

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK TUNAGRAHITA MELALUI PERMAINAN MEMANCING DI SLB INSAN PRIMA BESTARI

Megawati¹, Genesa Vernanda², Rusnaili³

¹²³Departemen Pendidikan Luar Biasa, Universitas Muhammadiyah Lampung, Lampung

email: megawati.plb15@gmail.com

vernandagenesa@gmail.com

rusnaili1804@gmail.com

Abstrak Anak tunagrahita yaitu anak yang mempunyai fungsi intelektual di bawah rata-rata dan disertai dengan kekurangan dalam penyesuaian tingkah laku, adanya hambatan perkembangan intelegensi, mental, emosi, sosial dan fisik. Karakteristik anak tunagrahita yaitu memiliki masalah dalam memusatkan perhatiannya secara konsisten. Untuk membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi anak tunagrahita, dibutuhkan suatu latihan yang dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi yaitu dengan penggunaan media permainan memancing. Permainan memancing dapat melatih konsentrasi anak tunagrahita karena dalam permainan memancing memerlukan konsentrasi sehingga dalam memainkannya anak dilatih untuk menyelesaikan permainan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita dengan penggunaan media permainan memancing di SLB Insan Prima Bestari Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian *Single Subject Research (SSR)*, dengan desain penelitian A-B-A, yang terdiri dari 3 proses dan target behavior. Pelaksanaan penelitian dengan menggunakan instrumen baku berupa *stopwatch* (penghitung waktu). Evaluasi keberhasilan dapat dilihat dari dari perolehan waktu dan durasi subjek berkonsentrasi mewarnai gambar. *Mean level* subjek MR pada kemampuan konsentrasi mengalami peningkatan pada baseline -1 dari rerata 25% menjadi 76,78%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan skor pada setiap kondisi. Adanya perubahan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media permainan memancing dapat meningkatkan konsentrasi pada anak tunagrahita.

Kata kunci: konsentrasi, permainan memancing, anak tunagrahita.

IMPROVING INTELLECTUAL DISABILITY CHILDREN CONCENTRATION ABILITIES THROUGH FISHING GAMES AT SLB INSAN PRIMA BESTARI

Abstract children with intellectual disability is children who have intellectual function below average accompanied by deficiencies in behavior adjustment, obstacles to intellectual, mental, emotional, social and physical development. There are some characteristics of intellectual disability children such as having problems focusing their attention consistently. It is needed for improving the concentration ability of children with intellectual disability, an exercise is needed for improving concentration skills, namely by using fishing game media. Fishing game can train the concentration of children with intellectual disability because fishing game requires concentration so that in playing them children are trained to concentrate in order to complete the game. The purpose of this study is to increase the concentration of tunagrahita children using game fishing game media at SLB Insan Prima Bestari Bandar Lampung. This study used an experimental method with the type of single subject research (ssr), the A-B-A research design, which consisted of 3 processes and target behaviors. The research was carried out using a standard instrument in the form of a stopwatch (timer). Evaluation of success can be seen from the acquisition of time and duration of the subject concentrating on coloring the image. The mean level of MR subjects at concentration ability to increase baseline -1 from and average of 25% to 76,78%. This concluded that there is increasing score in each condition. The existence of these changes can be concluded that the use of fishing game media can increase concentration in tunagrahita children.

Keywords: *Concentration, Game Fishing, children with intellectual disability.*

PENDAHULUAN

Konsentrasi sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini berkaitan dengan

usaha manusia memfokuskan perhatian pada suatu objek sehingga dapat memahami dan mengerti objek yang diperhatikan. Jika manusia

tidak dapat berkonsentrasi perhatiannya akan mudah beralih dari satu objek ke objek lain dengan demikian kurang mampu memahami suatu objek secara utuh. Seorang manusia memiliki kemampuan konsentrasi dapat dilihat sejak anak - anak sampai dewasa. Kemampuan anak dalam berkonsentrasi akan mempengaruhi kecepatan dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru. Konsentrasi pada hakikatnya merupakan kemampuan seseorang mengendalikan kemauan, pikiran dan perasaannya. Konsentrasi sebagai suatu proses pemusatan pikiran kepada suatu objek tertentu (Hakim, 2003: 1). Konsentrasi dapat dilihat dari rentang perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran. Anak yang memiliki rentang perhatian kurang dari 10 menit, dapat dikatakan kurang mampu berkonsentrasi, seperti yang dikatakan Berg (dalam Hartati 2005: 11): Menyebutkan bahwa 10 menit merupakan waktu yang wajar bagi anak usia 5 tahun atau lebih untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.

