

**PENGARUH PERMAINAN TRADITIONAL BAKIAK BATOK YANG DIIRINGI
MUSIK TERHADAP KONSENTRASI ANAK LAMBAH BELAJAR**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi

Disusun Oleh:

Nurvira Isnaini

NIM: 11710054

Dosen pembimbing

Pihasniwati, S.psi., M.A., Psikolog

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2016

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurvira Isnaini

NIM : 11710054

Program studi : Psikologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguh-sungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan skripsi saya adalah asli karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi karya/ penelitian orang lain.

Apabila kemudian hari skripsi ini terbukti hasil plagiasi dari hasil karya orang lain, saya bersedia bertindak sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2016



NIM: 11710054

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan

Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing, saya menyatakan bahwa skripsi saudari:

Nama : Nurvira Isnaini

NIM : 11710054

Program Studi : Psikologi

Judul : Pengaruh Permainan Bakiak Batok yang Diiringi Musik
untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Lamban Belajar

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat Memperoleh gelar sarjana strata satu psikologi.

Harapan saya semoga saudara tersebut dapat segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam siding munaqosah.

Demikian atas perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juli 2016

Pembimbing



Pihasniwati, S.Psi., M.A., Psikolog.

NIP. 19741117 200501 2 006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-194/Un.02/DSH/PP.00.9/07/2016

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PERMAINAN TRADITIONAL BAKIAK BATOK YANG DIIRINGI MUSIK TERHADAP KONSENTRASI ANAK LAMBAH BELAJAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURVIRA ISNAINI
Nomor Induk Mahasiswa : 11710054
Telah diujikan pada : Kamis, 31 Maret 2016
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Pihasniwati, S. Psi, M.A
NIP. 19741117 200501 2 006

Penguji I

Miftahun Ni'mah Suseno, M.A
NIP. 19770313 200912 2 001

Penguji II

Zidni Immawan Muslimin, S.Psi, M.Si
NIP. 19680220 200801 1 008

Yogyakarta, 31 Maret 2016

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

D E K A N



Dr. H. Kamsi, M.A.

NIP. 19570207 198703 1 003

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ أَمْهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئَدَةَ لِعَلْكُمْ تَشَكَّرُونَ

*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak
mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan
hati, agar kamu bersyukur.*

(Qs. An-Nahl: 78)

HALAMAN PERSEMPAHAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Psikologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Mama dan Bapak

Terimakasih atas doa dan kasih sayangnya selama ini

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Permainan Bakiak Batok yang Diiringi Musik Terhadap Konsentrasi Anak Lamban Belajar”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana psikologi bagi mahasiswa program S1 pada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora (FISHUM) prodi Psikologi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

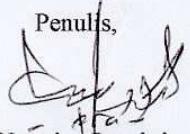
1. Bapak Prof. Dr. Kamsi, M.A sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
2. Bapak Benny Herlena S.Psi., M.Psi sebagai Kaprodi Psikologi sekaligus sebagai Biro Skripsi Psikologi di Universitau UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta yang telah memberi bantuan, dukungan serta kepercayaan kepada peneliti.

3. Bapak Muhammad Johan Nasrul Huda, S.Psi., M.Si sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan banyak nasehat bimbingan mulai dari awal perkuliahan, *support* dan motivasi bagi peneliti.
4. Ibu Pihasniwati, S.Psi., M.A., Psikolog sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan kepada peneliti untuk melakukan penelitian mengenai terapi konsentrasi untuk anak Lamban Belajar, memberikan bimbingan mulai dari awal penyusunan skripsi, kepercayaan, *support* dan tak lelah dalam memberi motivasi bagi peneliti. Peneliti minta maaf, apabila banyak salah selama proses bimbingan, dan peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu yang selalu mengingatkan dan membantu peneliti untuk memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses penelitian. “matur nuwun kanthi sanget, kulo aturaken dhumateng Ibu. Mugi-mugi sedaya karaharjan saha kasarasan, sageta lumintu dhumateng Ibu. Gusti Ingkang Maha Kuwaos Ngijabahi.... Amin.
5. Adik-adikku sebagai subjek penelitian yang selalu mendukung kegiatan penulis selama penelitian.
6. Bapak Sarijan selaku, kepala sekolah SD Muhammadiyah Purbayan yang telah memberikan bimbingan dan izin penelitian di SD Muhammadiyah Purbayan.
7. Bapak dan mama tercinta yang telah memberikan kasih sayang, doa serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga.

8. Kakak adikku tercinta Elsadila Dhini .H, M. Nahel Adiva, M. Nabil Gibran dan keponakan yang lucu terimakasih atas doa dan dukungannya.
9. Seluruh guru dan staff SD Muhammadiyah Purbayan yang telah banyak membantu kelancaran penelitian.
10. Ibu Miftahun Ni'mah Suseno S.Psi., M.si yang telah memberikan banyak masukan saat seminar proposal serta penguji pada munaqosah, beserta bapak Zidni Imawan Muslimin S.Psi., M.A, Psikolog yang telah memberikan inspirasi bagi peneliti dan menjadi penguji pada munaqosah.
11. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Psikologi dan seluruh karyawan di Fakultas Ilmu dan Sosial Humaniora, atas segala kesempatan, ilmu pengetahuan, dan fasilitas yang diberikan. .
12. Seluruh staf Tata Usaha Fakultas FISHUM yang telah membantu kelancaran penulisan dalam menyelesaikan studi.
13. Seluruh staf pegawai perpustakaan Universitas UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan peminjaman buku.
14. Ibu Andita Dyorita, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku psikolog yang telah membantu dalam penelitian ini.
15. Dan semua teman-teman atau pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas semuanya.
16. Teman-teman gontor putri angkatan 2010.
17. Teman-teman Fakultas FISHUM prodi Psikologi angkatan 2011

Yogyakarta, Juli 2016

Penulis,

Nurvira Isnaini

NIM. 11710054

UIN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xviii

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	1 [¶]
C. Tujuan	1 [¶]
D. Manfaat Penelitian	13
E. Keaslian Penelitian	1 [¶]
BAB II LANDASAN TEORI	2[¶]
A. Konsentrasi Anak Lamban Belajar	2 [¶]
B. Permainan Tradisional Bakiak Batok yang Diiringi Musik	34
C. Hubungan Permainan Tradisional Bakiak Batok yang Diiringi Musik dengan Konsentrasi untuk Anak Lamban Belajar	48
D. Hipotesa	55

BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Identifikasi Variabel	56
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	56
C. Subjek Penelitian	57
D. Rancangan penelitian	59
E. Prosedur Penelitian.....	60
F. Metode Pengumpulan Data	62
G. Metode Analisis Data	64
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Orientasi Kancah dan Persiapan Penelitian	65
1. Orientasi kancah	65
2. Persiapan	67
3. Persiapan Alat Ukur Penelitian	68
4. Persiapan Modul Pelatihan	69
5. Persiapan Subjek Penelitian	71
6. Persiapan Pelatihan untuk Trainer	72
B. Pelaksanaan Penelitian	73
1. Pelaksanaan Pretest	73
2. Jadwal Pelaksanaan Perlakuan	74
3. Pelaksanaan Perlakuan	76
4. Pengambilan data Post-Test	78
C. Hasil dan Analisis Data..	79
1. Hasil Intervensi Kelompok...	80
2. Hasil Intervensi pada Setiap Individu	81
D. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Quasi Eksperimen	60
Tabel 2. Rancangan jadwal kegiatan permainan Bakiak Batok	61
Tabel 3. Nilai Pretest Subjek	74
Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Intervensi	75
Tabel 5. Pelaksanaan pertemuan	76
Tabel 6. Perbandingan skor Kelompok Sebelum dan Sesudah	78
Tabel 7. Rentang Peningkatan Kemampuan Konsentrasi pada Masing-Masing Peserta	80
Tabel 8. Data postets dan pretest	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Proses Masuknya Informasi	29
Bagan 2. Dinamika Psikologi	54
Bagan 3. Perbandingan pretest dan posttest	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil SPSS	96
Lampiran 2. Modul Permainan Bakiak Batok Yang Diiringi Musik....	97
Lampiran 3. Satuan Acara	105
Lampiran 4. Informed Consent Intervensi	117
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian di SD Muhammadiyah Purbayan .	123
Lampiran 6. Hasil Test IQ	124
Lampiran 7. Pretest dan Postest	127
Lampiran 8. Foto-foto Proses Intervensi	132
Lampiran 10. SPP Psikolog	138

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Bakiak Batok yang diiringi musik dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak lamban belajar. Banyak masalah yang dialami oleh anak dalam belajar, diantaranya adalah lamban belajar, yang disebabkan oleh adanya gangguan dalam mengolah informasi yang dia terima karena permasalahan konsentrasi. Hal ini menyebabkan prestasi belajar anak yang menurun dan lebih rendah dari teman-teman lainnya.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experiment* dengan *one group, pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas 2 SD Muhammadiyah Purbayan Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Dengan subjek sebanyak 3 orang. alat ukur dalam penelitian ini menggunakan Digit symbol coding B yaitu sub tes dari WISC (Weschler Inteligensi Scale for Children). Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini menggunakan non parametrik Wilcoxon Signed-Rank Test dan Behavioral Checklist.

Hasil observasi pengukuran daya konsentrasi didapatkan terdapat adanya peningkatan sebesar 30,5% antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Hasil analisis uji Wilcoxon adalah $p = -1.342$ yang menunjukkan ada pengaruh intervensi permainan Bakiak Batok terhadap konsentrasi anak lamban belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini ada pengaruh permainan traditional bakiak batok yang diiringi musik untuk meningkatkan konsentrasi anak lamban belajar.

Kata kunci: Permainan Traditional Bakiak Batok, Konsentrasi, Lamban
Belajar



ABSTRACT

The aim of this study id determine the effectiveness of traditional game Bakiak Batok with music shell in increasing the concentration with children of slow learner. Many of the problems experienced by children in learning , which are slow learner, which is caused by a disturbance in processing the information she received because of concentration problems . This causes the learning achievement of children is declining and lower than more friends.

