

**PENGEMBANGAN *FLASHCARD* BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE*
UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI
PADA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG
DI SLBN CILEUNYI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Khusus



oleh:

Natasya Risalda

NIM 2004331

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR HAK CIPTA
PENGEMBANGAN *FLASHCARD* BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE*
UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI
PADA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG
DI SLBN CILEUNYI

Oleh:

Natasya Risalda

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Khusus

©Natasya Risalda

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

NATASYA RISALDA

NIM. 2004331

SKRIPSI

PENGEMBANGAN *FLASHCARD* BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE*

UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI

PADA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG

DI SLBN CILEUNYI

Disetujui dan Disahkan oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing 1



Prof. Dr. Endang Rochyadi, M.Pd.

NIP. 195608081985031002

Pembimbing II



Dr. dr. Riksm Nurahmi Rinalti Ahklan, M.Pd.

NIP. 197511182005012001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Khusus



Dr. dr. Riksm Nurahmi Rinalti Ahklan, M.Pd.

NIP. 197511182005012001

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *FLASHCARD* BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* UNTUK KETERAMPILAN MENJAGA KEBERSIHAN DIRI PADA ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN SEDANG DI SLBN CILEUNYI

**Natasya Risalda
(2004331)**

Keterampilan menjaga kebersihan diri merupakan salah satu keterampilan dasar yang dengan sangat mudah dapat dikuasai oleh orang pada umumnya bahkan tanpa perlu melakukan latihan tertentu. Akan tetapi kondisi tersebut tidak dapat terjadi dengan mudah terhadap anak dengan hambatan kecerdasan. Salah satu sekolah yaitu SLBN Cileunyi telah melaksanakan pembelajaran pada subjek tersebut menggunakan media *flashcard* untuk peserta didik dengan hambatan kecerdasan terutama yang berada pada tingkatan hambatan kecerdasan sedang. Pembelajaran dilakukan dalam waktu yang cukup lama, akan tetapi belum dapat membuahkan hasil maksimal. Merujuk pada kenyataan tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan menambahkan komponen *quick response code* untuk membantu terlaksananya pembelajaran keterampilan menjaga kebersihan diri bagi peserta didik di SLBN Cileunyi. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian dengan model ini dilakukan melalui lima tahap yaitu tahap analisis dengan observasi dan wawancara, tahap desain dengan membuat rancangan produk, tahap pengembangan dengan merealisasikan desain produk dan implementasi dengan mengimplementasikan produk berupa *flashcard* yang telah dibuat. Hasil pengujian pada tahap akhir model ADDIE memberikan data bahwa penggunaan media *flashcard* berbasis kode qr dapat dilakukan untuk pembelajaran keterampilan menjaga kebersihan diri bagi anak dengan hambatan kecerdasan sedang.

Kata kunci : *flashcard* ; Hambatan Kecerdasan; Kode QR;

ABSTRACT

FLASHCARD DEVELOPMENT BASED ON QUICK RESPONSE CODE FOR PERSONAL HYGIENE SKILLS IN CHILDREN WITH MODERATE INTELLIGENCE IMPAIRMENT AT SLBN CILEUNYI

Natasya Risalda

(2004331)

The skill of maintaining personal hygiene is one of the basic skills that can be very easily mastered by people in general, even without the need to do certain exercises. However, this condition cannot occur easily for children with intellectual disabilities. One of the schools, namely SLBN Cileunyi, has carried out learning on the subject using flashcard media for students with intellectual barriers, especially those at the level of moderate intelligence barriers. Learning has been carried out for a long time, but it has not been able to produce maximum results. Referring to this reality, the researcher developed flashcard learning media by considering various aspects and adding a quick response code component to help the implementation of personal hygiene skills for students at SLBN Cilunyi. Development is carried out with a qualitative approach using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. Research with this model is carried out through five stages, namely the analysis stage with observation and interviews, the design stage by making a product design, the development stage by rationalizing product design, and implementation by implementing products in the form of flashcards that have been made. The results of the test in the final stage of the ADDIE model provide data that the use of QR code-based flashcard media can be done to learn personal hygiene skills for children with moderate intelligence barriers.