Murtie (2016: 12) mengemukakan bahwa gangguan konsentrasi adalah gangguan perilaku yang berhubungan dengan ketidakmampuan mengendalikan emosi saat harus berkonsentrasi. Salah satu anak yang mengalami kesulitan berkonsentrasi adalah anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan dalam fungsi kecerdasan, sosial, emosi, kepribadian, dan fungsi mental lain sehingga anak tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Somantri (2012: 103) Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Anak tunagrahita mengalami gangguan pada susunan saraf pusat dan mempunyai kemampuan berfikir yang rendah, perhatian serta daya ingat yang lemah, konsentrasi yang mudah beralih, menyebabkan anak mengalami kesulitan menerima pelajaran atau mengikuti pembelajaran yang diikuti. Anak tunagrahita sering mengalami sulit memperhatikan intruksi, kesulitan menangkap pelajaran, kesulitan memilih cara belajar yang baik, kesulitan berpikir abstrak, dan daya ingat yang sangat lemah dan sebagainya. Oleh karena itu seorang guru atau pendidik hendaknya melakukan

pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan media yang menarik serta mudah dipahami oleh anak. Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar maka diperlukan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana seperti alat peraga atau alat bermain sebagai media belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Maret 2019 minggu ketiga di SLB Insan Prima Bestari, peneliti menemukan masalah pada seorang anak tunagrahita kelas II (dua) dengan masalah konsentrasi, saat peneliti melakukan pengamatan, sebelum anak masuk kelas, anak disuruh berbaris di depan kelas, membaca doa, MR tidak mau berbaris seperti teman-temannya yang lain, dia malah asyik sendiri berjalan kesana kemari dan mengganggu temannya. Setelah berbaris anak disuruh masuk kelas. Saat di dalam kelas anak di suruh duduk dan berdoa sebelum memulai pelajaran Saat proses pembelajaran dimulai siswa MR tidur-tiduran dimeja, suka keluar masuk kelas, tidak dapat bertahan duduk lama, anak sulit fokus pada saat belajar, menengok kekanan dan kekiri pada saat pembelajaran dan perhatiannya mudah teralihkan, Akibatnya anak tidak berhasil mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ketika terlihat ketika guru telah memberikan materi pembelajaran.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita yaitu melalui permainan memancing. Berdasarkan penelitian Nadhiroh (2017) permainan memancing merupakan suatu alat permainan edukatif (APE) yang bersifat konstruktif dan menyenangkan. Sifat konstruktif yang berguna bagi pemakai permainan ini adalah reproduktif, dimana anak dapat mengambilkan sesuai dengan instruksi yang telah diberikan. Fungsi utama permainan memancing adalah sebagai sarana untuk melatih anak dalam memahami instruksi yang diberikan oleh guru. Secara khusus permainan memancing dapat difungsikan untuk melatih konsentrasi anak, permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok, permainan ini adalah dengan memodifikasi pancing ikan dan model ikan. Keistimewaan modifikasi permainan memancing ini adalah dapat menarik minat belajar anak karena berkaitan langsung dengan

kehidupan anak sehari-hari serta anak tidak mudah bosan. Untuk melihat pengaruh permainan memancing terhadap kemampuan konsentrasi anak tunagrahita di SLB Insan Prima Bestari Sukarame Bandar Lampung, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Melalui Permainan Memancing Pada Anak Tunagrahita Kelas II SDLB Di SLB Insan Prima Bestari”.

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah penggunaan media permainan memancing dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak tunagrahita kelas II sdlb di SLB Insan Prima Bestari?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan memancing dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi bagi anak tunagrahita.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen menggunakan rancangan *Single Subject Research (SSR)*, yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan subjek tunggal untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing terhadap peningkatan konsentrasi anak tunagrahita. Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A.

