

SKRIPSI
PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN DESIGN APLIKASI
***GAME FLASH CARD* TERHADAP PENINGKATAN MEMBACA PADA**
ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN DI SDLB/C ALPHA KUMARA
WARDHANI II DAN SDN AIRLANGGA 1 SURABAYA



Oleh :
RIRIN HASTUTI
NIM : 20141660046

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2018

SKRIPSI

PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN DESIGN APLIKASI GAME *FLASH CARD* TERHADAP PENINGKATAN MEMBACA PADA ANAK RETARDASI MENTAL RINGAN DI SDLB/C ALPHA KUMARA WARDHANA II DAN SDN AIRLANGGA 1 SURABAYA

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S1.Kep.) Pada Program Studi S1
Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya



Oleh : RIRIN HASTUTI

NIM : 20141660046

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

2018

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ririn Hastuti
NIM : 20141660046
Fakultas : Fakultas Ilmu Kesehatan
Program Studi : S1 Keperawatan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiat, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 13 Agustus 2018

Yang Menyatakan,


Ririn Hastuti

20141660046

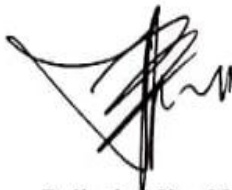
PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui isi serta susunannya, sehingga dapat diajukan dalam Ujian Skripsi pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 13 Agustus 2018

Menyetujui,

Pembimbing I



Reliani, S.Kep.Ns.M.Kes

Pembimbing II



Siswanto Agung, S.Kep.Ns .M .MB

Mengetahui

Ketua Prodi Studi



Reliani, S.Kep.Ns.M.Kes

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian Skripsi pada hari Senin, 13 Agustus 2018 oleh mahasiswa atas nama Ririn Hastuti NIM : 20141660046 Program Studi SI Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

TIM PENGUJI

Ketua : Suyatno Hadi S.S.Kep.Ns.M.Ked.Trop

Anggota 1 : Reliani, S.Kep.Ns.M.kes

Anggota 2 : Siswanto Agung, S.Kep.Ns .M .MB



Mengesahkan,

Dekan



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

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, atas segala berkah, nikmat, rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi *Game Flash Card* Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Di SDLB/C ALPHA KUMARA WARDHANA II Dan SDN AIRLANGGA 1 SURABAYA”**

Dalam menyusun skripsi ini peneliti menyadari banyak kekurangan, peneliti sangat mengharapkan kritis dan saran demi kesempurnaan Skripsi ini karena manusia adalah tempatnya salah dan kebenarannya hanyalah milik Allah SWT. Peneliti mohon maaf apabila ada kata-kata yang kurang berkenan di hati pembaca. Semoga Skripsi ini berkesan dan tentu saja dapat memberi manfaat bagi semuanya.

Surabaya, 13 Agustus 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Cover Dalam	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Tidak Melakukan Plagiasi	iv
Kata Pengantar.....	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Abstrak	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
Daftar Singkatan	xviii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Tujuan Belajar Dan Pembelajaran	8
2.1.3 Prinsip – Prinsip Belajar Dan Pembelajaran.....	8
2.1.4 Evaluasi Pembelajaran	11
2.1.5 Aplikasi <i>Game Flash Card</i>	19
2.1.6 Pengembangan	21

2.2 Kemampuan Membaca	23
2.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi kemampuan Membaca.....	24
2.3 Retardasi Mental	25
2.3.1 Pengertian Retardasi Mental	25
2.3.2 Etiologi Retardasi Mental	25
2.3.3 Klasifikasi Retardasi Mental	27
2.3.4 Manifestasi Klinis Retardasi Mental.....	30
2.3.5 Pencegahan Retardasi Mental	32
2.3.6 Penanganan Retardasi Mental	33
2.4 Konsep Perilaku	36
2.4.1 Definisi Perilaku	36
2.4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku.....	37
2.4.3 Domain Perilaku	39
2.5 Kerangka Konseptual	43
2.6 Hipotesis Penelitian.....	45