Design used in this study is Quasi experiment with one group, pretest-posttest design. Subject in this study were second grade student of public elementary school Muhammadiyah Purbayan Yogyakarta. The measurement of this study is using a Digit symbol coding B is a subtest from WISC (Weschler Inteligensi Scale for Children) and Behavioral Checklist. Independent variable is traditional game Bakiak Batok and dependent variable is the concentration. The data were analyzed by using a statistical non parametric of Wilcoxon Signed-Rank Test.

Observation on the concentration of power measurement before and after intervention is 30,5%. Result of analysis wilcoxon test is $p = -1.342$ which indicates there is intervention effect of traditional game Bakiak Batok to changes in concentration in childrend with slow learner.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak masalah yang dialami oleh anak dalam belajar, diantaranya adalah lamban untuk belajar, yang disebabkan oleh adanya gangguan dalam mengolah informasi yang dia terima karena permasalahan konsentrasi. Salah satu karakteristik anak lamban belajar atau dapat disebut sebagai *Borderline Intelligent Disorder* adalah gangguan kesulitan konsentrasi.

Anak lamban belajar adalah anak dengan IQ antara 70 – 90 (Munawir, 2003). Gangguan ini dikenal juga sebagai *Shadow kids* karena mereka tampak seperti anak pada umumnya, namun mereka anak special. Anak lamban belajar hampir dapat ditemukan pada sekolah inklusi (Cooter & Cooter, 2004).

Data Kementerian Sosial Republik Indonesia (Hasyim, 2013), pada tahun 2011 jumlah anak berkebutuhan khusus di Indonesia mencapai kurang lebih 7 juta orang atau sekitar 3% dari jumlah total seluruh penduduk Indonesia. Dari jumlah tersebut, sebagian besar termasuk anak lamban belajar, autis, dan tunagrahita.

Tingkat inteligensi anak lamban belajar terlalu tinggi untuk dikategorikan sebagai anak *mental retarded* dan terlalu rendah untuk dikategorikan anak normal (Cooter& Cooter, 2004). Menurut Malik (2012) anak lamban belajar tidak seperti anak *mental retarded*, autis, tunagrahita dan lain-lain yang harus dimasukkan ke sekolah luar biasa atau (SLB), mereka masih tetap dapat sekolah di sekolah umum atau sekolah inklusi namun dengan pelakuan yang khusus. Kapasitas intelektual

yang berada di bawah rata – rata pada anak lamban belajar sebagai *slow learner*, berpengaruh pada berbagai macam keterbatasan di hampir semua aspek kehidupan. Secara akademik, anak lamban belajar lambat dalam menangkap dan memahami materi pelajaran di sekolah, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan sekelompok anak lain yang seusianya. Anak lamban belajar secara signifikan juga mengalami kekurangan dalam hal fisik, mental intelektual, sosial, dan emosional. Prestasi belajar yang dicapai pada umumnya juga berada di bawah prestasi belajar siswa normal lain yang sebaya dengannya.

Soemantri, (2001) mengemukakan terdapat 5 aspek belajar yaitu: motivasi, eksplorasi, gaya belajar, proses belajar, dan aspek konsentrasi. Dan aspek konsentrasi mempunyai peran sangat penting dalam proses belajar, karena semua bentuk informasi dan pengalaman yang masuk kedalam otak sangat ditentukan oleh konsentrasi.

Menurut DePorter (2009) konsentrasi berarti memfokuskan semua pikiran dan energi demi mendapatkan apa yang diinginkan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dilihat bahwa konsentrasi memegang peran yang sangat penting bagi perkembangan seseorang dalam kaitannya dengan belajar. Pada masa sekolah dasar anak akan memulai dunia barunya dalam dunia belajar secara formal.

Di atas sudah dikemukakan bahwa anak lamban belajar memiliki kecenderungan kurang dapat berkonsentrasi, kurang bertahan dalam berpikir abstrak, juga memiliki kelemahan dalam mengorganisasi, mengingat, dan memahami informasi yang baru diterima (Cooter& Cooter, 2004). Kesulitan akan dialami oleh anak lamban belajar saat mengingat dan mencoba memahami

pelajaran yang diberikan oleh guru (Cooter & Cooter, 2004), sehingga memerlukan lebih banyak waktu dan usaha dibandingkan anak lain dalam mengingat dan mengolah informasi yang mereka terima.

Keluhan yang paling berarti yang dirasakan orangtua ialah berkaitan dengan problem akademik, orang tua merasa tidak berdaya dengan berbagai kesulitan anak untuk bisa bertahan dalam konsentrasi dan rentang perhatian yang lama, anak sulit bertahan membaca dan menulis dalam waktu lama, tidak mampu mengingat apa yang sudah dipelajari semalam, mengerjakan tugas-tugas sekolah hingga tuntas dan dengan teliti, dan tidak bisa mengendalikan dirinya untuk tidak bergerak secara berlebihan selama belajar (DePorter & Hernacki, 2013).

Anak lamban belajar memiliki masalah tidak hanya dengan matematika dan membaca tetapi juga dengan koordinasi seperti tulisan tangan, olahraga, dan kegiatan lain. Mereka juga menjadi pemalu karena memiliki kepercayaan diri yang buruk, hal ini dapat membuat mereka kesulitan dalam bergaul. Oleh karena hal ini anak lamban belajar ini sering "diabaikan" dan dianggap tidak mampu dalam hal akademik, dianggap tidak serius dalam belajar, dan tidak dapat diatur (DePorter & Hernacki, 2013).

Keberadaan anak lamban belajar yang mengalami kesulitan dalam konsentrasi dapat ditemukan dalam dunia pendidikan di mana saja. Dari sisi kuantitas, diketahui bahwa jumlah anak lamban belajar yang susah berkonsentrasi lebih banyak jika dibandingkan dengan anak yang dikategorikan berkebutuhan khusus lain, seperti anak retardasi mental, gangguan visual atau pendengaran, serta anak

dengan trauma otak atau kepala (Shaw, 2010). Menurut Khaliq (2009), kelompok anak lamban belajar yang terjadi akibat kesulitan berkonsentrasi mencapai 14% dari keseluruhan jumlah populasi anak yang ada di Indonesia, dan lebih besar dibandingkan dengan kelompok anak dengan gangguan kesulitan belajar, retardasi mental dan autis. Secara ringkas, anak lamban belajar adalah anak yang mengalami kelainan namun tidak tampak secara signifikan.

Anak lamban belajar apabila tidak mendapatkan penanganan dengan baik banyak yang mengalami kasus-kasus *drop out*, tidak naik kelas, kehamilan di usia muda, pengangguran, putus sekolah, narkoba, pecandu alkohol, bekerja sebagai buruh, masuk penjara akibat kejahatannya dan lain-lain (Shaw, 2010). Hal ini diperkuat dengan perelementary dari peneliti kepada Ibu berinisial A 45 tahun tanggal 17/09/2014 mengaku anaknya pernah dikeluarkan dari sekolah ternama di Yogyakarta karena tidak dapat mengikuti perkembangan teman-temannya akibat rendahnya kemampuan konsentrasinya. Hal tersebut membuat anak ibu Ani trauma untuk bersekolah kembali. Selain itu peneliti mendapatkan 3 orangtua anak lamban belajar yang berinisial S, T dan N yang diwawancara tanggal 6/05/2015 menyatakan bahwa anak ibu S, T dan N mengalami *demotivation* akibat teman-teman dan guru anak lamban belajar yang melabeli mereka dengan anak “bodoh dan atau nakal”. Hal tersebut dipicu karena karakteristik anak lamban belajar memiliki IQ yang rendah dan kemampuan konsentrasinya rendah yang menjadikan mereka terlihat sebagai anak yang “bodoh” dan sulit diatur. Maka dari itu sangatlah penting untuk menangani dan memberikan perlakuan atau intervensi khusus di sekolah kepada mereka.

Kesulitan konsentrasi atau *lack of concentratration* yaitu ketidakmampuan untuk mempertahankan perhatian terhadap suatu kegiatan atau dapat dikatakan bahwa anak dengan gangguan konsentrasi tidak mampu mempertahankan perhatian sehingga rentang perhatiannya sangat singkat. Ciri-cirinya anak tersebut sulit untuk fokus dalam memperhatikan suatu hal. Jadi, untuk suatu pekerjaan, mereka tidak bisa menuntaskannya. Sedikit-sedikit perhatiannya sudah berubah (Djokosetio, 2007). Gangguan konsentrasi biasanya tidak berdiri tunggal, akan tetapi disertai dengan ciri-ciri lain seperti anak ADHD, selain gangguan konsentrasi anak ADHD memiliki permasalahan hiperktif dan impulsif, anak *down syndrom* disertai dengan keterbelakangan mental, anak lamban belajar disertai dengan kesulitan mengingat, memahami dan mengorganisasikan dan lain-lain sebagainya (Aulia, 2010). Chauhan (2011) juga menyatakan bahwa anak-anak lamban belajar membutuhkan *training* dan *experience* untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan konsentrasi dan *work habits* dalam rangka mempertajam kemampuan untuk berkonsentrasi.

Selama ini banyak pihak sekolah atau para penelitian-penelitian memfokuskan kepada apa dan bagaimana program pendidikan yang baik dan cocok untuk diaplikasikan kepada anak lamban belajar. Peneliti ingin mencoba untuk menganalisa masalah yang menjadi bagian kecil dari proses belajar anak namun sangat penting mengingat karakteristik anak lamban belajar. Topik penelitian yang akan dianalisa lebih lanjut dalam penelitian ini adalah intervensi dalam upaya meningkatkan konsentrasi pada anak lamban belajar.

