

**IMPLEMENTASI PERMAINAN “*BEAT THE CLOCK*”  
TERHADAP PENINGKATAN ATENSI  
ANAK *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY* DI SLBN A CITEUREUP**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Khusus



oleh

Vriya Salsabilla

2004997

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN KHUSUS  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN “*BEAT THE CLOCK*”  
TERHADAP PENINGKATAN ATENSI  
ANAK *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY* DI SLBN A CITEUREUP**

Oleh  
Vriya Salsabilla

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Vriya Salsabilla 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN  
VRIYA SALSABILLA


NIM 2004997

PENGARUH PERMAINAN "BEAT THE CLOCK" TERHADAP  
PENINGKATAN ATENSI ANAK *ATTENTION DEFICIT*  
*HYPERACTIVITY* DI SLBN A CITEUREUP

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing,

Bandung, Juli 2024

Pembimbing I



Dr. H. Dudi Gunawan, M.Pd.

NIP. 196211211984031002

Pembimbing II



Dr. Yoga Budhi Santoso, M.Pd

NIP. 920230219810322101

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Khusus

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Indonesia



Dr. dr. Riksma Nurahmi Rinalti Akhlan, M.Pd.

NIP. 197511182005012001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN "BEAT THE CLOCK"  
TERHADAP PENINGKATAN ATENSI  
ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DI SLBN A CITEUREUP**

**VRIYA SALSABILLA**

**NIM. 2004997**

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan revisi skripsi  
dan disetujui oleh Dosen Penguji.

Bandung, Agustus 2024

Dosen Penguji



**Een Ratnengsih, M.Pd.**  
NIP. 198205062014042001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Khusus



**Dr. dr. Riksm Nurahmi RA, M.Pd**

NIP. 197511182005012001

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI PERMAINAN “*BEAT THE CLOCK*” TERHADAP PENINGKATAN ATENSI ANAK *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY* DI SLBN A CITEUREUP (Vriya Salsabilla, 2004997)

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan bahwa terdapat anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di kelas 1 SDLB yang menunjukkan rentang atensi yang rendah serta kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan “*Beat the Clock*” terhadap peningkatan durasi atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di SLBN A Citeureup. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen berjenis *Single Subject Research*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B-A. Subjek pada penelitian ini adalah seorang anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* berumur 7 tahun yang sedang bersekolah di SLBN A Citeureup. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis visual, meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akhir sesi di fase *baseline-2* (A2) terdapat peningkatan durasi atensi sebesar 11,4 detik dibandingkan dengan durasi atensi pada fase *baseline-1* (A1). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan “*Beat the Clock*” memiliki pengaruh terhadap peningkatan durasi atensi pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* dalam mengerjakan tugas menempel kolase.

**Kata kunci:** Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, *Play Therapy*, Permainan “*Beat the Clock*”, Atensi.

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION "BEAT THE CLOCK" ON INCREASING CHILDREN'S ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY IN SLBN A CITEUREUP**

**(Vriya Salsabilla, 2004997)**

*This research was based on problems, that there were Attention Deficit Hyperactivity Disorder in class 1 of SDLB who showed a low attention span and had difficulty completing the tasks given to them. This research aims to determine the effect of the game "Beat the Clock" on increasing the duration of attention in children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder at SLBN A Citeureup. This research uses a quantitative approach with a Single Subject Research type experimental method. The research design used is the A-B-A design. The subject of this study was a 7 year old Attention Deficit Hyperactivity Disorder child who was attending school at SLBN A Citeureup. The data obtained was then analyzed using visual analysis, including analysis within conditions and analysis between conditions. The results showed that at the end of the session in the baseline-2 (A2) phase there was an increase in attention duration of 11.4 seconds compared to the attention duration in the baseline-1 (A1) phase. Based on this, it can be concluded that the game "Beat the Clock" has an influence on increasing the duration of attention in children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder in carrying out the collage task.*