Permainan memancing yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bermain memancing modifikasi yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan kemampuan anak tunagrahita. Dalam latihan kegiatan permainan memancing anak diminta untuk mengikuti aturan-aturan dan instruksi yang diberikan dan anak dituntut ketelitian, ketekunan serta fokus untuk memancing ikan yang sudah disediakan. Sedangkan konsentrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berapa lama anak tunagrahita fokus dan memusatkan perhatian dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kriteria kemampuan dalam penelitian ini yaitu anak mampu lebih lama fokus pada apa yang dikerjakannya. Kemampuan tersebut diukur sebelum, selama dan setelah diberikan intervensi. Pencatatan data kemampuan

konsentrasi anak dilakukan secara on task yaitu perhitungan dilakukan setelah diadakan intervensi dan dilakukan melalui tes tindakan permainan memancing.

Perhitungan pencatatan data kemampuan konsentrasi dimulai pada saat kegiatan memancing ikan. Anak dianggap sudah tidak bisa berkonsentrasi lagi apabila: (1) anak sudah mengalihkan perhatiannya pada objek lain dengan relatif waktu singkat, (2) ketika anak keluar dari tempat duduknya ketika mengerjakan tugas dikarenakan rangsangan dari luar (3) ketika anak tidak melanjutkan kegiatan yang diberikan, (4) ketika anak meninggalkan pekerjaannya begitu saja. Adapun satuan ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah durasi. Yang berguna untuk mengetahui berapa lama suatu kejadian atau menunjukkan seberapa lama waktu seseorang melakukan suatu perilaku.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa tunagrahita kelas II SDLB di SLB Insan Prima Bestari Bandar Lampung yang mengalami hambatan dalam kemampuan konsentrasi yaitu MR. Sesuai dengan karakteristik penelitian SSR, analisis data akan dilakukan melalui analisis dalam dan antar kondisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berkonsentrasi ditingkatkan dengan memberikan perlakuan, yaitu: permainan memancing. Langkah awal yang dilakukan dalam pengambilan data yaitu dengan melakukan pengumpulan data kemampuan konsentrasi subjek untuk mengetahui sejauhmana kemampuan konsentrasi subjek. Subjek sebelum diberikan intervensi sebagai baseline-1 (A-1). Pengumpulan data dilakukan selama tiga sesi per 15 menit. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan intervensi (B) dalam bentuk perlakuan permainan kolase selama per 15 menit. Setelah intervensi dilakukan baseline-2 (A-2) dengan mewarnai selama tiga sesi per 15 menit untuk mengetahui sejauhmana pengaruh permainan memancing dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi subjek. Setelah melakukan proses penelitian di lapangan, maka akan diperoleh data-data berdasarkan target behavior yang ingin dicapai

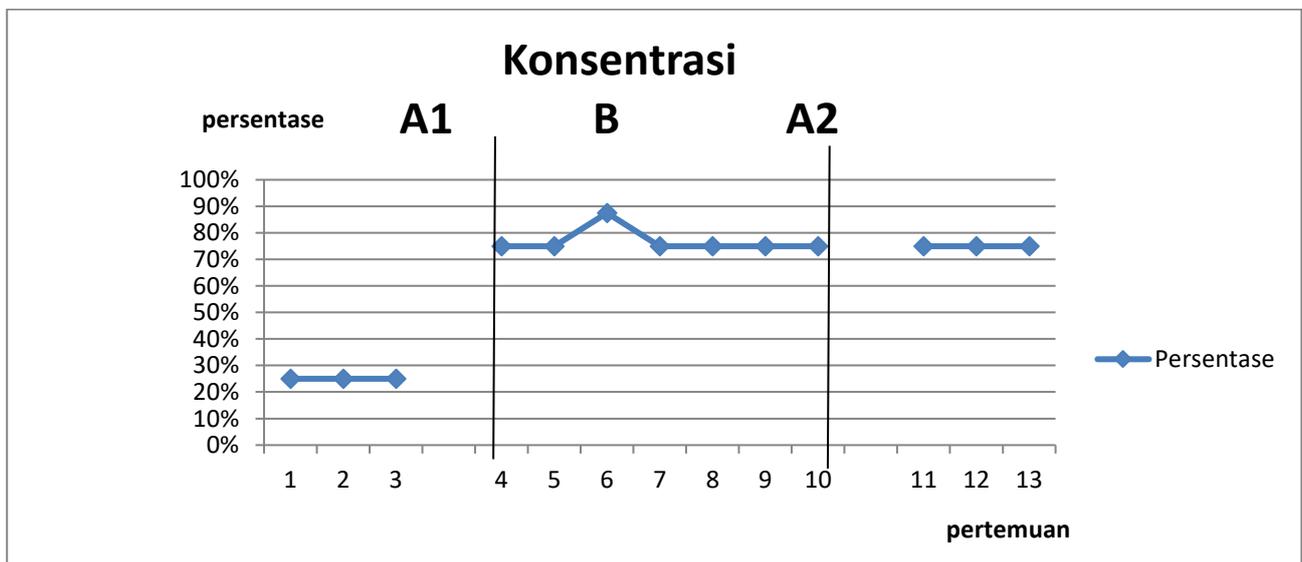
adalah kemampuan dalam berkonsentrasi yang ditunjukkan melalui perlakuan permainan memancing. Adapun data yang telah diperoleh tentang kemampuan berkonsentrasi subjek pada fase baseline, intervensi, dan setelah intervensi digambarkan dalam sebuah tabel dan grafik.