Caterino, (Blaydes 2001) yang menemukan bahwa fokus mental dan tingkat konsentrasi siswa meningkat secara bermakna setelah melakukan aktifitas fisik yang terstruktur, dalam hal ini aktifitas yang dimaksud adalah melalui permainan. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Mutiah, 2012). Teori *Cognitive-Developmental* dari Jean Piaget, mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran (Christanti, 2007).

Misbach(2006) mengemukakan bahwa media pembelajaran edukatif yang bersifat alamiah sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu yang berangkat dari akar tradisi dan alam secara sinergis dan dikenal dengan permainan tradisional. Permainan tradisional terdapat aturan main yang mengandung nilai-nilai luhur, dilakukan melalui interaksi bersifat alamiah, dimana tidak ada setting yang dipersiapkan, anak menjadi lebih banyak mendapat kesempatan mengeksplorasi berbagai media yang tersedia alami sebagai dasar berpikir kreatif. Keanekaragaman jenis permainan tradisional yang menggunakan bahan alami (bambu, kertas, kayu, tanah, batang tanaman, daun-daunan, jerami, batu, dll). Dalam hal ini media batok kelapa dan tali yang digunakan dalam permainan bakiak batok akan memberikan rangsangan sensor motorik.

Bakiak Batok merupakan permainan tradisional berasal dari daerah Jawa Barat (Bogor). Dalam kamus bahasa Indonesia “Bakiak” berarti terompah dari

kayu dan “Batok” berarti tempurung dari kelapa (Poerwadarminta, 2003). Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa bakiak batok adalah permainan yang terbuat dari batok kelapa yang fungsi dan cara memainkannya sama seperti terompah dari kayu namun hanya dapat digunakan untuk satu orang. Bakiak Batok terbuat dari batok kelapa yang dibelah menjadi dua dan dikedua belah pihak ditengahnya diberikan tali. Cara bermain dari permainan Bakiak Batok ini yaitu setiap kaki dari kedua kaki akan menaiki setiap batok kelapa tersebut, dan jari telunjuk dan ibu jari menjepit tali yang berada ditengah-tengah batok.

Bakiak batok memiliki kesamaan dalam hal fungsi dan cara bermainnya dengan permainan Engrang dari Riau, namun yang membedakan adalah bahan ataupun alat bermainnya. Berdasarkan fungsinya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1997) menyatakan bahwa permainan Enggrang menuntun agar anak dapat seimbang, koordinasi (tangan, kaki dan mata) dan berkonsentrasi terhadap langkah dan kakinya. Begitu pula dengan permainan Bakiak Batok, juga memiliki fungsi yang sama dengan permainan Engrang.

Permainan Bakiak Batok dapat dikaji dengan menggunakan generalisasi motorik Kephart yaitu keseimbangan dan menjaga sikap tubuh. Menurut Kephart, terdapat empat generalisasi motorik yang menurutnya sangat penting bagi keberhasilan anak di sekolah, yaitu (1) Keseimbangan dan menjaga sikap tubuh, (2) Hubungan dan pelepasan, (3) Lokomosi, (4) Penerimaan dan pelepasan (Abdurrahman, 1999). Oleh karena itu, anak yang memiliki gangguan dalam belajarnya bisa terjadi karena tidak mempunyai keempat generalisasi motorik

tersebut. Hal itu bisa dilihat saat anak yang kesulitan konsentrasi, baginya akan sangat sulit untuk bermain Bakiak Batok, karena permainan Bakiak Batok memerlukan konsentrasi untuk dapat menyeimbangkan dan mengkoordinasi bagian-bagian dalam tubuhnya sehingga dapat berjalan di atas bakiak batok dengan baik.

Rusmawati dan Kumala(2011) juga melakukan penelitian tentang anak yang mengalami gangguan konsentrasi, dan ditemukan fakta bahwa musik sangat baik untuk diberikan kepada anak dengan gangguan pemuatan perhatian (ADD) atau hiperaktifitas (ADHD). Dalam penelitian itu juga terungkap bahwa musik dapat memberikan perasaan kepuasan dan perasaan nyaman serta dapat bersifat sebagai terapi (Delfy, 2012). Berdasarkan penelitian tersebut dapat dikemukakan bahwa musik dapat sesuai dan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap anak lamban belajar.

Sebagaimana yang dikemukakan Berger (Rusmawati dan Kumala, 2011) bahwa musik potensial untuk meningkatkan kerja otak; minat; aktivitas; perilaku sosial dan belajar; mengarahkan ketegangan; mengatur perilaku dan mengekspresikan emosi. Hal itu terjadi karena musik secara langsung diproses melalui sistem limbik (*amigdala, thalamus, cerebral hypothalamus, hippocampus*). Melalui sistem pendengaran, suara masuk ke dalam otak, memicu faktor emosional yang mendorong motivasi dan kemauan untuk membuat pilihan dan melakukan pola sensorik baru. Pada dasarnya musik adalah aktivitas *whole brain, two brain*, yang mendorong kognisi otak kiri dengan menggunakan otak kanan untuk merangsang belahan otak kiri sehingga bisa bekerjasama. Kinerja harmoni

antara otak kiri dan otak kanan akan meningkatkan daya serap informasi serta sekaligus mengubah informasi tersebut menjadi ide dan aksi yang kreatif atau kita kenal dengan kecerdasan intelektual. Untuk otak kiri agar bisa bekerjasama dengan baik dengan otak kanan perlu rangsangan atau disebut dengan latihan ataupun terapi.

Campbel (1997) mengemukakan bahwa terapi atau latihan melalui rangsangan musik dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu menyanyi, mencipta lagu, memainkan alat musik, improvisasi, mendiskusi lirik dan mendengarkan musik. Jika rangsangan musik dilakukan dengan cara menyanyikannya maka akan bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri penderita (Hana, dkk. 2013). Agar proses pelatihan atau terapi rangsangan ini berjalan dengan baik, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan (Mutiah, 2012):

1. Perlunya memperhatikan tempo yang memungkinkan anak untuk menyesuaikan gerakannya (tempo cepat).
2. Musik tersebut dianjurkan yang memiliki ritme yang “*steady*” (musik yangberima datar dan riang) sehingga tidak ada perhentian yang dapat mengganggu gerakan, berkualitas nadanya tidak datar, dan mengandung ritme yang kuat.
3. Lagu untuk anak diharuskan menggunakan irama yang memiliki sifat sederhana dan berulang-ulang.
4. Hendaknya lagu tersebut dikenal oleh anak tersebut.

Lagu ciptaan A.T Mahmud “Pelangi-Pelangi” dan lagu ciptaan Ibu Kasur “Sayang Semuanya” memiliki kriteria yang sama dengan aspek-aspek tersebut di atas. Peneliti menambahkan bahwa lagu yang akan digunakan memiliki birama 4/4 dan style Chaca atau Rumba. Selain itu lagu yang digunakan peneliti sudah mendapatkan persetujuan kelayakan dan kesesuaian oleh seorang ahli musik yang bernama Widodo. Peneliti berencana untuk menggunakan lagu tersebut untuk digunakan dalam penelitian ini.

Penjelasan diatas menyatakan bahwa salah satu penanganan untuk anak lamban belajaryang mengalami masalah kesulitan konsentrasi dapat dengan menggunakan terapi rangsangan gerak dan latih otak; seni atau musik dan tantangan. Bentuk pelatihan atau terapi yang sangat cocok dengan dunia anak-anak dalam rangka mengurangi gejala kesulitan konsentrasi adalah dengan permainan. Peneliti akan menggabungkan permainan bakiak batok tersebut dengan musik. Caranya anak diharuskan bernyanyi dan melangkah di atas Bakiak Batok mengikuti tempo yang ada dalam lagu. Selain musik sebagai bahan pelengkap agar tercipta susasana yang nyaman dan gembira, adanya lagu yang dinyanyikan akan menambah tugas anak untuk menjaga konsentrasi dan keseimbangan antara menyeimbangkan diri untuk berjalan di atas Bakiak Batok dan tidak jatuh; berkonsentrasi berjalan dengan mengikuti tempo lagu yang ada dan bernyanyi.

Menurut Rusmawati dan Kumala (2011) dari hasil penelitiannya menemukan bahwa terapi musik dan gerak dapat berpengaruh terhadap penurunan kesulitan perilaku siswa sekolah dasar dengan gangguan ADHD. Kesulitan berperilaku ditunjukkan melalui perilaku berlari dan melompat tanpa

tujuan yang pasti merupakan salah satu gejala yang spesifik dari gangguan pemusatkan perhatian dan hiperaktifitas. Peneliti juga menyatakan bahwa musik dan gerakan berpengaruh langsung ke otak dan berakibat ke proses kerja tubuh. Terapi musik dan gerak juga mampu mempengaruhi kondisi mental, sebab ada keterkaitan antara musik dengan emosi atau mental seseorang. Berdasarkan tinjauan dari penelitian ini maka gerak langkah yang dihasilkan dengan mengikuti tempo musik dengan menggunakan Bakiak Batok dan fungsi lagu itu sendiri dapat meningkatkan konsentrasi anak. Oleh karena itu, peneliti ingin berkontribusi memberikan solusi untuk dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak lamban belajar yang memiliki gejala kesulitan konsentrasi dengan menggunakan permainan traditional Bakiak Batok yang diiringi musik dengan tempo cepat (lagu anak-anak Pelangi-Pelangi dan Sayang Semuanya).

Tempat yang akan digunakan untuk penelitian yaitu SD Muhammadiyah Purbayan Kotagede Yogyakarta. Sejalan dengan perkembangan sejarah SD Muhammadiyah Purbayan yang mengalami pasang surut, SD Muhammadiyah Purbayan ini termasuk SD yang bukan favorit dan memiliki biaya SPP yang tergolong rendah di antara SD lainnya di Yogyakarta. Murid-murid yang masuk ke sekolah tersebut termasuk murid-murid yang memiliki orangtua dengan mayoritas ekonomi menengah ke bawah. SD Muhammadiyah Purbayan memiliki banyak anak-anak yang tidak mendapatkan perhatian dan dukungan yang baik dalam bidang pendidikannya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak yang lemah dalam pemahaman, berhitung, kemampuan membaca anak yang masih

terbatas(hingga mencapai kelas 2 belum dapat membaca), tidak naik kelas, disleksia, bahkan autis.