**Keywords:** *Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children, Play Therapy, "Beat the Clock" Game, Attention.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	4
1.3    Batasan Masalah.....	5
1.4    Rumusan Masalah .....	5
1.5    Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
1.5.1    Tujuan Penelitian .....	5
1.5.2    Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1    Deskripsi Teori.....	7
2.1.1 <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> .....	7
2.1.2    Karakteristik <i>Attention Deficit and Hyperactivity Disorder</i> .....	8
2.1.3    Faktor Penyebab <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> .....	11
2.1.4    Atensi .....	13
2.1.5    Aspek-Aspek Atensi.....	14
2.1.6    Jenis-Jenis Atensi .....	15
2.1.7    Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Atensi.....	15
2.1.8    Kemampuan Atensi Anak <i>Attention Deficit Hyperactivity</i> .....	16
2.1.9    Permainan “ <i>Beat the Clock</i> ”.....	17
2.1.10    Langkah-Langkah Permainan “ <i>Beat the Clock</i> ” .....	18
2.2    Penelitian yang Relevan .....	18
2.3    Kerangka Berpikir .....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23

3.1	Metode Penelitian.....	23
3.2	Desain Penelitian.....	23
3.3	Tempat dan Subjek Penelitian.....	25
3.3.1	Tempat penelitian.....	25
3.3.2	Subjek penelitian.....	25
3.4	Definisi Operasional Variabel.....	26
3.5	Instrumen Penelitian.....	28
3.6	Uji Validitas Instrumen.....	31
3.7	Teknik Pengambilan Data.....	32
3.8	Teknik Pengolahan Data.....	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Hasil Penelitian.....	37
4.1.1	Hasil <i>Baseline</i> -1 (A1).....	37
4.1.2	Hasil Intervensi (B).....	38
4.1.3	Hasil <i>Baseline</i> -2 (A2).....	39
4.2	Analisis Data Hasil Penelitian.....	40
4.2.1	Analisis Dalam Kondisi.....	41
4.2.2	Analisis Antar Kondisi.....	48
4.3	Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP.....		60
5.1	Simpulan.....	60
5.2	Rekomendasi.....	60
5.2.1	Rekomendasi untuk Guru.....	60
5.2.2	Rekomendasi untuk Peneliti Selanjutnya.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN.....		64



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk mengukur durasi atensi .....	29
Tabel 3. 2 Instrumen untuk mengukur durasi atensi .....	29
Tabel 4. 1 Hasil Baseline-1 (A1).....	37
Tabel 4. 2 Hasil Intervensi (B).....	38
Tabel 4. 3 Hasil Baseline-2 (A2).....	39
Tabel 4. 4 Analisis dalam kondisi (Panjang kondisi).....	41
Tabel 4. 5 Analisis dalam kondisi (Estimasi kecenderungan arah) .....	42
Tabel 4. 6 Analisis dalam kondisi (Analisis jejak data).....	45
Tabel 4. 7 Analisis dalam kondisi (Level stabilitas dan rentang) .....	46
Tabel 4. 8 Analisis dalam kondisi (Perubahan level).....	46
Tabel 4. 9 Rekapitulasi analisis dalam kondisi .....	47
Tabel 4. 10 Analisis antar kondisi (Jumlah variabel yang diubah) .....	48
Tabel 4. 11 Analisis antar kondisi (Perubahan kecenderungan) .....	48
Tabel 4. 12 Analisis antar kondisi (Perubahan kecenderungan stabilitas).....	49
Tabel 4. 13 Analisis antar kondisi (Perubahan level) .....	49
Tabel 4. 14 Analisis antar kondisi (Persentase overlap) .....	51
Tabel 4. 15 Rekapitulasi analisis antar kondisi .....	52
Tabel 4. 16 Mean level setiap fase.....	53