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1.Desain Penelitian.....	46
3.2.Kerangka Kerja	48
3.3.Populasi Sampel dan Sampling.....	49
3.3.1 Populasi	49
3.3.2 Sampling	49
3.3.3 Sample.....	49
3.4.Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional.....	49
3.4.1 Variabel Independen (Bebas)	50
3.4.2 Variabel Dependent (Terikat).....	50
3.4.3 Definisi Operasional	50
3.5.Pengumpulan Data dan Analisis Data	51
3.5.1 Instrument Penelitian	51
3.5.2 Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.5.3 Prosedur Pengumpulan Data	51
3.5.4 Analisa Data	53

3.5.5 Uji Statistik.....	54
3.6.Etika Penelitian	55
3.6.1 <i>Inform Consent</i> (Persetujuan).....	55
3.6.2 Anonimity (Tanpa Nama)	55
3.6.3 Confidentialy (Kerahasiaan)	56
3.6.4Beneficence & Nonmaleficence	56
3.6.5 Justice (Keadilan)	56
3.7 Keterbatasan Penelitian	57

BAB 4 HASIL PENELITIAN

4.1 Data Umum.....	58
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian	58
4.2 Karakteristik Demografi Responden	59
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	59
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	60
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas	60
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat IQ.....	61
4.3 Data Khusus	61
4.3.1 Distribusi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum Diberikan Tindakan Game Flash Card.....	61
4.3.2 Distribusi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sesudah Diberikan Tindakan Game Flash Card	62
4.3.3 Distribusi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum dan Sesudah Diberikan Tindakan Game Flash Card	63

BAB 5 PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan	64
5.5.1Mengidentifikasi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Sebelum Dilakukan Game Flash Card.....	64
5.5.2Mengidentifikasi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sesudah Dilakukan Game Flash Card	65

5.5.3Menganalisis Pengaruh Game Flash Card terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan	69
--	----

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan	72
6.2 Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rancangan Penelitian Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Dsign Aplikasi <i>Game Flash Card</i> Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak retardasi Mental di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	46
Tabel 3.2 : Definisi Operasional Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi <i>Game Flash Card</i> Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak retardasi Mental di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	50
Tabel 4.1 : Distribusi Peningkatan Membaca Pada Anak Retarasi Mental Ringan Sebelum Diberikan Intervensi Game Flash Card Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	61
Tabel 4.2 : Distribusi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sesudah Diberikan Intervensi Game Flash Card Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	62
Tabel 4.3 : Distribusi Peningkatan Membaca Pada Anak Retardasi Mental Ringan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Intervensi Game Flash Card Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Precede Model.....	28
Gambar 2.2	: Kerangka Konsep Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Design Aplikasi <i>Game Flash Card</i> Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak retardasi Mental di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN 01 Airlangga Surabaya.....	43
Gambar 3.1	: Kerangka Kerja Pengaruh Pembelajaran Melalui Aplikasi <i>Game Flash Card</i> Terhadap Peningkatan Membaca Pada Anak retardasi Mental di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN 01 Airlangga Surabaya.....	48
Gambar 4.1	: Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	59
Gambar 4.2	: Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	60
Gambar 4.3	: Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	60
Gambar 4.4	: Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat IQ Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Dan SDN Airlangga 1 Surabaya.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I
- Lampiran 2 : Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II
- Lampiran 3 : Lembar Ijin Data Awal
- Lampiran 4 : Surat Ijin Penelitian Di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Surabaya
- Lampiran 5 : Surat Ijin Penelitian Di SDN Airlangga I Surabaya
- Lampiran 6 : Surat Keterangan dari SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II Surabaya
- Lampiran 7 : Surat Keterangan dari SDN Airlangga I Surabaya
- Lampiran 8 : Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 9 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 10 : Lembar SAK (Satuan Acara Kegiatan)
- Lampiran 11 : Lembar Observasi
- Lampiran 12 : Lembar Tabulasi Data Umum
- Lampiran 13 : Lembar Data Interval
- Lampiran 14 : Lembar Tabulasi Data Pre Test
- Lampiran 15 : Lembar Tabulasi Data Post Test
- Lampiran 16 : Lembar Hasil Uji SPSS
- Lampiran 17 : Dokumentasi Penelitian

DAFTAR SINGKATAN

BPS	: Badan Pusat Statistik
SLB	: Sekolah Luar Biasa
LBKM	: Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat
KBM	: Kegiatan Belajar Mengajar
KTSP	: Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
PRECED	: Predisposing, Enabling, Reinforcing Causes in Educational Diagnosis and Evaluation

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 Penelitian Kesehatan paradigma 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 Siswa 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 Siswa 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).