Tabel 1
Kemampuan konsentrasi fase basline-1(A1), Intervensi (B), dan basline-2(A2)

Nama subjek	Target behavior	1(A1)	(B)	(A2)
MR	Konsentrasi	25	75	75
		25	75	75
		25	87,5	75
			75	
			75	
			75	
			75	

Kondisi basline -1 (A1)

Berdasarkan grafik 1 diatas pencatatan skor yang diperoleh subjek selama pelaksanaan basline -1 dari sesi pertama sampai pada sesi ke -3 adalah (25%. 25%, 25%). Jika dilihat berdasarkan kecenderungan arah grafik, ketiga sesi tersebut secara umum mendatar sedangkan menurut trend stabiity angka yang diperoleh subjek sebesar 100%, nilai tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai batas atas dan batas bawah yang didapatkan dari perhitungan mean level, dimana durasi konsentrasi subjek yang didapatkan selama 3 sesi (pertemuan) terdapat 3 sesi yang nilainya berada di dalam batas atas dan batas bawah kemudian dibagi jumlah interval secara keseluruhan sehingga menghasilkan nilai sebesar 100 % artinya stabilitas perkembangan kemampuan awal subjek dalam berkonsentrasi mewarnai gambar berada pada tingkat stabil walaupun nilai awal subjek yang diperoleh selama pelaksanaan basline -1 masih sangat minim. Untuk itu perlu dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu intervensi.



Grafik 1
Kemampuan konsentrasi fase basline-1(A1), Intervensi (B), fase basline-2(A2)

Kondisi Intervensi

Dari hasil grafik diatas skor yang diperoleh subjek pada fase intervensi (B) dari pertemuan (sesi) pertama sampai pertemuan terakhir adalah (75, 75, 87,5, 75, 75, 75, 75). Ditinjau berdasarkan dari estimasi kecenderungan arah grafik kedelapan sesi tersebut secara umum meningkat. Nilai tersebut diperoleh dari hasil perhitungan mean level,

dimana nilai subjek yang didapatkan 7 sesi (pertemuan) terdapat 6 sesi yang nilainya yang berada di nilai batas atas dan batas bawah kemudian dibagi jumlah interval keseluruhan sehingga menghasilkan nilai sebesar 85,71% artinya tingkat kemampuan subjek dalam berkonsentrasi bermain permainan memancing sudah mengalami kestabilan. Karena kriteria data yang mengalami kestabilan berkisar 85% sampai 90%. Dari perolehan nilai kestabilan

yang diperoleh subjek maka perlu dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap basline 2 (A2).

