



## **PERMAINAN FLASHCARD BERPENGARUH TERHADAP PERILAKU HIPERAKTIF PADA ANAK TUNAGRAHITA DI SLB ASY SYAFI'YAH CILANGKAP**

**Achwan<sup>1</sup>, Andy Martahan Hariandja<sup>2</sup>, Mila Amaliya<sup>3</sup>, Durratul Jihan Humaira<sup>4</sup>,  
Angela Saurulita Simbolon<sup>5</sup>, Cintia Indah Triyanto Putri<sup>6</sup>, dan Nilzam Nasyid  
Robbani<sup>7</sup>**

Poltekkes Kemenkes Jakarta III  
E-mail: [achwan\\_73@yahoo.com](mailto:achwan_73@yahoo.com)

### **Abstract**

Hyperactive behavior is one of the behavioral deviations that can be reduced with a social approach, one of which is through games. One game that can be used to reduce this behavior is a flashcard game as a means of channeling pent-up emotional energy caused by environmental restrictions on behavior. Purpose this community service to determine the effect of flashcard games on the hyperactive behavior of mentally retarded children. This community service was carried out at SD Tunagrahita SLB Asy-Syafi'iyah for grade 1 students in February - March 2023. There were 6 participants in this community service. Evaluation was carried out before and after the intervention by means of interviews using the ACTRS form. Participants were selected based on the criteria for experiencing hyperactivity aged 6-8 years in good health and permitted by their parents. The intervention was given 5 meetings with an intensity of once a week for 60 minutes. There was a change in 1 child, during 5 meetings, it showed that providing flashcard games had an effect on reducing hyperactive behavior. Conclusion: Flashcard games had an effect on the hyperactive behavior of mentally retarded children in grade 1 elementary school for the mentally retarded SLB Asy-Syafi'iyah in 2023. Conclusion: Flashcard games have little effect on the hyperactive behavior of mentally retarded children in mentally retarded elementary school class 1 SLB Asy-Syafi'iyah in 2023.

Keywords: Hyperactive Behavior, Children with Intellectual Disabilities, Flashcards

### **Abstrak**

Perilaku hiperaktif termasuk salah satu penyimpangan perilaku yang dapat direduksi dengan pendekatan sosial, salah satunya adalah melalui permainan. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mereduksi perilaku tersebut adalah permainan *flashcard* sebagai sarana penyaluran bagi energi emosional yang terpendam yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilakunya. Untuk mengetahui pengaruh permainan *flashcard* terhadap perilaku hiperaktif anak tunagrahita. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SLB Asy-Syafi'iyah pada siswa kelas 1 SD tunagrahita pada bulan Februari – Maret 2023. Peserta dalam pengabdian kepada masyarakat ini berjumlah 6 anak. Evaluasi dilakukan sebelum dan sesudah intervensi dengan wawancara menggunakan form ACTRS. Peserta berusia 6 – 8 tahun dalam kondisi sehat dan diizinkan oleh orang tuanya. Pemberian intervensi dilakukan 5 kali pertemuan dengan intensitas seminggu sekali dengan waktu 60 menit. Terdapat perubahan pada 1 orang anak, selama 5 pertemuan menunjukkan pemberian permainan

*flashcard* berpengaruh dalam mengurangi perilaku hiperaktif.. Kesimpulan: Permainan *flashcard* berpengaruh terhadap perilaku hiperaktif anak tunagrahita di SD kelas 1 tunagrahita SLB Asy-Syafi'iyah tahun 2023.

Kata kunci: Perilaku Hiperaktif, Anak Tunagrahita, *Flashcard*

---

## Pendahuluan

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak (Fakhiratunnisa et al., 2022). Salah satu diantara siswa berkebutuhan khusus adalah siswa hiperaktif. Hiperaktif adalah gangguan tingkah laku yang tidak normal yang disebabkan disfungsi saraf dengan gejala utama tidak mampu memusatkan perhatian (Simatupang, Dorlince & Ningrum, 2020).