Sejauh ini peneliti belum melihat upaya sekolah untuk menanggulangi permasalahan ini atau menyediakan layanan inklusi bagi anak-anak yang memiliki kelemahan dalam hal belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Purbayan. Diharapkan nantinya hasil dari penelitian ini akan menjadi tolak ukur dan referensi bagi sekolah untuk menangani problem-problem anak dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh permainan tradisional Bakiak Batok yang diiringi musik dengan lagu Pelangi-Pelangi dan Sayang Semuanya dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak lamban belajar di SD Muhammadiyah PurbayanYogyakarta?

C. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian merupakan alasan utama yang menjadi tolak ukur orientasi sebuah penelitian. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk “mengetahui pengaruh permainan tradisional Bakiak Batok yang diiringi musikdapat meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak lamban belajar di SD Muhammadiyah PurbayanYogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis bagi pembaca sekalian. Adapun penjabaran dari manfaat penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian psikologi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan pada psikologi pendidikan, khususnya kajian mengenai pengaruh permainan tradisional Bakiak Batok yang diiringi oleh lagu dengan musik bertempo cepat (Pelangi-Pelangi dan Sayang Semuanya) untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anaklamban belajar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penelitian selanjutnya

Hasil dari penelitian ini agar menjadi tolak ukur bagi peneliti yang akan mengembangkan atau melakukan penelitian tentang pengaruh permainan yang diiringi musik terhadap konsentrasi anak lamban belajar.

b. Bagi instansi terkait

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk menangani anak lamban belajar dalam kaitannya dengan perkembangan intervensi untuk merangsang konsentrasi.

E. Keaslian Penelitian

Penemuan penelitian terdahulu yang terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Ismiyatun (2015) dengan judul Visualisasi Senam Otak untuk Anak Kesulitan Belajar Akibat Penurunan Daya Konsentrasi Menggunakan Animasi 3 Dimensi. Tujuan penelitian ini adalah membangun visualisasi gerakan senam otak menggunakan animasi 3 dimensi disertai dengan penjelasan tentang senam otak, dimensi pemfokus, fungsi dan manfaat setiap gerakan. Penelitian menggunakan 3 metode pengumpulan data, yaitu wawancara, obeservasi dan studi pustaka. Selanjutnya tahap perancangan system yang terdiri dari perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, perancangan grafis. Pengujian system menggunakan Black Box Teks dan Alpha Test. Berdasarkan pengujian tersebut dapat disimpulkan aplikasi layak digunakan untuk mengatasi masalah anak kesulitan belajar karena penurunan daya konsentrasi dan sebagian media informasi bagi orangtua yang memiliki anak dengan masalah tersebut.
2. Penelitian oleh Nuryana dan Purwanto (2010) dengan judul “Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Brain Gym* dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Serengan I, No.70 Surakarta yang berumur 10 tahun. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik non parametrik uji Mann Whitney U-Test. Diperoleh nilai sebesar

$U= 80,000$ $p= 0.002$ ($p< 0.05$). Nilai p lebih besar dari 0.05 maka artinya pemberian Brain Gym sangat efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak.

3. Penelitian oleh Suwanti, (2011) dengan judul “Pengaruh Musik Klasik (Mozart) Terhadap Perubahan Daya Konsentrasi Anak Autis di SLB Aisyiyah 08 Mojokerto”. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh terapi musik klasik (mozart) terhadap perubahan daya konsentrasi anak autis di SLB Aisyiyah 08 Mojokerto. Hasil analisis uji *Wilcoxon* kelompok perlakuan p *value* = 0,011 dan kelompok kontrol p *value* = 0,527, sedangkan dengan uji *Mann Whitney* p *value* = 0,012 yang menunjukkan ada pengaruh terapi musik klasik (mozart) terhadap perubahan daya konsentrasi pada anak autis.
4. Penelitian oleh Soendari (2008) dengan judul “Pengaruh Permainan Lotto Terhadap Peningkatan Kemampuan Persepsi, Atensi dan Konsentrasi Anak Autistik (Penelitian Eksperimen *Single Subject Research* di SLB -C Sukapura Bandung)”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif tentang pengaruh permainan Lotto terhadap peningkatan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan Lotto terbukti memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik. Penelitian oleh Meliastri tahun 2012 dengan judul penelitian “Mengurangi Hiperaktifitas pada anak *Attention Deficit* atau *Hyperactivity Disorder* (ADHD) Melalui Permainan Tradisional Teropong Tempurung”.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah permainan terumpa tempurung dapat mengurangi hiperaktifitas pada anak ADHD (*attention deficit / hyperactivity disorder*) dengan bentuk SSR (*Single Subject Research*) Kelas III Di SLB Negeri Lima Kaum. Kondisi A (*Baseline Condition*) hari 1-6 perilaku anak tidak bisa duduk mencapai angka 100 persen. Kemudian setelah diberi treatmen pada kondisi B (*intervention condition*) pada hari ke 9 terlihat penurunannya sebesar 78 %. Maka dari itu terlihat bahwa permainan terumpa tempurung dapat mengurangi hiperaktifitas pada anak ADHD.

5. Penelitian oleh Nur (2013) dengan judul “Membangun Karakter Anak Melalui Pemainan Anak Traditional”. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan manfaat permainan anak traditional dalam membangun karakter anak. Tulisan berdasarkan studi pustaka ini menguraikan dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan pada game yang berakibat pada karakter yang akan membangun pada diri anak. Selain itu tulisan ini juga membandingkan pengaruh permainan modern dengan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak. Mengembalikan permainan anak traditional sebagai permainan anak-anak saat ini dapat menjadi suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul.
6. Penelitian oleh Sharma, (2012) dengan judul “Academic Functioning of Slow Learners: A Therapeutic Music Intervention”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor apakah program terapi musik dapat mempengaruhi *Academic Functioning* bagi anak slow learner. Subjek penelitian ini menggunakan 20

anak slow learner yang sudah dievaluasi menggunakan “*Seguin Form Board*” test dan the “*draw a man*” test memiliki kekurangan dalam *ie, reading, writing, mathematical ability and IQ*. Terapi ini dilakukan dalam 2 bulan (senin-jumat), selama 45 menit sekitar jam 10.00-11.00 AM. Hasil pengolahan uji tes menggunakan *Paired t-test* menyatakan bahwa program terapi musik berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, matematika pada anak slow learner yang mengikuti terapi ini.

7. Penelitian oleh Malik, dkk (2012) dengan judul “*Effect of Academic Interventions on the Developmental Skills of Slow Learners*”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efek intervensi akademik yang diberikan kepada anak slow learner untuk meningkatkan *developmental skills* (adaptasi, komunikasi, *personal-social*, kognitif dan motorik). Desain penelitian ini menggunakan *single-group pre-test and post-test design*. Subjek penelitian ini tediri dari 8 anak slow learner umur 11-11 lebih 11 bulan yang sebelumnya memalui tahap screening dengan menggunakan Raven’s Colored Progressive Matrices (CPM; Raven, Court, & Raven, 1977), penilaian subjektif dari guru berdasarkan rangking, prestasi dan nilai. Developmental skills pada anak slow learner di ukur menggunakan Battelle Developmental Inventory (BDI-2; Newborg, 2004); asesmen dan *screening*. Hasil pada *academic intervention* menyatakan bahwa terjadi peningkatan *developmental skills* pada sisi adaptasi, komunikasi dan kognitif namun tidak terlihat adanya peningkatan pada *motor skill* dan *personal-social*.

8. Penelitian oleh Malik, (2009) dengan judul “*Effect of Intervention Training on Mental Abilities of Slow Learners*”. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi apakah adanya pengaruh *intervention training* pada mental abilities anak slow learner. Subjek pada penelitian ini berjumlah 40 anak yang berumur antara 5-6 tahun di *Hisar district*. 40 anak dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu 20 anak untuk kelompok eksperimen dan 20 anak kelompok control. Sebelumnya seluruh anak slow learner diberikan *pre-testing* dan dinyatakan bahwa mereka masuk dalam kategori mental abilities yang moderate. Namun setelah kelompok eksperimen diberikan *intervention training*, anak-anak slow learner pada kelompok eksperimen dapat melakukan segala aktivitas dengan baik dari pada anak-anak slow learner pada kelompok kontrol. Anak-anak slow learner kelompok eksperimen mengalami peningkatan pada aktifitas aspek *mental abilities*-nya (aktifitas verbal, *perceptual performance*, *quantitative* dan memori).
9. Penelitian oleh Susanti, dkk. (2010) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Srondol Wetan 04-09 dan SDN Srondol Wetan 05-08)”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD. Subjek penelitian dengan teknik purposive sampling ini terdiri dari 28 anak Siswa Kelas 3 SDN Srondol Wetan 04-09 dan SDN Srondol Wetan 05-08 dan dibagi menjadi kelompok control dan kelompok eksperimen. Pengambilan data

menggunakan Interpersonal Competence Scale dengan Peer's ($\alpha = 0.805$).

perlakuan diberikan dalam 6 kali pertemuan dan 75 menit. Hasil dari perlakuan yang dilakukan menunjukkan nilai 0.000 ($p > 0.05$) sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi interpersonal dengan sejauh pada siswa SD.

