

ABSTRAK

NUR ALIYYAH : 1000873. THE USE OF EDUCATIONAL GAMES-PUZZLE IMAGE CONCENTRATIONS TO INCREASE THE ABILITY OF CHILDREN ADHD IN SPLB-C YPLB CIPAGANTI

Abstract : This study on the use of educational games-puzzle image concentrations to increase the ability of children with ADHD. This study uses SSR (single subject research). Subjects in this study is a child who attends SPLB ADHD-C YPLB CIPAGANTI. This study as a purpose to obtain data on the use of educational games-puzzle image concentrations to increase the ability of children with ADHD. Stage of data collection in this study using ABA design consisting of three phases, namely the baseline-1 (A-1), intervention (B), and baseline-2 (A-2). At baseline stage-1 subjects Tr low concentration ability subject seen from the subject's ability to concentrate in a short time when the subject was given a task, and therefore the subject is given intervention using educational games-puzzle picture. The results are shown after the intervention, subjects experienced an increase in the ability Tr concentration. Increased ability to concentrate on the subject Tr seen an increase in the concentration on the subject Tr time when working on a given task. The increase is also evident from the data that has been collected, namely an increase in the mean level in the study. Mean levels of the A-1 is 14, the mean level of B is 25,375, and the mean level at stage A-2 is 38. Based on the results of this study it can be concluded that the use of educational games-puzzle image can improve the concentration ability of children with ADHD, so that educational games -puzzle images can be used as an exercise to improve concentration in children with ADHD at school and at home.

Key word : puzzle picture to the concentration of children with ADHD

ABSTRAK

NUR ALIYYAH : 1000873. PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF-PUZZLE GAMBAR UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK ADHD DI SPLB-C YPLB CIPAGANTI

Abstrak: Penelitian ini mengenai penggunaan permainan edukatif-*puzzle* gambar untuk peningkatan kemampuan konsentrasi anak ADHD. Penelitian ini menggunakan metode SSR (*single subject research*). Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak ADHD yang bersekolah di SPLB-C YPLB CIPAGANTI. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai penggunaan permainan edukatif-*puzzle* gambar untuk peningkatan kemampuan konsentrasi anak ADHD. Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan desain A-B-A yang terdiri dari tiga tahap yaitu *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Pada tahapan *baseline-1* kemampuan konsentrasi subjek Tr rendah terlihat dari kemampuan subjek yang hanya mampu berkonsentrasi dalam waktu singkat ketika subjek diberikan tugas, maka dari itu subjek diberikan intervensi dengan menggunakan permainan edukatif-*puzzle* gambar. Hasil yang ditunjukkan setelah dilakukannya intervensi, subjek Tr mengalami peningkatan dalam kemampuan konsentrasinya. Peningkatan kemampuan konsentrasi subjek Tr terlihat dari adanya peningkatan waktu konsentrasi pada subjek Tr ketika mengerjakan tugas yang diberikan. Peningkatan juga terlihat dari data yang telah terkumpul yaitu adanya peningkatan dalam mean level pada penelitian ini. *Mean level* pada A-1 yaitu 14, *mean level* B yaitu 25,375, dan *mean level* pada tahap A-2 yaitu 38. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif-*puzzle* gambar dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak ADHD, sehingga permainan edukatif-*puzzle* gambar dapat dijadikan sebagai salah satu latihan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak ADHD di sekolah maupun di rumah.

Kata kunci : *puzzle* gambar untuk konsentrasi anak ADHD