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 3. 1 Desain Penelitian .....	24
Grafik 4. 1 Hasil Baseline-1 (A1) .....	38
Grafik 4. 2 Hasil Intervensi (B).....	39
Grafik 4. 3 Hasil Baseline-2 (A2) .....	39
Grafik 4. 4 Kemampuan atensi setiap fase.....	40
Grafik 4. 5 Analisis dalam kondisi (Estimasi kecenderungan arah durasi atensi)	42
Grafik 4. 6 Analisis dalam kondisi (Kecenderungan stabilitas durasi atensi fase Baseline-1) .....	43
Grafik 4. 7 Analisis dalam kondisi (Kecenderungan stabilitas durasi atensi fase Intervensi) .....	44
Grafik 4. 8 Analisis dalam kondisi (Kecenderungan stabilitas durasi atensi fase Baseline-2) .....	45
Grafik 4. 9 Analisis antar kondisi (Persentase overlap fase Baseline-1 kepada fase Intervensi) .....	50
Grafik 4. 10 Analisis antar kondisi (Persentase overlap fase Intervensi kepada fase Baseline-2) .....	51
Grafik 4. 11 Mean level setiap fase.....	53

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2018). Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27-33.
- Andajani, S. J. (2019). *Model Pembelajaran Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif*. Surabaya: UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Arumsari, P. (2015). *Pengaruh Rehidrasi dengan Minuman Isotonik Terhadap Atensi (Studi Perbandingan dengan Air Mineral)*. Semarang: Skripsi, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fifth Edition (DSM-V)*. Washington: American Psychiatric Association.
- Bastiyan, E., Calistaputri, D. R., Mahendra, M., & Agustina. (2023). Melatih Konsentrasi dan Pengendalian Perilaku Anak ADHD dengan Permainan Berbasis Edukasi. *Jurnal Serina Abdimas*, 1(2), 707-714.
- Center, B. B. (2019). Diambil kembali dari NORMAL ATTENTION SPAN EXPECTATIONS BY AGE: <https://www.brainbalancecenters.com/blog/normal-attention-span-expectations-by-age>
- Choi, J.-A. (2012). Literature Review of Play Therapy Intervention for Children with ADHD. *Journal of the Korean Home Economics Association* 2012, 50(5), 125-138.
- Fadillah, A. O., & Pranungsari, D. (2023). Penerapan Token Ekonomi untuk Meningkatkan Sustained Attention pada Anak ADHD. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10697-10703.
- Fazio-Griffith, L. J., & Ballard, M. B. (2014). Cognitive Behavioral Play Therapy Techniques in School-Based Group Counseling: Assisting Students in the Development of Social Skills. *Ideas and Research You Can Use: VISTAS*, 1-14.
- Hatiningsih, N. (2013). Play Therapy untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2), 324-342.
- Hidayat, U. (2021). Token ekonomi sebagai perlakuan menurunkan perilaku hiperaktif pada anak dengan attention deficit hyperactivity disorder. *PROCEDIA: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 9(3), 83-87.

- Hormansyah, R. D., & Karmiyati, D. (2020). Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak ADHD. *PROCEDIA: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 8(2), 82-91.
- Juniar, S., & Setiawati, Y. (2014). *Buku Saku Pedoman Deteksi Dini Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (GPPH)*. Sidoarjo: CV. Dwiputra Pustaka Jaya.
- Kaduson, H. G. (2015). Play Therapy with Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder. Dalam D. A. Crenshaw, & A. L. Stewart, *Play Therapy a Comprehensive Guide to Theory and Practice* (hal. 415-426). New York: The Guilford Press.
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2021). *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kholilah, E., & Solichatun, Y. (2017). Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD. *PSIKOISLAMIKA*, 15, 41-50.
- Kristiana, I. F., & Widayanti, C. G. (2016). *Buku Ajar Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Semarang: UNDIP Press.
- Ling, J., & Catling, J. (2012). *Psychology Express: Cognitive Psychology*. Pearson Education.
- Mahone, E., & Schneider, H. (2012). Assessment of Attention in Preschoolers. *Neuropsychol Rev*, 22(4), 316-383.
- Marlina. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus (Pendekatan Psikoedukasional)*. Padang: UNP Press.
- Mirawati, & Amka. (2019). *Pendidikan Anak ADHD*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Narti, W. (2017). Penanganan Kesulitan Belajar Anak dengan ADHD (Stusy Kasus Pusat Layanan Psikologi Dismika Muara Bungo). *Nur El-Islam*, 4(1), 78-88.
- Ni'mah, Z. (2023). Building Block Games to Train Concentration in Children Aged 3-4 Years. *Abna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1-8.
- Noenta, F. S., Trisnani, R. P., & Suharni. (2022). Terapi Bermain playdough Untuk Meningkatkan Konsentras Anak ADHD. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENA SSDRA)* (hal. 679-686). Madiun: Universitas PGRI Madiun.