10. Penelitian oleh Sukati, (1991) dengan judul Hubungan Kebiasaan Makan Pagi dengan Konsentrasi Belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh kebiasaan makan pagi dan keadaan anemia dengan konsentrasi belajar. Sampel penelitian ini diambil dari Sekolah Dasar di wilayah Kabupaten Bogor kelas 4, 5 dan 6. Sampel dipilih anak yang sehat mempunyai status gizi normal. Subjek penelitian dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 57 pasang. Pre-test dan post-test menggunakan tes konsentrasi dari Bourdon dan *Digit Symbol* “ tanpa dan dengan gangguan”. Hasil rata-rata uji statistik menggunakan Anova, Bourdon dan Digit Symbol “ tanpa dan dengan gangguan” menunjukkan bahwa anak yang tidak biasa makan pagi dan menderita anemia mempunyai daya konsentrasi paling rendah.
11. Penelitian oleh Wahyurin, (2015) dengan judul Hubungan Kualitas Tidur dengan Konsentrasi Belajar pada Remaja di Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara kualitas tidur dan konsentrasi belajar pada remaja di Yogyakarta. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian observasional dengan desain *cross sectional*. Populasi sampel yaitu remaja SMA usia 15-21 tahun dengan metode quota

sampling. Data kualitas tidur diperoleh dari *Pittsburg Sleep Quality Index* (PSQI) dan data konsentrasi belajar diperoleh menggunakan *subtest digit symbol coding B* dari tes *Weschsler Adult Intelligensi Scale* (WAIS). Hasil dari data menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kualitas tidur dan konsentrasi belajar.

Penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan dan persamaan tersebut diantaranya:

1. Topik/ tema

Pada penelitian ini, variabel tergantung yang digunakan adalah konsentrasi. Dari beberapa penelitian sebelumnya, terdapat kesamaan variable tergantung dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suwanti. Namun pada penelitian Suwanti, variable bebas dan subjek yang digunakan berbeda dengan penelitian ini. Penelitian ini memiliki variabel bebas permainan tradisional Bakiak Batok yang diiringi musik sedangkan penelitian Suwati memiliki variabel bebas musik klasik (mozart) dan subjek pada penelitian ini adalah anaklamban belajar, sedangkan pada penelitian Suwati menggunakan anak Autis.

Pada variabel bebas, yaitu permainan bakiak batok yang diiringi musik terdapat sedikit kesamaan dengan variable yang digunakan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Meliastri. Pada penelitian ini menggunakan permainan sejenis yaitu Bakiak Batok sedangkan pada penelitian oleh Meliasri menggunakan istilah permainan Terumpa

tempurung. Selain terdapat perbedaan antara subjek dan variable bebas, pada Meliastri hanya menggunakan permainan terumpa tempurung tanpa menambahkan irungan musi seperti yang dilakukan pada penelitian ini.

2. Teori

Teori konsentrasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori yang dikemukakan oleh Glasser & Zimmerman (1967). Pada penelitian sebelumnya, seperti penelitian Aprilia (2014), teori konsentrasi yang digunakan adalah teori Daud (2010). Pada penelitian yang dilakukan oleh Nuryana dan Purwanto, teori konsentrasi yang digunakan adalah teori Denisson (2008).

3. Subjek

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah anak Sekolah Dasar yang memiliki gangguan lamban belajar. Terdapat banyak yang menggunakan anak lamban belajar sebagai subjek penelitian, seperti pada penelitian oleh Malik, dkk (2012), Malik (2009) dan Sharma (2012) namun variable tergantung dan variabel bebas berbeda dengan peneliti.

4. Alat ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat tes konsentrasi digit simbol coding B yaitu sub tes dari WISC (Weschler Inteligensi Scale for Children). Terdapat kesamaan alat ukur yang digunakan pada penelitian sebelumnya, yaitu pada penelitian oleh Sukati namun Sukati menggunakan alat tes konsentrasi tersebut untuk mengukur konsentrasi anak yang tidak biasa sarapan pagi dan mengalami anemia, sedangkan peneliti

menggunakan alat tes konsentrasi tersebut untuk mengukur konsentrasi anak lamban belajar. Selain itu peneliti Wahyurin juga menggunakan alat tes konsentrasi yang sejenis yaitu *subtest digit symbol coding B* dari tes *Weschsler Adult Intelligenyi Scale* (WAIS) digunakan untuk mengukur konsentrasi remaja di Yogyakarta, sedangkan peneliti menggunakan alat tes konsentrasi tersebut untuk mengukur konsentrasi anak lamban belajar.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berupa data-data yang diperoleh dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa intervensi permainan bakiak batok yang diiringi musik tidak efektif untuk meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran peneliti bagi penelitian berikutnya yaitu, penelitian berikutnya hendaknya melakukan penelitian dengan lebih banyak subjek dengan melakukan pendataan terlebih dahulu ketersediaan populasi dari subjek yang diinginkan.
2. Saran peneliti bagi subjek yaitu, hendaknya subjek penelitian lebih meningkatkan kembali dan mempertahankan kemampuan konsentrasi.
3. Saran peneliti bagi instansi terkait yaitu kepada Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Purbayan yaitu, hendaknya Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Purbayan menyediakan sarana untuk melatih dan meningkatkan konsentrasi murid-murid di SD Muhammadiyah Purbayan.
4. Saran peneliti bagi penelitian psikologi berikutnya yaitu, hendaknya penelitian berikutnya menggunakan teori yang kuat untuk melihat

apakah alat ukur yang akan diadaptasi memiliki teori yang kuat membuat alat ukur.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Anastasya, A (1997). *Tes Psikologi*. Jilid 1. Penterjemah Urbina, S. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Aulia, F. (2010). *Buku Pintar Kesehatan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Angrek.
- Badudu, J.S & Zain, M.S. (1994). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Banoe, P. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta:Penerbit Kanisius.
- Campbel, D. (1997). *Efek Mozart: Memanfaatkan Kekuatan Musik untuk Mempertajam Pikiran, Meningkatkan Kreativitas dan Menyehatkan Tubuh*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chauhan, S. (2011). Slow Learners: Their Psychology and Educational Programme.*International Journal of Multidisciplinary Research*. Vol. 1, Issue 8, 279-289.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Makalah*. Disampaikan dalam kegiatan Jurnal Club Prodi PGTK UNY dan majalah Education PGTK UNY, Yogyakarta. Tanggal 17 Mei 2007
- Cooter, K. S., & Cooter, Jr., R. B. (2004). One size doesn't fit all: slow learners in the reading classroom. *The reading teacher*. Issue in Urban Literacy. Vol. 57, No. 7, 680-684.
- Denisson, P. E. (2008). *Brain Gym dan Aku; Merasakan Kembali Kenikmatan Belajar*. Jakarta: Grasindo
- Defly. A, M. (2012) Implementasi Pembelajaran Musik untuk Mengembangkan Mental dan Psikomotorik Anak Penderita Down Syndrome. *Joernal of Arts Research and Education*. Vol. 12, No. 2, 125-131.

Departemen pendidikan dan kebudayaan. (1997). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Riau*. Riau: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

DePorter, B. (2009). *QUANTUM LEANER Fokuskan Energimu Dapatkan yang Kamu Inginkan*. Bandung: Mizan Media Utama.

DePorter, B dan Hernacki, M. (2013). *QUANTUM LEARNING membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Media Utama.

Direktorat Pendidikan Luar Biasa. (2004). *Alat Identifikasi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.

Djokosetio, L. S. (2007). *Perkembangan otak dan Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Fathimahhyati, L. (2013). Pengaruh Musik Tradisional Indonesia Sebagaaai Musik Baground Terhadap Denyut Jantung, Stroop Test dan Short Term Memory. *Tesis*. Yogyakarta: Program Studi Pascasarjana Teknik Industri.

Glasser. A. J dan Zimmerman, I. L (1967). *Clinical Interpretation of Weschler Intelligence Scale for Chlidren (WISC)*. New York: Grune & Stratton.

Hall, T. M; Schaefer, C. E; Kaduson, G. H. (2002). Fifteen Effective Play Therapy Techniques. *Professional Psychology: Research and practice*. *American Psychological Association*. Vol. 33, No. 6, 515-522.

Hartanto. (1995). Hubungan antara kekhusyu"an zikir dengan konsentrasi Belajar. *Tesis*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.

Hatiningsih, N. (2003). Play Therapy untuk Meningkatkan Konsnetrasi pada Anak Deficit Hyperactifity Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Vol. 01, No. 02, 324-342.

Helmi, A.F. (1995). Strategi Adaptasi yang Efektif dalam Situasi Kepadatan sosial. *Tesis*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.

Ismiatun, L. (2015). Visualisasi Senam Otak untuk Anak Kesulitan Belajar Akibat Penurunan Daya Konsentrasi Menggunakan Animasi 3 Dimensi. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Kaplan, R., & Saccuzzo, D. (2010). *Pengukuran Psikologi*. Ed 7. Penerjemah Prasetyo, E. W. Jakarta: Salemba Humanika.

Khaliq. (2009). *Jurnal Psikologi* dalam
<http://jurnalwacana.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/wacana/article/view/71/71>. diakses 9 September 2015

Krisdinamurtirin, Y. (1980). Konsentrasi Belajar dalam Hubungannya dengan Anemi Pada Anak Sekolah di Pedesaan. *Laporan penelitian*. Bogor: Puslitbang Gizi.

Kurniawan, M. A., 2014. Pengaruh Musik Tradisional Indonesia sebagai Musik Baground dengan Volume 40 Decibel terhadap Stroop Test dan Short Term Memory. *Tesis*. Yogyakarta: Program Studi Pascasarjana teknik Industri.

Latipun. (2011). *Psikologi Eksperimen edisi kedua*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.

Maknun, L. (2011). Efektifitas Terapi Bermain Terhadap Peningkatan Konsentrasi Pada Anak ADHD. *Tesis*. Surabaya: Institute Agama Islam Negeri Sunan Ampel.

Malik, N. I, Rahman, G & Hanif, R. (2012). Effect of Academic Intervention on the Development Skills of Slow Learners. *Pakistan Journal of Psychological Research*. Vol. 27, No. 1, 13151.