Kondisi basline -2 (A2)

Dari hasil grafik diatas skor jawaban yang diperoleh subjek dari sesi pertama sampai sesi ketiga adalah (75, 75,75). Dari data basline 2 dapat diketahui kecenderungan arah grafik dari ketiga sesi tersebut adalah meningkat, sedangkan menurut trent stability diperoleh nilai 100% nilai tersebut diperoleh dari hasil

perhitungan nilai batas atas dan batas bawah yang didapatkan dari perhitungan mean level, dimana kemampuan konsentrasi subjek yang didapatkan selama 3 sesi (pertemuan) terdapat 3 sesi nilainya berada di dalam batas atas dan batas bawah kemudian dibagi jumlah interval keseluruhan sehingga menghasilkan nilai sebesar 100% artinya stabilitas perkembangan kemampuan konsentrasi subjek setelah diberikan perlakuan atau intervensi permainan memancing berada pada tingkat stabil.

Tabel 2
Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
1. Panjang kondisi	3	7	3
2. Estimasi kecenderungan arah	(=)	(+)	(=)
3. Kecendeurngan stabilitas	100 % Stabil	85,71 % stabil	100 % Stabil
4. Jejak data	(=)	(+)	(=)
5. Level stabilitas rentang	25 %- 25 % Stabil	75 %- 75% stabil	75%- 75% Stabil
6. Perubahan level	25 – 25 (0)	75 – 75 (0)	75 – 75 (0)

Tabel 3
Rangkuman Hasil Analisis Data Antar Kondisi

Kondisi	A/B	B/A''
1. Jumlah variabel yang di ubah	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah		
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
4. Perubahan level	25% - 75% (-50)	75% - 75% (0 =)
5. Persentase overlap	(0:7) x 100 % (0%)	(3:3) X 100% (100%)

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang kemampuan konsentrasi anak tunagrahita. Permasalahan yang peneliti ditemukan di

lapangan anak tunagrahita yang memiliki kemampuan konsentrasi rendah. Menurut Astaty (dalam Yulina (2014) mengemukakan bahwa anak tunagrahita umumnya kurang atau tidak dapat memusatkan perhatiannya. Mereka tidak tahan lama untuk memperhatikan sesuatu serta mudah beralih perhatiannya. Hal ini dapat dilihat pada setiap pelaksanaan pembelajaran berlangsung, anak sering menoleh ke kanan dan ke kiri, kontak matanya sangat kurang, kurang memahami instruksi, dan perhatiannya sangat terbatas sekali. Pada penelitian ini peneliti memberikan tindakan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak tunagrahita kelas II SDLB di SLB Insan Prima Bestari dengan menggunakan media permainan memancing.

Pada tahap fase baseline -1 (A1), subjek MR mengalami permasalahan konsentrasi yang rendah dan perhatian yang mudah teralihkan. Pengukuran subjek dilakukan pada keadaan natural atau alami sebelum diberikan perlakuan atau treatment apapun. Dalam penelitian ini kemampuan yang diungkapkan adalah kemampuan konsentrasi. Subjek diberikan tugas mewarnai, Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana anak dapat berkonsentrasi ketika mengerjakan tugas. Setelah diberikan kegiatan mewarnai subjek hanya mampu memusatkan perhatian selama 10 detik. Hal ini dikarenakan subjek MR tidak fokus, suka menoleh dan mudah terpengaruh rangsangan dari luar, sehingga subjek tidak bisa fokus. Konsentrasi MR sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 25 %.

Pada tahap intervensi (B), selama kegiatan pemberian perlakuan langsung MR cenderung aktif dalam mengikuti kegiatan. Anak sangat antusias ketika peneliti mulai menyiapkan alat dan bahan. Selama pemberian perlakuan anak mengikuti dengan baik dan setiap sesi berlangsung selama 15 menit, peneliti memberikan target pencapaian kemampuan konsentrasi dengan durasi hitungan detik, yaitu dengan durasi 15 detik, hal ini menyesuaikan kemampuan dari konsentrasi anak, dikarenakan MR belum mampu berkonsentrasi dengan waktu lama dibandingkan dengan anak seusianya. Pada sesi pertama sampai sesi ketujuh terjadi peningkatan terus menerus dikarenakan anak sudah