Istilah hiperaktifitas berasal dari dua kata, yaitu *hyper* dan *activity*. *Hyper* berarti banyak di atas, tinggi. *Activity* berarti keadaan yang selalu bergerak, mengadakan eksplorasi serta respon terhadap rangsang dari luar. Dengan demikian berdasarkan istilah hiperaktifitas berarti aktifitas yang sangat tinggi atau sangat banyak. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan anak yang terus menerus bergerak seakan-akan tidak mengenal akhir, atau tidak akan berhenti. Anak hiperaktif yang tidak bisa diam akan menimbulkan banyak masalah di lingkungan rumah dan sekolah (Simatupang, Dorlince & Ningrum, 2020).

Perilaku hiperaktif termasuk salah satu penyimpangan perilaku yang dapat direduksi dengan pendekatan sosial, salah satunya adalah melalui permainan. Permainan adalah rangkaian perilaku yang sangat kompleks dan multidimensional, yang dapat merubah secara signifikan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam bidang sosial, komunikasi, konsentrasi, fisik dan lainnya sehingga lebih mudah untuk diamati perkembangan yang terjadi pada anak (Suwati dan Sujarwanto, 2013). Melalui permainan siswa hiperaktif dapat mengendalikan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Salah satu manfaat permainan bagi siswa hiperaktif adalah sebagai sarana penyaluran bagi energi emosional yang terpendam yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilakunya. Faktor Risiko hiperaktif pada anak diantaranya: genetik (keturunan), neurologis (gangguan pada susunan sistem saraf) dan lingkungan seperti kondisi dan kebiasaan ibu saat mengandung, riwayat melahirkan, kondisi bayi setelah melahirkan, dan pola pengasuhan anak.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SLB Asy Syafi'iyah kelas 1 SD Tunagrahita, mayoritas siswa memiliki perilaku yang sangat aktif seperti tidak dapat duduk diam di kelas, sering memukul teman, memukul meja atau lemari dan banyak berbira yang menimbulkan keributan. Perilaku ini mengarah pada perilaku hiperaktif pada anak. Untuk itu perlu segera ada penanganan secara khusus agar siswa hiperaktif dapat mengikuti kegiatan belajar dengan mudah. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru dalam menangani siswa hiperaktif ini adalah dengan menggunakan permainan. Salah satu jenis permainan yang dapat dipergunakan adalah dengan menggunakan permainan *flashcard*.

Menurut Suryana (Hotimah, 2010) mengemukakan bahwa: “*Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. Berguna untuk media belajar membaca dan juga mengenal bentuk, benda, hewan, matematika, dan jenis aktivitas lainnya (Hidayanti, 2017; Damayanti, 2016). Permainan *flashcard* dapat membantu siswa hiperaktif mengurangi perilaku nya yang kurang kondusif. Malalui metode bermain ini, siswa belajar untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan tentang gambar apa yang telah dilihat dan apa yang tertulis dibawahnya. Penggunaan permainan *flashcard* dapat dimanfaatkan untuk mengurangi perilaku hiperaktif siswa yang berupa sering berpindah tempat.

Berdasar latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Pengaruh Permainan *Flashcard* Terhadap Perilaku Hiperaktif Pada Anak Tunagrahita Di SLB Asy Syafi`iyah Cilangkap.”

## **Metode**

Program ini dilaksanakan dalam rangka pengabdian masyarakat khususnya pada anak berkebutuhan khusus. Pendekatan yang dipakai adalah *pre eksperimen* dengan desain *One grup pre test – post test*. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara berdasarkan form *Abbreviated Connors Teacher Rating Scale (ACTRS)*. Waktu pengabdian kepada masyarakat dilakukan 5 pertemuan di Sekolah Luar Biasa As-Syafi`iyah, Cilangkap. Populasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa kelas 1 SD Tunagrahita SLB As-Syafi`iyah dengan total siswa 6 orang.