- Malik, S. (2009). Effect of intervention training on mental abilities of slow learner. *International Journal Education Science*. Vol.1, No.1, 61-64.
- Mardalis. (1995). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Meliastri. (2012). Mengurangi Hiperaktifitas pada anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) Melalui Permainan Tradisional Teropong Tempurung . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol 1 No. 2, 283-294.
- Misbach, I. H. 2006. *Peran permainan tradisional yang bermuatan edukatif dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa*. Tesis. Bandung: Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muchtar, M. (2009). Hubungan Anatara Sarapan dan Jajan dengan Kemampuan Konsentrasi pada Remaja SMA di Palangkaraya. *Tesis*. Yogyakarta: Pasca Sarjana. Minat Utama Gizi dan Kesehatan Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Jurusan Ilmu-Ilmu Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Nani, T dan Amir. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus LambanBelajar(Slow Learner)*. Jakarta: Luxima.
- Nur, H. (2013).Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter Universitas Negeri Makassar*. Vol. 3, No. 1, 87-94.
- Nuryana dan Purwanto. (2010).Efektifitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. *Jurnal ilmiah berkala psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Vol.12, No. 1, 88-98.

Pasaremi. (2014). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Bermain Sensori Motor di Kelompok B2 Ummatan Wahidah. *Tesis*. Bengkulu: Pasca Sarjana Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

PermendiknasNo.70tahun 2009

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Hermanto,%20S.Pd..M.Pd./PERMEN%2070%20TH%202009%20INKLUSI.pdf>. diakses 9 September 2015

Poerwadarminta, W.J.S. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. Jakarta Timur:Balai Pustaka.

Radhiallahyaqut, I. (2015). Pengaruh Musik Etnis Aceh, Batak dan Minang Sebagai Musik Baground Terhadap Kinerja dan Kemampuan Daya Ingat Jangka Pendek. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Industry Universita Gadjah Mada.

Reber, A. S & Reber, E. S. (2010). *Kamus Psikologi*. Pustaka Pelajar.

Reddy, G; Lokanadha, R; Ramar, A dan Kusuma. (2006). *Slow Learners: Their Psychology and Instruction*. New Delhi: Discovery Publishing House.

Reed, K. S. (2011). *Cognition Theory and Application*. Jakarta:Salemba Humanika.

Risky, A.A. (2014). Analisis Nilai Karakter pada Permainan Tradisional Jawa. *Skripsi*.Semarang: Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI.

Rusmawati. D dan Kumala. D. E. (2011). *Pengaruh Terapi Musik dan Gerak Terhadap Penurunan Kesulitan Perilaku Siswa Sekolah Dasar dengan Gangguan ADHD*. *Jurnal Psikologi UNDIP*. Vol. 9, No. 1, 73-92.

Saidin, S. (1991). Hubungan Kebiasaan Makan Pagi dengan Konsentrasi Belajar. *Jurnal Penelitian Gizi dan Makanan*. Vol. 1, No. 4, 60-73.

- Salbiah, S. (2012). *Pengaruh Musik Klasik (Karya Wolfgang Amadeus Mozart yang Terdapat Pada Album "The Mozart Effect Music For Children" vol 1) Terhadap Konsnetrasi Belajar Anak Didalam Kelas.* Universitas Pendidikan Indonesia. Repository. Epi. Edu.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development. Pekembangan Masa Hidup. Edisi Kelima.* Jakarta: Erlangga.
- Sari, D.P. (2006). Efektivitas Pelatihan (Focus your Attention) untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak dengan Simtom-simtom gangguan Pemusatan Perhatian atau Hiperaktivitas (GPP/H). *Skripsi.* Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Sharma, M. (2012). *Academic Funtioning of Slow Learners: Therapeutic Music Intervention.* Sagepub.com/ Journals Permissions.nav.
- Shaw, S. R. (2010). Rescuing student from the slow learner trap. *Articles.* Principal Leadership National Association of Secondary School Principals.
- Suharmini, T. (2001) *Kepribadian Anak Lambat Belajar.* Yogyakarta: Dinas P&P Kotamadya Yogyakarta.
- Sunarti, E. (2005) Pengaruh Pemberian Makanan Tambahan terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Tesis.* Yogyakarta: Pasca Sarjana Program Studi IKM Minat Utama Gizi Kesehatan Universitas Gadjah Mada.
- Susanti, S; Siswati dan Widodo, P.B. (2010). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD (Studi Eksperimental pada siswa Kelas 3 SDN Srondol Wetan 04-09 dan SDN Srondol Wetan 05-08). *Jurnal Psikologi Undip.* Vol. 8, No.2, 145-155.
- Sutton &Smith, B. (2010). Children at play, dalam Janice T. G. & Phyllis B. (Editor). *Growing up: the study of Children.* Manila: Addison-Weslet Publising Company.

- Suwanti, I. (2011). Pengaruh musikKlasik (Mozart) terhadap Perubahan Daya Konsentrasi Anak Autis di SLB Aisyiyah 08 Mojokerto. *Jurnal Keperawatan*.Vol. 1, No. 3, 1-14.\
- Suyanto & Mudjito. AK. (2012). *Masa Depan Pendidikan Inklusif*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syafiq, M. (2003). *Ensiklopedia Musik Klasik*. Yogyakarta: Adiita Karya Nusa.
- Soemantri, T. (1982).Hubungan Anemi Kekurangan Zat Besi dengan Konsentrasi dan Prestasi Belajar. *Tesis*. Semarang: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Tabrani. (1989). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Tolfree, R. (2012). Do Difficulties in Mentalizing Correlate With Severity of Borderline Personality Disorder?. *Thesis*.London: University College London.
- Wahyurin, I.S. (2015). Hubungan Kualitas Tidur dengan Konsentrasi Belajar pada Remaja di Yogyakarta. *Skripsi*.Yogyakarta: Program Studi Kesehatan Fakultas Kedokteran UGM.
- Wijaya, I. R. (2003). *Statistika Non Parametrik (Aplikasi Program SPSS)*. Bandung: Alfabeta.
- Woolley, H. (2008). Watch This Space! Designing for Children's Play in Public Open Space.*Jurnal Copilation. Departement of Landscape University of Sheffield*. Vol. 2, No. 2, 495-512.
- Zellawati, A. (2011). Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak.*Jurnal Ilmiah Informatika*. Vol. 2, No. 3, 164-175.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1.

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
postkonsentrasi – prekonsentrasi	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	2 ^b	1.50	3.00
	Ties	0 ^c		
	Total	2		

- a. postkonsentrasi < prekonsentrasi
- b. postkonsentrasi > prekonsentrasi
- c. postkonsentrasi = prekonsentrasi

Test Statistics^b

	postkonsentra si – prekonsentras i
Z	-1.342 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.180

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 2

Modul Panduan Permainan Bakiak Batok untuk Meningkatkan

Konsentrasi

Disajikan Untuk Memenuhi Tugas Proposal Penelitian

Dosen Pembimbing: Phihasniwati, S.Psi., M.A., Psikolog.



Oleh :

Nurvira Isnaini

11710054

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2015

Modul Panduan Permainanan Bakiak Batok Yang Diiringi Musik Untuk Meningkatkan Konsentrasi

Pengantar

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Mutiah, 2012). Teori *Cognitive Developmental* dari Jean Piaget, mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran (Christianti, 2007). Selain itu bermain dapat meningkatkan berbagai macam aspek, salah satunya yaitu aspek kognitif.

Berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi. Bakiak Batok merupakan permainan tradisional berasal dari daerah Jawa Barat (Bogor). Dalam kamus bahasa Indonesia “Bakiak” berarti terompah dari kayu dan “Batok” berarti tempurung dari kelapa (Poerwadarminta, 2003 h. 84 &108). Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa bakiak batok adalah permainan yang terbuat dari batok kelapa yang fungsi dan cara memainkannya sama seperti terompah dari kayu namun hanya dapat digunakan untuk satu orang. Bakiak Batok terbuat dari batok kelapa yang dibelah menjadi dua dan pada masing-masingnya ditengahnya diberikan tali.

Cara bermain dari permainan Bakiak Batok ini yaitu setiap kaki dari kedua kaki akan menaiki setiap batok kelapa tersebut, dan jari telunjuk dan ibu jari menjepi tali yang berada ditengah-tengah batok. Permainan Bakiak Batok menuntun agar anak dapat seimbang, koordinasi (tangan, kaki dan mata), berkonsentrasi terhadap langkah dan kakinya.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Defly (2012), menyatakan bahwa musik sangat baik untuk diberikan kepada anak dengan gangguan pemuatan perhatian (ADD) atau hiperaktifitas (ADHD). Selain itu musik dapat memberikan perasaan kepuasan dan perasaan nyaman serta dapat bersifat sebagai terapi (Mutiah, 2012 h.170). Maka berdasarkan pernyataan diatas maka musik dapat sesuai dan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan konsentrasi anak.

Penggabungan antara permainan bakiak batok dan pengiringan musik akan menciptakan sebuah treatment yang baik untuk meningkatkan konsentrasi anak. Telah diketahui bahwa menurut Kephart, terdapat empat generalisasi motorik yang menurutnya sangat penting bagi keberhasilan anak disekolah, yaitu (1) keseimbangan dan menjaga sikap tubuh, (2)hubungan dan pelepasan, (3)lokomosi, (4)penerimaan dan pelepasan (Abdurrahman, 1999 h. 147). Pada permainan bakiak batok ini memanfaatkan salah satu generalisasi motorik dari Kephart yaitu keseimbangan dan menjaga sikap tubuh. Permainan tersebut diiringi oleh musik anak-anak, ia dituntut untuk melangkah diatas Bakiak Batok tersebut dan mengikuti tempo musik maka akan bertambah lagi tugas anak tersebut untuk berkonsentrasi. Kegiatan ini jika dilakukan dalam bentuk latihan yang terstruktur

(sesuai modul) dan dilakukan berulang kali dalam jangka waktu tetentu maka diharapkan perilaku konsentrasi belajar akan menetap didalam diri anak tersebut.

