

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

Gita Marini^{1*}, Anis Rosyiatul H.¹, Erfan Rofiqi¹, Lusinta Dwi Kurniawati¹, Amirah Rofifah Taqiyyah¹

¹Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya

*email: gita.ners82@gmail.com

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 Wardana 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

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 alternatif 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.

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 :

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.

Pengumpulan Data

Tempat dan Waktu Pengabdian

Lokasi pengabdian ini adalah di SDLB/C Alpha Kumara Wardhana II dan SDN Airlangga 1 Surabaya pada tanggal 10-20 Agustus 2020.

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 diisi 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 6. HASIL, PEMBAHASAN, KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Hasil

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

Tabel 3.1 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 Flash 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 mengajari 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 di rumah.

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.Dimyati dan Drs.Mudjiono (2010), *Buku Belajar dan*

- Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Dr. Wina Sanjaya (2006). *Buku Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar 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). *Health 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.examtime.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).

