

**PENERAPAN PERMAINAN LOTTO UNTUK MENINGKATKAN  
KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK TUNA GANDA (ADHD DAN  
BIF) DI SDN GROBOGAN 02 KEC. JIWAN KAB. MADIUN**

Adam Satriyo Putra Madhani<sup>1</sup>, Prastyo Budiningsih<sup>2</sup>, Febri Tri  
Marthadiputri<sup>3</sup>, Emilia Julaika<sup>4</sup>, Monika Dyah Arwidiavin Diantri<sup>5</sup>, Dian  
Agestiningsih<sup>6</sup>, Intan Permatasari<sup>7</sup>, Murtadlo<sup>8</sup>, Endang Pudjiastuti<sup>9</sup>

<sup>1</sup>PLB FKIP Universitas Negeri Surabaya

[124010915016@mhs.unesa.ac.id](mailto:124010915016@mhs.unesa.ac.id), [febrimartha@gmail.com](mailto:febrimartha@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the concentration of learning of children with multiple disabilities with ADHD and BIF in Inclusive Schools. This type of research is an experiment with a single subject experiment type or Single Subject Research, A-B-A design, the subject of this study is a child with multiple disabilities (ADHD and BIF) who shows symptoms of being unable to fully focus on objects. In this study, the data collection technique is to use duration to find out how long children are able to focus their attention during a learning session, which lasts for 20 minutes. Data were analyzed using visual graphic techniques.*

**Keywords:** ADHD, BIF, concentration in learning, lotto games, multiple disabilities

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak tuna ganda dengan ADHD dan BIF di Sekolah Inklusi. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan jenis eksperimen subjek tunggal atau *Single Subject Research*, desain A-B-A, subjek penelitian ini seorang anak tuna ganda (ADHD dan BIF) yang menunjukkan gejala tidak mampu memusatkan perhatian sepenuhnya pada objek. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data adalah menggunakan durasi untuk mengetahui berapa lama anak mampu memfokuskan perhatian mereka selama sesi belajar, yang berlangsung selama 20 menit. Data dianalisis dengan menggunakan teknik visual grafik.

**Kata Kunci:** ADHD, BIF, konsentrasi belajar, permainan lotto, tuna ganda

**A. Pendahuluan**

Anak-anak dengan kebutuhan khusus, terutama anak dengan tuna ganda seperti Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dan

Borderline Intellectual Functioning (BIF), sering kali menghadapi tantangan yang signifikan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi selama kegiatan belajar.

Konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian mereka pada sesuatu dalam jangka waktu yang lama untuk menyelesaikan tugas tanpa terganggu oleh faktor lain. Konsentrasi juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian mereka pada sesuatu dalam jangka waktu yang lama (Setyani & Ismah, 2018).

Anak-anak dengan gangguan Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) biasanya mengalami kesulitan memusatkan perhatian. Gejala ADHD termasuk gangguan pemusatan perhatian, perilaku seperti bergerak berlebihan atau hiperaktif, dan kesulitan mengendalikan diri (Marlina & Grahita, 2019). Anak-anak dengan ADHD ini menunjukkan perilaku yang belum berkembang atau sempurna, yang biasanya tidak sesuai dengan anak-anak umumnya. Perilaku yang tampaknya tidak memiliki kemampuan untuk menaruh perhatian, mengontrol gerak hati, dan mengendalikan motor (Marlina, 2008).

Observasi menunjukkan bahwa siswa dengan kebutuhan khusus tuna ganda (ADHD dan BIF) sering meninggalkan kelas selama kegiatan pembelajaran. Mereka juga jarang

mendengarkan dan memperhatikan guru selama waktunya di kelas. Aktivitas yang sering ini dilakukan oleh siswa tuna ganda (ADHD dan BIF): ketika mereka duduk sebentar, mereka bermain-main, berteriak, dan mengganggu teman sekelasnya, membuat suasana kelas tidak kondusif. Siswa tuna ganda (ADHD dan BIF) juga sering keluar masuk kelas ketika pelajaran dimulai. Ketidakkonsentrasian belajar siswa ADHD dapat dilihat dari kegiatan belajar mereka, seperti tidak mematuhi perintah guru, sering bermain-main dengan teman, tidak mengikuti pelajaran, atau memilih untuk bermain di luar kelas dan menciptakan kondisi yang tidak menyenangkan di kelas atau sekolah (Yuyaina et al., 2023).