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan meliputi perizinan, pemilihan materi, Survei dan pengambilan data awal serta persiapan acara lain. Pemilihan materi didasarkan pada judul kegiatan dan diambil dari sumber literatur terpercaya. Tahap yang ke-2 adalah penyuluhan kepada orang tua murid dan wali kelas untuk memperkenalkan perilaku hiperaktif pada anak dan permainan *flashcard*. Tahap yang ke-3 adalah mengajak bermain *flashcard* huruf dan hewan murid kelas 1 SD Tunagrahita SLB As-Syafi`iyah. Tahap ke-4, murid-murid diperkenalkan dengan huruf abjad dan diajak untuk menempelkan playdoh mengikuti abjad. Selanjutnya murid-murid diajak untuk mengingat jenis jenis hewan dan dilatih untuk jenis-jenis hewan dan karakteristiknya.

Tahap terakhir dilakukan evaluasi terhadap pemberian permainan *Flashcard* untuk mengetahui perkembangan Perilaku Hiperaktif pada anak tunagrahita di SLB Asy Syafi`iyah.

## **Hasil**

Hasil dari evaluasi terhadap pemberian permainan *Flashcard* untuk mengetahui perkembangan Perilaku Hiperaktif pada anak dapat dilihat pada Table 1. dibawah ini:

**Tabel 1**  
**Karakteristik Responden**

Variabel		Frequency	Percent (%)	CI	
				Lower bound	Upper bound
Jenis Kelamin	Laki Laki	3	50	0,93	2,07
	Perempuan	3	50		

Sumber: Data riset

Berdasarkan data demografi yang tersaji pada Tabel 1, jumlah laki laki dan perempuan sama, yaitu 3 orang laki laki (50%) dan 3 orang perempuan (50%). Sedangkan berdasarkan uji estimasi, didapatkan bahwa rata-rata jumlah jenis kelamin anak-anak kelas 1 SD Tunagrahita SLB As-Syafi'iyah 95% diyakini berkisar antara total skor 0,93 sampai dengan 2,07

**Tabel 2**  
**Risiko Perilaku Hiperaktif Pada Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan *Flashcard***

Kategori	Hasil pengukuran <i>Abbreviated Connors Teacher Rating Scale</i>							
	Pre test				post test			
	n	F	CI		n	F	CI	
Lower bound			Upper bound	Lower bound			Upper bound	
Beresiko	5	83,3 %	0,74	1,60	4	66,7%	0,79	1,88
Tidak beresiko	1	16,7 %			2	33,3%		

Sumber: Data riset

Hasil analisis pada tabel 2 yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan *flashcard* terhadap perilaku anak tunagrahita sebelum dan sesudah diberikan permainan. Sebelum diberikan permainan sebanyak 5 responden (83,3%) beresiko berperilaku hiperaktif dan sebanyak 1 responden (16,7%) tidak beresiko berperilaku hiperaktif. Sedangkan sesudah diberikan permainan *flashcard* sebanyak 4 responden (66,7%) yang masih beresiko berperilaku hiperaktif dan sebanyak 2 responden (33,3%) tidak beresiko berperilaku hiperaktif. Hal ini menunjukkan terjadi pengurangan 1 responden yang beresiko berperilaku hiperaktif setelah diberikan permainan *flashcard*.

**Pembahasan**

Permainan *flashcard* dapat membantu siswa hiperaktif mengurangi perilakunya yang kurang kondusif. Melalui metode bermain ini, siswa belajar untuk mengekspresikan dan mengomunikasikan tentang gambar apa yang telah dilihat dan apa yang tertulis di bawahnya. Penggunaan permainan *flashcard* dapat dimanfaatkan untuk mengurangi perilaku hiperaktif siswa yang berupa sering

berpindah tempat.

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk menentukan nilai perilaku hiperaktif anak berdasarkan *form Abbreviated Conners Teacher Rating Scale (ACTRS)* sebelum dan sesudah pemberian permainan *flashcard*, permainan diberikan 1 kali dalam seminggu selama sebulan.

Terdapat perubahan pada 1 orang anak, selama 5 pertemuan menunjukkan pemberian permainan *flashcard* berpengaruh dalam mengurangi perilaku hiperaktif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Sri Sujawati dan Sujarwanto (2013) yang berjudul "Permainan Flashcard Untuk Mengurangi Perilaku Hiperaktif Siswa di SDN Inklusi" yang menyatakan bahwa permainan *flashcard* yang dilaksanakan dalam 21 kali pertemuan menunjukkan intensitas yang sangat tinggi terhadap perilaku hiperaktif dan permainan *flashcard* dapat mempengaruhi perilaku sering berpindah tempat.