Keywords: flashcard; Intelligence Barriers; QR code;

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	i
LEMBARAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	3
1.3.1. Tujuan Penelitian.....	3
1.3.2. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II	5
KAJIAN TEORI.....	5
2.1. Konsep Anak Dengan Hambatan kecerdasan	5
2.1.1. Pengertian Anak Dengan Hambatan kecerdasan.....	5
2.1.2. Klasifikasi Anak dengan Hambatan Kecerdasan	7
2.1.3. Penyebab Hambatan kecerdasan	9
2.2. Menjaga Kebersihan Diri	10
2.2.1. Pengertian Menjaga Kebersihan Diri	10
2.2.2. Rung Lingkup Menjaga Kebersihan Diri.....	11

2.2.3.	Indikator Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri.....	12
2.3.	<i>Flashcard</i>	19
2.3.1.	Pengertian <i>Flashcard</i>	19
2.3.2.	Karakteristik <i>Flashcard</i>	22
2.3.3.	Komponen <i>Flashcard</i>	25
2.4.	<i>Quick Response Code</i>	26
2.4.1.	Pengertian <i>Quick Response Code</i>	26
2.4.2.	Kelebihan <i>QR Code</i>	27
2.4.3.	Cara Penggunaan <i>QR Code</i>	28
BAB III	32
METODE PENELITIAN	32
3.1.	Metode Penelitian	32
3.2.	Partisipan dan Tempat Penelitian	34
3.2.1.	Partisipan Penelitian.....	34
3.2.2.	Tempat Penelitian.....	35
3.3.	Prosedur Penelitian	35
3.4.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1.	Wawancara dan Observasi	40
3.4.2.	Validasi.....	41
3.4.3.	Observasi.....	42
3.5.	Teknik Analisis Data	42
3.5.1.	Reduksi Data	43
3.5.2.	Penyajian Data	43
3.5.3.	Penarikan Kesimpulan	44
BAB IV	45
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1.	Temuan Hasil Penelitian	45
4.1.1.	Hasil Studi Lapangan	45
4.1.2.	Hasil Studi Pustaka	48
4.1.3.	Draft Flashcard Dalam Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri di SLBN Cileunyi.	49
4.1.4.	Hasil Validasi Ahli Instrumen Langkah Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri.....	53

4.1.5. Hasil Uji Keterlaksanaan Instrumen Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri Bagi Anak Dengan Hamatan Kecerdasan Sedang	57
4.2. Pembahasan	63
BAB V.....	67
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	67
5.1. Simpulan.....	67
5.2. Rekomendasi.....	68
5.2.1. Bagi Pihak Sekolah	68
5.2.2. Bagi Guru	69
5.2.3. Bagi Penulis Selanjutnya	69
Daftar Pustaka.....	71
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Aspek Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri	11
Tabel 2. 2. Langkah-Langkah Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri	13
Tabel 2. 3. Aspek dan Komponen Flashcard.....	25
Tabel 3. 1. Daftar Partisipan Penelitian.....	35
Tabel 3. 2. Daftar Tenaga Ahli Expert Judgement	38
Tabel 4. 1. Langkah-Langkah Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri	50
Tabel 4. 2. Hasil Uji Keterlaksanaan.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Diagram Alir Penelitian ADDIE	36
Gambar 4. 1. Diagram Alir Pemerolehan Data	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1. Lembar SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	76
Lampiran 1. 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	77
Lampiran 1. 3. Lembar Bimbingan Skripsi.....	78
Lampiran 1. 4. Instrumen Langkah-Langkah Keterampilan Menjaga Kebersihan Diri	83
Lampiran 1. 5. Instrumen Pembuatan Media Flashcard	86
Lampiran 1. 6. Surat Izin Expert Judgement.....	87
Lampiran 1. 7. Tahap Pengumpulan Data	98
Lampiran 1. 8. Hasil Expert Judgement.....	101
Lampiran 1. 9. Identitas Anak	128
Lampiran 1. 10. Desain Media Flashcard	129
Lampiran 1. 11. Dokumentasi	130

Daftar Pustaka

- Abadi, R. F., Asmiati, N., & Septiani, E. D. (2021). Keterampilan Bimbingan Merawat Diri Pada Anak Dengan Hambatan Intelektual Usia 12 Tahun Di Kp. Binuang Randu, Kec. Binuang, Kab. Serang-Banten. *Jurnal penelitian Bimbingan dan Konseling, Volume 6*(1), 1.
- Akbar, R. (2022). *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian* (1st ed.). Haura Utama.
- Alaslan, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rajawali Pers.
- Aldonis, & Johan. (2019). Perancangan Sistem Informasi E-Ticketing Pada Bus Trans Metro Pekanbaru Menggunakan QR Code Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi, 1*(3), 142.
- Alexopoulou, A., Batsou, A., & Drigas, A. (2021). The contribution of Information and Communication Technologies to the improvement of the adaptive skills and the social inclusion of students with intellectual disability. *Research, Society and Development, Volume 10*, 3.
- Alfian, A. P. (2020). *Perancangan Aplikasi Mobile Pendaftaran Berbasis Android Menggunakan QR Code Pt. Bukit Asam Tbk Tanjung Enim*. Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.
- Alhakiki, A., & Desyandri. (2019). Peran Snei Musik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *EDUKATIF*, 211.
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu, 2*.
- Ash-Solehah, A., Adjie, N., & Putri, S. U. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kids *Flashcard* Digital Dalam Mengenalkan Angka Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. 2.