Solusi atas masalah yang dijumpai di SDN Grobogan 2 kecamatan Jiwab Kabupaten Madiun, permainan Lotto mampu meningkatkan konsentrasi belajar. Salah satunya adalah penelitian tentang lotto (Yogawati, 2017), yang menemukan bahwa bermain memengaruhi konsentrasi belajar. Lotto tebak suara meningkatkan fokus siswa autis di Sekolah Dasar Inklusi

Dalam konteks pendidikan inklusif, guru dituntut untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat mendukung kebutuhan unik setiap siswa, termasuk anak dengan tuna ganda. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penerapan permainan edukatif seperti permainan Lotto. Permainan Lotto, yang dikenal sebagai alat bantu pembelajaran berbasis visual dan kinestetik, telah terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan ini menggabungkan elemen visual, koordinasi motorik, dan interaksi sosial yang dapat memberikan stimulasi multisensori bagi siswa dengan kebutuhan khusus.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperbaiki kemampuan fokus, dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial pada anak berkebutuhan khusus. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh Kurniawan (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan interaktif mampu meningkatkan kemampuan atensi

pada anak-anak dengan ADHD. Sementara itu, penelitian lainnya mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan kognitif pada anak dengan hambatan intelektual ringan.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini eksperimen yang berbentuk *Single Subject Research* penelitian ini menggunakan desain A-B-A. *Single Subject Research* ini merupakan penelitian yang menganalisis tentang perilaku atau penelitian dalam subjek yang melibatkan penelitian individu tunggal ketika dari awal periode hingga memberikan intervensi (Payadnya & Jayantika, 2018). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar yang dimaksud berapa lama konsentrasi belajar anak dalam memusatkan perhatiannya terhadap materi selama 20 menit. Pada variabel bebasnya yaitu bermain lotto. Menurut (Putri, Pudjawan, Ujianti, & Psi, 2016) lotto merupakan media yang membantu mengembangkan kognitif anak dari segi bentuk dan

warna. Lotto merupakan media yang berbentuk kartu gambar dengan berbagai macam gambar, langkah-langkah dalam bermain lotto hewan dimulai dari menghidupkan suara-suara hewan, kemudian mencari gambar sesuai suara didengar kemudian ditempelkan ke papan lotto.

Subjek penelitian adalah anak tuna ganda (ADHD dan BIF) yang mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian berinisial R berjenis kelamin laki-laki, umur 9 tahun, kelas III di SDN Grobogan 02 Kec. Jiwan Kab. Madiun. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi langsung yaitu melalui tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Jenis tes yang digunakan yaitu tes perbuatan berfungsi untuk melihat kemampuan konsentrasi belajar anak yaitu berapa lama anak mampu memusatkan perhatian penuh terhadap materi yang sedang dikerjakan ketika pembelajaran berlangsung selama 20 menit, diukur menggunakan durasi dengan menggunakan *stopwatch*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan sebanyak 18 kali pertemuan dimana kondisi baseline (A1) dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan, kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan, dan kondisi baseline kedua (A2) dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.