- Nurfadhillah, S. (2023). *Pendidikan Inklusi Untuk Anak-Anak Berkebutuhan Khusus*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Posner, M. I., & Rothbart, M. K. (2007). Research on Attention Networks as a Model for the Integration of Psychological Science. *Annual review of psychology*, 58, 1-23.
- Prabawati, F. A., & Ditasari, N. N. (2018). Peningkatan Atensi pada Anak ADHD dengan Teknik Self Instruction. *Philantrophy Journal of Psychology*, 2(1), 27-36.
- Razak, Johari, Mahmud, Zubir, & Johan. (2018). General Review on Cognitive Behavior Play Therapy on Children' Psychology Development. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 7(4), 134-147.
- Salshabila, A. O. (2023). *Pengaruh Atensi Terhadap Kepatuhan Mantan Pecandu Narkoba Yayasan Rehabilitasi Natura Jakarta Selatan*. Jakarta: Skripsi, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sandrawati, F. C., Jamaris, M., & Supena, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kosentrasi Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dan Berbasis Modifikasi Perilaku. *Jurnal Visipena*, (10)1, 27-38.
- Saras, T. (2023). *Menggali Keajaiban Indra ke-6 : Menjelajahi Alam Bawah Sadar Manusia*. Tiram Media.
- Sari, E. N., & Suryaningrum, C. (2023). Behavior play therapy untuk meningkatkanatensi pada anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *PROCEDIA: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 11(1), 31-36.
- Schmidt, M., Benzing, V., & Kamer, M. (2016). Classroom-Based Physical Activity Breaks and Children's Attention: Cognitive Engagement Works! *Frontiers in psychology*, 7, 1474.
- Sternberg, R. J. (2006). *Cognitive Psychology, Fourth Edition*. Thomson Wadsworth.
- Sugiarmin, M. (2007). *Bahan Ajar Anak dengan ADHD*. Diakses [daring] dalam [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/195405271987031-MOHAMAD\\_SUGIARMIN/ADHD.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/195405271987031-MOHAMAD_SUGIARMIN/ADHD.pdf).
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: CRICED University of Tsukuba.

- Susetyo, B. (2022). *Trik Penelitian di Lingkungan Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Todd, J. T., & Bahrck, L. E. (2022). Individual Differences in Multisensory Attention Skills in Children with Autism Spectrum Disorder Predict Language and Symptom Severity: Evidence from the Multisensory Attention Assessment Protocol (MAAP). *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 53(12), 4685–4710.
- Toker, M. (2022). *Seni Sukses*. Meltem Toker.
- 'Ulyah, S., & Noviekayatie. (2020). Token Ekonomi Untuk Menurangi Gejala Perilaku Pada Anak ADHD. *Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling* (hal. 408-415). Surabaya: PD ABKIN JATIM & UNIPA SBY.
- Viona, J. D. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak ADHD Usia 6-7 Tahun Menggunakan Alat Permainan Edukatif. *Judihku: Jurnal Pendidikan Khusus*, (2)1, 30-36.
- Yulilla, D., & Cahyono, R. (2022). Play Therapy "Beat the Clock" (Mengalahkan Waktu) untuk Meningkatkan Atensi Pada Anak dengan Masalah Inattention. *Psikostudia*, 11(3), 368-381.
- Yuwono, I. (2020). *Penelitian SSR (Single Subject Research)*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