Peneliti akan melaksanakan intervensi dengan menggunakan permainan Bakiak Batok selama sembilan kali pertemuan. Hal ini didasari dengan penelitian sebelumnya oleh Meliastari (2012) yang menggunakan permainan sejenis Bakiak Batok untuk mengurangi hipperaktifitas anak ADHD. Pada penelitian tersebut, terlihat hasil yang signifikan setelah sembilan kali dilakukannya intervensi yaitu berkurangnya hiperaktifitas anak ADHD.

Durasi waktu selama intervensi permainan bakiak batok adalah 15 menit. Hal ini didasarkan pada preintervensi yang dilakukan peneliti terhadap anak ADD menyatakan bahwa durasi 15 menit yang digunakan untuk bermain bakiak batok setiap harinya sangatlah sesuai untuk diterapkan, tidak terlalu pendek dan tidak terlalu lama yangmana menjadikan anak lelah dan bosan. Durasi 15 menit juga dilakukan oleh Rusmawati dan Kumala (2011) untukterapimusik dangerakpadaanak ADHD. Selain itu Dikatan Geraldine K. Wanei, dosen Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikan (FKIP) Unika Atma Jaya Jakarta pada milis (<http://www.mailarchive.com/milis-nakita@news.gramedia-majalah.com>, diakses tgl 15/09/2015) mengatakan bahwa salah satu prinsip kegiatan yang diberikan pada anak kurang konsentrasi agar anakdapat fokus pada tugas yang diberikan dan menyelesaikannya adalah jangan memberikan kegiatan pada anak selama lebih dari 15 menit.

Dijelaskan bahwa orang tua perlu tahu, tingkat kesabaran dan perhatian anak berkembang bersama-sama dengan perkembangan fisiknya, terutama otot-otot kecil pengendali gerakan. Konsekuensinya, anak-anak pada umumnya lebih senang menyelesaikan tugas yang singkat, membongkar apa yang sudah dikerjakan dan memulainya lagi berulangkali. Dengan melihat karakteristik ini, persiapkan tugas dengan rentang waktu yang sesuai. Misalnya, tak perlu orang tua atau terapis memberi pelajaran menggambar atau menggunting selama satu atau dua jam terus menerus, karena umumnya anak-anak hanya akan betah duduk diampaling lama 15 menit. "Jadi, guru harus mencari kegiatan yang bisa diselesaikan dalam jangka waktu 15 menit itu." Bila anak diberi tugas panjang yang membuat mereka harus duduk diam dalam waktu lama, maka fokus pada tugas dan konsentrasi mereka akan cepat hilang. (<http://www.mailarchive.com/milis-nakita@news.gramedia-majalah.com>, diakses tgl 15/09/2015).

Cara permainan :

1. Anak diperlihatkan dengan permainan Bakiak Batok
2. Anak dikenalkan mengenai sejarah dan asal dari permainan bakiak batok tersebut.
3. Anak secara alamiah mencoba menggunakan permainan Bakiak Batok
4. Anak diajarkan bagaimana cara menggunakan Bakiak Batok, yaitu setiap kaki dari kedua kaki akan menaiki setiap batok kelapa tersebut. Pada setiap kaki diantara jari telunjuk dan ibu jari kaki, anak-anak diharuskan untuk menjepit tali yang berada ditengah-tengah batok. Maka posisi telapak kaki berada diatas

batok dan tangan memegangi tali bagian atas. Dengan beralaskan batok dan bermodalkan tali untuk menjaga keseimbangan, anakdiminta untuk berlatih berjalan diatas batok.

5. Anak dilatih menghafal lirik lagu yang sudah disediakan.
6. Anak bermain Bakiak batok dengan diiringi instrument lagu
7. Setelah anak mahir menggunakan permainan Bakiak Batok, anak diminta untuk bernyanyi dan berjalan bersamaan menggunakan Bakiak Batok. Langkah kaki mereka mengikuti tempo musik yang ada.

Peranfasilitator:

1. Mengobservasi perubahan tingkahlaku anak sebelum dan sesudah treatmen.
2. Menjelaskan nilai-nilai, asal, dan moral yang terkandung didalam permainan Bakiak Batok.
3. Menjelaskan bagaimana yang harus dilakukan dalam *treatment* ini.
4. Memberikan motivasi dan peneguhan bagi anak-anak
5. Satu fasilitator membimbing satu anak.

Alokasi waktu satu aktifitas : 32-42menit

Fasilitas pendukung : Bakiak Batok dan *Music Boxes*

Tujuan :

1. Menambah wawasan anak mengenai sejarah kebudayaan Indonesia.

2. Anak mendapatkan pengetahuan mengenai moral atau nilai-nilai dari permainan tradisional Bakiak Batok.
3. Melatih keseimbangan, koordinasi (tangan, kaki dan mata), berkonsentrasi terhadap langkah dan kakinya.

Pola permainan Bakiak Batok:

1. Pertemuan1 : Kesepakatan bersama dan mengenal permainan Bakiak Batok
2. Pertemuan 2-4 : Latihan menggunakan Bakiak Batok yang diiringi musik sambil bernyanyi
3. Pertemuan 5-8 : Berjalan menggunakan Bakiak Batok sambil bernyanyi dan berjalan sesuai dengan ketukan nada
4. Pertemuan 9 : Lomba

Lampiran 3

Satuan acara

Proses aktifitas 1:

Aktivitas yang dilakukan dalam pertemuan ini terbagi menjadi tujuh sesi, yaitu sesi pembukaan dan orientasi, sesi pemanasan, sesi pra permainan, sesi pengenalan permainan, sesi permainan, sesi pendinginan, sesi penutupan. Rincian aktivitas pertemuan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Kegiatan	Tujuan	Proses	Durasi	Keterangan
.	Pembukaan dan orientasi	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melakukan pelatihan secara suka rela tanpa adanya paksaan• Peserta memahami apa yang akan dilakukan	<p>Kesepakatan bersama</p> <ul style="list-style-type: none">• Orientasi pelatihan mengenai manfaat, aturan, lama pelatihan, kesediaan• Peserta mendengarkan fasilitator menjelaskan mengenai kesepakatan bersama, membaca surat kesepakatan bersama• Fasilitator menjelaskan mengenai kesepakatan bersama dan memberikan surat kesepakatan bersama	5 menit	alat: Surat tanda persetujuan

2.	Pemanasan	<ul style="list-style-type: none"> Relaksasi fisik dan mental Pemanasan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta melakukan pemanasan, mengikuti pemandu Fasilitator memandu dan mengintruksikan peserta untuk pemanasan 	5 menit	Alat: musik olahraga untuk pemanasan
.	Pra permainan	<ul style="list-style-type: none"> menciptakan suasana senang dan kebersamaan Menciptakan rasa nyaman & meningkatkan energi 	<ul style="list-style-type: none"> Tepuk tangan berirama dan bernyanyi bersama sambil menghafal lagu Peserta mengikuti aba-aba pemandu dalam menyanyikan lagu diikuti bertepuk tangan berirama Fasilitator memberikan instruksi untuk bertepuk tangan sambil menyanyikan lagu bersama 	5 menit	Lagu “pelangi-pelangi” dan “sayang semuanya”
.	Pengenalan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Menambah pengetahuan anak-anak Mengetahui cara memainkannya 	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan mengenai asal, nilai-nilai, moral dari permainan Bakiak Batok dan mengajari cara bermainnya Peserta mendengarkan melihat bagaimana cara memainkan permainan Bakiak Bato Fasilitator menceritakan dan menjalskan mengenai permainan Bakiak Batok 	5 menit	Alat: Bakiak Batok
.	Permainan	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan rasa gembira, mengurangi kesepian, dapat melepaskan kebebasan ekspresi Melatih 	<ul style="list-style-type: none"> Memulai permainan Bakiak Batok Peserta mengikuti instruksi dari fasilitator Fasilitator membimbing, mengajari dan memantau selama mengajari permainan Bakiak Batok 	15 menit	Alat: Bakiak Batok, musik boxes, flasdish,

		keseimbangan, koordinasi (tangan, kaki dan mata), berkonsentrasi terhadap langkah dan kakinya			lagu “pelangi-pelangi” dan “sayang semuanya”
.	Pendinginan	Relaksasi dan pendinginan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan dengan melakukan nafas diafragma • Peserta melakukan pernafasan dalam dan gerakan relaksasi sesuai instruksi fasilitator • Fasilitator memberikan instruksi untuk pernafasan dalam gerakan relaksasi 	3 menit	Alat: musik olagraga untuk pendinginan

.	Penutupan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan semangat agar pelatihan selanjutnya lebih semangat • Meningkatkan penghargaan dan kepercayaan diri • Menumbuhkan semangat pada peserta • Mensugesti anak agar menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil dan sehat 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan reinforcement positif • Fasilitator memberikan pujian-pujian dan mengintruksikan kepada peserta untuk meneriakkan kata-kata positif seperti: “anak indonesia yang sehat, pandai, terampil dan gembira” 	4 menit	
	Total			42 menit	

Proses aktifitas 2-4:

Aktivitas yang dilakukan dalam pertemuan ini terbagi menjadi lima sesi, yaitu sesi pemanasan, sesi pra permainan, sesi permainan, sesi pendinginan, sesi penutupan. Rincian aktivitas pertemuan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Kegiatan	Tujuan	Proses	Durasi	Keterangan
1.	Pemanasan	<ul style="list-style-type: none">• Relaksasi fisik dan mental• Pemanasan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melakukan pemanasan, mengikuti pemandu• Fasilitator memandu dan mengintruksikan peserta untuk pemanasan	5 menit	Alat: musik olahraga untuk pemanasan
2.	Pra permainan	<ul style="list-style-type: none">• menciptakan suasana senang dan kebersamaan• Menciptakan rasa nyaman & meningkatkan energi	<ul style="list-style-type: none">• Mengumandangkan yel-yel dan permainan sederhana• Tepuk tangan berirama dan bernyanyi bersama sambil menghafal lagu• Peserta mengikuti aba-aba pemandu dalam menyanyikan lagu diikuti bertepuk tangan berirama• Fasilitator memberikan instruksi untuk bertepuk tangan sambil menyanyikan lagu bersama	5 menit	Lagu “pelangi-pelangi” dan “sayang semuanya”
3.	Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan rasa gembira, mengurangi	<ul style="list-style-type: none">• Memulai permainan Bakiak Batok disertai dengan menyanyikan lagu yang didengar	15 menit	Alat: Bakiak