### **Kesimpulan dan Saran**

Pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan di SLB Asy-Syafi'iyah kelas 1 SD Tunagrahita dan hasil evaluasi menggunakan kuesioner *Abbreviated Conners Teacher Rating Scale (ACTRS)*. Terdapat perubahan pada 1 orang anak, selama 5 pertemuan menunjukkan pemberian permainan *flashcard* berpengaruh dalam mengurangi perilaku hiperaktif. Sedikitnya jumlah perubahan pada anak dikarenakan waktu pelaksanaan yang *relative* singkat dan suasana kelas yang kurang kondusif untuk melakukan permainan *flashcard* secara bersamaan. Selain itu juga dari faktor genetik (keturunan), neurologis (gangguan pada susunan sistem saraf) dan lingkungan seperti kondisi dan kebiasaan ibu saat mengandung, riwayat melahirkan dan kondisi bayi setelah melahirkan yang menurut penulis sulit untuk di control.

Untuk pengabdian kepada masyarakat selanjutnya agar:

1. Mengontrol faktor-faktor risiko yang mempengaruhi atas terjadinya hiperaktif
2. Waktu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diperpanjang waktu sehingga pemberian dosis akan lebih tepat
3. Lokasi pelaksanaan sebaiknya di lingkungan yang nyaman dan tenang sehingga anak-anak dapat lebih fokus dengan intervensi yang diberikan.

### **Daftar Pustaka**

- Anggreani, Chresty dan Adrie Satrio. 2021. Pengembangan Flashcard Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal ilmu pendidikan*. 3 (6), 5126 – 5135.
- Fakhiratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Masaliq*, 2(1), 26–42. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>
- Hariyani, Indaria Tri dkk. 2022. Penggunaan Flashcard Untuk Kemampuan Membaca Anak 5 Tahun Dengan Metode Bercerita. *Jurnal AUDHI*. 4(2), 86 – 93.

- Purwanti, Sri. 2010. Upaya Meminimalisasi Perilaku Hiperaktif Pada Anak Tunagrahita Ringan Melalui Pembelajaran Seni Musik Dengan Alat Ritmis Kelas Ii Semester I Di SDLB Negeri Cangakan Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta: Surakarta.
- Salmiati dan Samsuri. 2018. Penerapan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A PAUD Di Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*. 5(2), 118 – 126.
- Sari, Siti Fatimah mutia dkk. 2017. Pendidikan Bagi Anak Tuna Grahita (Studi Kasus Tunagrahita Sedang Di SLB N Purwakarta). *Jurnal Penelitian & PKM*. 4 (2), 129 – 389.
- Simatupang, Dorlince & Ningrum, E. P. (2020). Studi tentang perilaku hiperaktif dan upaya penanganan anak di TK Pembina Tebing Tinggi. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 31–39.
- Suwati, Sri dan Sujarwanto. 2013. Permainan Flashcard Untuk Mengurangi Perilaku Hiperaktif Siswa Di Sdn Inklusi. Universitas Negeri Surabaya. 1(1), 1-5.
- Wahyuni, Sri. 2020. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. (4)1, 10-16.
- Wati, Gadis Mulia. 2012. *Outbound Management Training* Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Anak Tunagrahita. *Educational Psychology Journal*. 1 (1), 68 – 74.
- Yanni, Avi dkk. 2020. Analisis Kemampuan Intelektual Anak Tunagrahita Ringan Di SD Negeri Demakijo 2. *Jurnal Pendidikan*. 21 (1), 64 – 75.
- Yosiani, Novita. 2014. Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita Dengan Pola Tata Ruang Belajar Di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*. 1 (2), 111-123.
- Zulfa, Etik Ruwaida dan Fadil Djamali. 2018. Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Usia 4-6 Tahun Di Ra Ar-Ridhwan Ajung Jember Tahun Ajaran 2015/2016. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*. 1(2), 136-144.