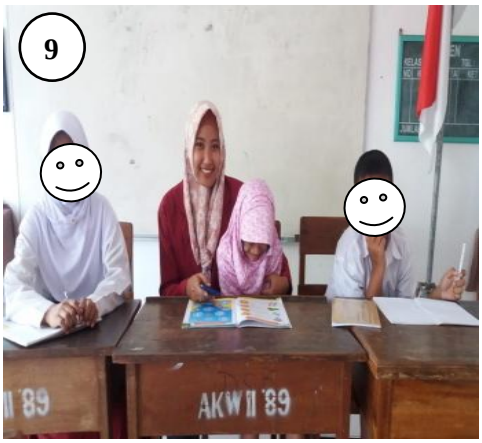
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IQ 50	3	10.0	10.0	10.0
	IQ 55	6	20.0	20.0	30.0
	IQ 60	12	40.0	40.0	70.0
	IQ 65	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 17 : Dokumentasi Penelitian





Media *Game Flash Card*



Dokumentasi saat dilakukan *pre-test*

Dokumentasi saat dilakukan *post-test*