Intervensi yang diberikan yaitu bermain lotto. Cara bermain lotto dalam penelitian ini yaitu lotto bisa dimainkan dengan 2-3 orang anak, Pertama keseluruhan lotto gambar hewan disusun acak dengan posisi terbalik, anak diperdengarkan suara hewan dan anak mencari lotto gambar hewan sesuai suara yang diperdengarkan. Setelah anak menemukan lotto gambar hewan, anak diminta menempelkan lotto gambar hewan ke papan lotto. Dalam satu kali permainan ada 5 buah suara hewan yang diperdengarkan, tiap-tiap pertemuan suara hewan yang dibunyikan berbeda-beda. Intervensi ini dilakukan dengan panjang kondisi tujuh kali pertemuan. Pengamatan pada kondisi intervensi ini dilakukan pada keenam sampai kedua belas setelah diberikan intervensi bermain lotto.

Penelitian ini membahas tentang efektivitas bermain lotto untuk meningkatkan konsentrasi belajar bagi anak tuna ganda (ADHD dan BIF) disekolah inklusi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada salah satu anak, yang masalah anak yang memiliki kemampuan pemusatan perhatian jangka waktu pendek ketika belajar, dimana anak kesulitan memusatkan perhatian terhadap objek dengan jangka waktu lama.

Bermain lotto dapat melatih fokus anak ketika mendengarkan suara sampai memperhatikan gambar sesuai dengan suara. Karena bermain lotto menggunakan alat indra pengelihat dan pendengaran ketika bermain, anak harus berkonsentrasi dan mempersepsikan gambar suara atau bunyi yang didengarkan ketika mencari gambar (Yogawati, 2017).

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan permainan Lotto terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak tuna ganda (ADHD dan BIF) di sekolah inklusi. Permainan ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan, berbasis visual, kinestetik, dan

interaktif, sehingga mampu memenuhi kebutuhan unik anak-anak dengan tantangan konsentrasi. Dengan melibatkan stimulasi multisensori, Lotto membantu meningkatkan kemampuan fokus siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Lotto tidak hanya membantu anak-anak untuk meningkatkan konsentrasi belajar, tetapi juga memperbaiki keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Strategi ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif, sesuai dengan prinsip pendidikan inklusi yang bertujuan memenuhi kebutuhan semua peserta didik secara setara.

Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan dalam mendukung perkembangan anak berkebutuhan khusus. Oleh karena itu, penerapan permainan Lotto dapat dijadikan salah satu inovasi pembelajaran untuk diterapkan di sekolah inklusi sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak dengan kebutuhan khusus. Selain itu, penelitian ini

merekomendasikan agar permainan Lotto dikembangkan lebih lanjut dengan menyesuaikan materi dan metode permainan untuk berbagai kebutuhan spesifik siswa. Guru disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan ke dalam strategi pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran inklusif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriana, E., Rokmanah, S., & Aprilia, L. (2023). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri Tembong2. *Jurnal Holistika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.1-5>
- Emayani, W. N., Suara, M. I., & Ardana, K. I. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Lotto untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha B1*, 4(1).
- Marlina. (2008). *Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas Pada Anak*. Padang: UNP Press.
- Marlina, & Grahita, K. (2019). *Strategi Penanganan Anak ADHD*. Jakarta: Prenada media Group.
- Pratisti, D. W., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Sukarta: Muhammadiyah University Press.
- Setyani, M. R., & Ismah, I. (2018). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar. *Prosiding Senamku*, 1, 73–84.
- Viona, D. J. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak ADHD Usia 6-7 Tahun Menggunakan Alat Permainan Edukatif. *JUDIKHU Jurnal Pendidikan Khusus*, 2, 30–36.  
<https://doi.org/https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/JUDIKHU/index>
- Yogawati, R. H. (2017). Bermain Lotto (Tebak Suara) Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autis di Sekolah Dasar Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(4).
- Yuyaina, A. N. N., Dinata, I. K., & Madiansyah. (2023). Enhancing Study Focus in Children with ADHD: Strategies for Improved Learning Concentration. *The Ushuluddin International Student Conference*, 1(2), 886–849. <https://proceedings.radenfatmah.ac.id/index.php/UInScof2022/article/view/968>