menunjukkan kemampuan konsentrasi yang baik, anak sudah mampu memahami dan mengikuti instruksi, mampu memusatkan perhatiannya berlangsung selama lebih dari 15 detik, menyebutkan warna, berhitung, duduk tenang, tidak terlalu sering menoleh ke kanan dan ke kiri. Hanya saja anak sering kali tidak sabar dalam memasang kail pancing dengan mulut ikan, sehingga anak beberapa kali memasang kail pancing dengan mulut ikan menggunakan kedua tangannya. Pada pertemuan ketiga kemampuan konsentrasi MR meningkat pada saat melakukan kegiatan permainan memancing, subjek sangat bersemangat dan fokus pada kegiatan permainan memancing, MR mampu mengambil dua ikan sekaligus dalam satu kali pancingan tanpa bantuan, mampu memusatkan perhatiannya selama 30 detik. Hal ini dapat dilihat pada perubahan level menunjukkan arah yang meningkat artinya kemampuan konsentrasi MR tiap sesi pada intervensi menggambarkan peningkatan yaitu diperoleh data dengan rerata 76,78% dibandingkan perlakuan sebelum intervensi yaitu fase baseline -1 dengan rerata 25%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 51,78%.

Pada kondisi baseline -2 (A2) yaitu pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan setelah subjek diberikan intervensi atau perlakuan, baseline ini berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai evaluasi untuk melihat sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Pada sesi satu sampai ke tiga persentase yang didapat sebesar 75 % terjadi peningkatan dari kondisi baseline -1 (A1) artinya subjek dapat berkonsentrasi setelah diberikan perlakuan permainan memancing. evaluasi keberhasilan dapat dilihat dari perolehan skor dan durasi subjek berkonsentrasi ketika diberikan perlakuan secara alami yaitu mewarnai gambar untuk memperkuat atau melihat kemampuan konsentrasi anak setelah diberikan stimulus kegiatan permainan memancing. keberhasilan di atas sesuai yang berkaitan dengan jenis permainan memancing dapat melatih konsentrasi, pemusatan perhatian dan tugas tertentu, seperti melatih konsep dasar warna, berhitung, dan motorik.

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa permainan memancing berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi anak tunagrahita kelas 2 SDLB di SLB Insan Prima Bestari Bandar Lampung. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perubahan skor kemampuan konsentrasi dari sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Konsentrasi subjek MR sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 25%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 75%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 50%. Selain itu, sebelum diberikan intervensi, subjek memiliki rentang perhatian selama 10 detik, setelah diberikan intervensi memperoleh rentang perhatian selama 30 detik. Hal ini menunjukkan subjek mengalami peningkatan dalam mempertahankan perhatian sebesar 20 detik. Artinya permainan memancing dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi subjek yaitu subjek dapat memusatkan perhatian, mendengarkan instruksi, tidak melihat ke kanan dan kekiri.

Saran

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh bahwa permainan memancing dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak tunagrahita. Dengan demikian dari hasil kesimpulan maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu: Bagi para pendidik: Penelitian ini sekiranya dapat dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan bagi para pendidik untuk menggunakan permainan memancing sebagai media untuk menstimulus perkembangan anak, salah satunya yaitu kemampuan konsentrasi.)

Bagi peneliti selanjutnya: Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian mengenai permainan memancing dengan target behavior yang berbeda, karena dalam permainan memancing bukan hanya dapat menstimulasi kemampuan konsentrasi saja, tetapi juga dapat menstimulasi kemampuan yang lain seperti koordinasi mata dan tangan, melatih berhitung dan mengenal warna.

DAFTAR PUSTAKA

Hakim, T. (2003). *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Pustaka Swara.
Hartati, . (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan

Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Murtie, A. (2016). *Ensiklopedia Anak Berkebutuhan Khusus*. Jogjakarta: Maxima.

Nadhiroh, U. (2017). *Permainan Memancing Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Autis di TK*. Surabaya: Jurnal Pendidikan Khusus. [online]:
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/19802>

Somantri, T. S. (2012). *Psikologi Luar Biasa*. Bandung: ReflikaAditama.

Yuliana, Siti. (2014). *Pengaruh Latihan Identifikasi Objek Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB- C YPLB Cipaganti*. Bandung:

Jassi. Vol.13, No01. [Online]: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/download/4087/294>.

Tentang Penulis

Megawati merupakan mahasiswa Pendidikan Luar Biasa Universitas Muhammadiyah Lampung. Artikel ini diambil dari skripsinya, Genesa Vernanda dan Rusnaili merupakan dosen pembimbingnya.