- Asmayanti, A., Budiyono, H., & Syuhada, S. (2022). Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Hambatan kecerdasan di Sekolah Luar Biasa. *Rnaha Research*, 4, 3.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2021). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bhan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman.
- Atmaja, J. R. (2018). *Pendidikan Dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus* (Kedua ed.). ROSDA.
- Aziz, A. (2018). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Bina Diri ANak Hambatan kecerdasan Ringan Pada Pembelajaran Bina Diri Di SLB TUNas Kasih Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9.
- Azmi, R. U., I, I., Solekah, U., & Nabila, P. (2023). Pencegahan dan Penanganan Penyakit Skabies di Pondok Pesantren Khazanah Kebajikan Palembang. *Jurnal Pengabdian Cendekia*, 2, 4.
- Badawi, A., Arjudin, A., & Amrullah, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Hambatan kecerdasan Pada Siswa Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri 1 Mataram. *Griya Journal of Mathematics Education And Application*, 2, 2.
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA*, 7.
- Fajar, A., & Kurniawati, D. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Media *Flashcard* pada Materi An-Nazah di DTA Manarul Huda Kelas IV. *Kalamuna*, 2(1), 4.
- Firdausah, A., & Sari, D. M. (2022). Teaching Vocabulary To Young Learners Using *Flashcards*. *Ilmu Budaya*, 6(2), 3.

- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21 :
Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar.
JARTIKA, 3, 2.
- Hidayat, A. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kosa
Kata Bahasa Indonesia Pada anak Usia Dini. *Journal On Teacher
Education*, 3(2), 3.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development,
Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama
Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 29.
- Jundullah, A., Farhati, A., & Azzuhri, M. F. S. (2023). Peran Bimbingan Konseling
Bagi Anak Hambatan kecerdasan Dalam Interaksi Sosial Di Sekolah Luar
Biasa Pertiwi Ponorogo. *IKTIFA*, 1, 3.
- Kemis, & Rosnawati, A. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Hambatan
kecerdasan* (1st ed.). Luxima.
- Lbal, A. (2004). *Namaku Bukan Si Lamban* (Pertama ed.). Harding House
Publishing.
- Lestari, A. D., Wijayanti, R., Susilawati, L., & Rochsun. (2023). Jurnal Ilmiah
Matematika Realistik. *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard
Berbasis AKM Pada Materi Perbandingan Menggunakan Scan QR*, 4(2),
312.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan keabsahan Data Pada Penelitian
Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. 147.
- Meliawati, E. (2020). Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah
Indonesia) Berbasis QR- Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas
V SDN Mangkang Kulon 02.

- Muhammad, H., Milawati, Darojat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Muslimah, D. D., Utami, R. D., & Mustikarani, I. K. (2021). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui *Flashcard* "Menjaga Kebersihan Diriku" Terhadap Keterampilan Personal Hygiene Pada Anak Hambatan kecerdasan Di SLB C Setya Darma Surakarta. *KUSUMA HUSADA UNIVERSITY JURNAL*, 3.
- Nur, A. (2023). Kemampuan Berbicara Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Kasus Anak Hambatan kecerdasan di SLB PK & PLK. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Amsir*, 2, 3.
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. u., Gurning, K., Situmorang, R. F., Sipayung, T. P., Sesilia, A. P., rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Slagian, V., & Rantung, G. A. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.
- Pramono, A., Wibisono, M. N., Puspasari, B. D., & Salamah, E. (2021). Pengembangan Wahana Game Pendidikan Berbasis QR- Code Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Wahana Di Wana Wisata Bedengan. *CARADDE*, 4(1), 3.
- Putri, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Adaptif Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Hambatan kecerdasan . 56.
- Rahayu, H. P., Khalisa, A. N., Kembar, P., Fadilah, N., & Setiawan, L. (2023, Agustus). Analysis of Writing Learning for Intellectually Disabled Children. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, Volume 4*, 178.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. 21.
- Simanungkalit, A. (2020). Dasar Pelayanan Kristen Bagi Penyandang Hambatan kecerdasan . *PNEUMATIKOS*, 11, 2.

- Sugiana, D., & Muhtadi, D. (2019). Augmented Reality Type R Code: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. 136.
- Sukini, T., Yuniyanti, B., Winarsih, S., & Nikmawati, N. (2020). Pendampingan Pada Siswi Hambatan kecerdasan dalam Praktik Perawatan Menstruasi Di SLB-C Rindang Kasih.
- Sulistiani, A., & Ratnawati, I. I. (2021). Pemerolehan Kosakata Berdasarkan Kelas Kata Bahasa Indonesia Pada Anak Hambatan kecerdasan Kelas VI SDLB C Negeri Balikpapan. 5