		<p>kesepian, dapat melepaskan kebebasan dan ekspresi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melatih keseimbangan, koordinasi (tangan, kaki dan mata), berkonsentrasi terhadap langkah dan kakinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengikuti isntruksi fasilitator • Membimbing, mengajari, memantau selama mengajari permainan Bakiak Batok dan mensuport peserta agar dapat berjalan menggunakan Bakiak Batok sambil bernyanyi. Selain itu fasilitator harus selalu disamping peserta untuk bersama-sama dan memastikan anak selalu bernyanyi saat bermain Bakiak Batok 		<p>Batok, musik boxes, flashdish, lagu “pelangi-pelangi” dan “sayang semuanya”</p>
4.	Pendinginan	Relaksasi dan pendinginan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan dengan melakukan nafas diafragma • Peserta melakukan pernafasan dalam dan gerakan relaksasi sesuai instruksi fasilitator • Fasilitator memberikan instruksi untuk pernafasan dalam gerakan relaksasi 	3 menit	Alat: musik olagraga untuk pendinginan

5.	Penutupan	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan semangat agar pelatihan selanjutnya lebih semangat Meningkatkan penghargaan dan kepercayaan diri Menumbuhkan semangat pada peserta Mensugesti anak agar menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil dan sehat <ul style="list-style-type: none"> Memberikan reinforcement positif Fasilitator memberikan pujian-pujian dan mengintruksikan kepada peserta untuk meneriakkan kata-kata positif seperti: “anak indonesia yang sehat, pandai, terampil dan gembira” 	4 menit	
	Total		37 menit	

Proses aktifitas 5-8:

Aktivitas yang dilakukan dalam pertemuan ini terbagi menjadi lima sesi, yaitu sesi pemanasan, sesi pra permainan, sesi permainan, sesi pendinginan, sesi penutupan. Rincian aktivitas pertemuan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Kegiatan	Tujuan	Proses	Durasi	Keterangan
1.	Pemanasan	<ul style="list-style-type: none">• Relaksasi fisik dan mental• Pemanasan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melakukan pemanasan, mengikuti pemandu• Fasilitator memandu dan mengintruksikan peserta untuk pemanasan	5 menit	Alat: musik olahraga untuk pemanasan
2.	Pra permainan	<ul style="list-style-type: none">• menciptakan suasana senang dan kebersamaan• Menciptakan rasa nyaman & meningkatkan energi	<ul style="list-style-type: none">• Mengumandangkan yel-yel dan permainan sederhana• Tepuk tangan berirama dan bernyanyi bersama sambil menghafal lagu• Peserta mengikuti aba-aba pemandu dalam menyanyikan lagu diikuti bertepuk tangan berirama• Fasilitator memberikan instruksi untuk bertepuk tangan sambil menyanyikan lagu bersama	5 menit	Lagu “pelangi-pelangi” dan “sayang semuanya”
3.	Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan rasa gembira, mengurangi	<ul style="list-style-type: none">• Memulai permainan Bakiak Batok disertai dengan menyanyikan lagu yang didengar	15 menit	Alat: Bakiak

		<p>kesepian, dapat melepaskan kebebasan dan ekspresi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melatih keseimbangan, koordinasi (tangan, kaki dan mata), berkonsentrasi terhadap langkah dan kakinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengikuti ajaran fasilitator • Fasilitator membimbing, mengajari, memantau selama mengajari permainan Bakiak Batok dan mensuport peserta agar dapat berjalan menggunakan Bakiak Batok sambil bernyanyi. Selain itu fasilitator harus selalu disamping peserta untuk bersama-sama dan memastikan anak selalu bernyanyi saat bermain Bakiak Batok dan berjalan mengikuti tempo musik yang didengarkan. 		<p>Batok, musik boxes, flashdish, lagu “pelangi-pelangi” dan “sayang semuanya”</p>
4.	Pendinginan	Relaksasi dan pendinginan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan dengan melakukan nafas diafragma • Peserta melakukan pernafasan dalam dan gerakan relaksasi sesuai instruksi fasilitator • Fasilitator memberikan instruksi untuk pernafasan dalam gerakan relaksasi 	3 menit	Alat: musik olagraga untuk pendinginan

5.	Penutupan	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan semangat agar pelatihan selanjutnya lebih semangat Meningkatkan penghargaan dan kepercayaan diri Menumbuhkan semangat pada peserta Mensugesti anak agar menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil dan sehat <ul style="list-style-type: none"> Memberikan reinforcement positif Fasilitator memberikan pujian-pujian dan mengintruksikan kepada peserta untuk meneriakkan kata-kata positif seperti: “anak indonesia yang sehat, pandai, terampil dan gembira” 	4 menit	
	Total		37 menit	

Proses aktifitas 9:

Aktivitas yang dilakukan dalam pertemuan ini terbagi menjadi lima sesi, yaitu sesi pemanasan, sesi permainan, sesi pendinginan, sesi penutupan. Rincian aktivitas pertemuan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

No.	Kegiatan	Tujuan	Proses	Durasi	Keterangan
1.	Pemanasan	<ul style="list-style-type: none">• Relaksasi fisik dan mental• Pemanasan	<ul style="list-style-type: none">• Peserta melakukan pemanasan, mengikuti pemandu• Fasilitator memandu dan mengintruksikan peserta untuk pemanasan	5 menit	Alat: musik olahraga untuk pemanasan
.	Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan rasa gembira, mengurangi kesepian, dapat melepaskan kebebasan dan ekspresi• Melatih keseimbangan, koordinasi (tangan, kaki dan mata), berkonsentrasi terhadap langkah dan	<ul style="list-style-type: none">• Lomba antar peserta	15 menit	Alat: Bakia Batok, musik boxes, flashdish, lagu pelangi-pelangi” dan “sayang

		kakinya			semuanya”
.	Pendinginan	Relaksasi dan pendinginan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendinginan dengan melakukan nafas diafragma • Peserta melakukan pernafasan dalam dan gerakan relaksasi sesuai instruksi fasilitator • Fasilitator memberikan instruksi untuk pernafasan dalam gerakan relaksasi 	3 menit	Alat: musik olahraga untuk pendinginan
.	Penutupan	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan penghargaan dan kepercayaan diri • Menumbuhkan semangat menuntut ilmu kepada peserta • Mensugesti anak agar menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, terampil dan sehat 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan reinforcement positif • Fasilitator memberikan pujian-pujian dan mengintruksikan kepada peserta untuk menerangkan kata-kata positif seperti: “anak indonesia yang sehat, pandai, terampil dan gembira” 	4 menit	
	Total			32 menit	

Lampiran 4

INFORMED CONSENT INTERVENSI

Intervensi Permainan Bakiak Batok yang Diiringi Music untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak

Kami ingin meminta kesediaan Anda untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Silakan membaca lembar persetujuan ini. Jika ada pertanyaan, tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk menanyakannya.

Dalam partisipasi Anda selama penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan Anda untuk meluangkan waktu. Penelitian ini akan membutuhkan partisipasi anda untuk:

- 1) Meminta Anda membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi dalam penelitian;
- 2) Mengikuti program ini selama 9 kali pertemuan
- 3) Pelatihan bertempat di Mesjid Nurul Huda Purbayan
- 4) Memperbolehkan anak untuk hadir setiap pagi untuk melakukan kegiatan intervensi

Jika ada sesuatu yang membuat Anda terganggu selama penelitian, Anda bisa mengundurkan diri.

Penelitian ini mengharapkan ketulusan Anda untuk berpartisipasi. Penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan konsentrasi pada anak. Penelitian ini tidak memiliki risiko yang akan membahayakan anak anda secara fisik maupun psikologis.

Segala biaya terkait dengan penelitian ini menjadi tanggungjawab peneliti dan partisipan akan mendapatkan *reward* yang proporsional.

Kerahasiaan Anda akan kami jaga. Kami tidak akan menyebutkan nama Anda. Kami hanya akan memberikan nama samaran. Semua informasi yang Anda berikan akan kami jaga kerahasiaannya sehingga identitas Anda tetap kami lindungi. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian intervensi individu.

Saya memahami semua informasi di atas dan dengan ini menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama :
Wali murid dari: Tatya



Tri Yunie Ashi
Tanda Tangan Orangtua

14 Desember 2015
Tanggal

Saya telah menjelaskan penelitian ini kepada partisipan/subjek di atas sebelum meminta persetujuannya untuk terlibat dalam penelitian ini.


- tara -

Tanda tangan Peneliti

Tanggal

INFORMED CONSENT INTERVENSI

Intervensi Permainan Bakiak Batok yang Diiringi Music untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak

Kami ingin meminta kesediaan Anda untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Silakan membaca lembar persetujuan ini. Jika ada pertanyaan, tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk menanyakannya.

Dalam partisipasi Anda selama penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan Anda untuk meluangkan waktu. Penelitian ini akan membutuhkan partisipasi anda untuk:

- 1) Meminta Anda membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi dalam penelitian;
- 2) Mengikuti program ini selama 9 kali pertemuan
- 3) Pelatihan bertempat di Mesjid Nurul Huda Purbayan
- 4) Memperbolehkan anak untuk hadir setiap pagi untuk melakukan kegiatan intervensi

Jika ada sesuatu yang membuat Anda terganggu selama penelitian, Anda bisa mengundurkan diri.

Penelitian ini mengharapkan ketulusan Anda untuk berpartisipasi. Penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan konsentrasi pada anak. Penelitian ini tidak memiliki risiko yang akan membahayakan anak anda secara fisik maupun psikologis.

Segala biaya terkait dengan penelitian ini menjadi tanggungjawab peneliti dan partisipan akan mendapatkan *reward* yang proporsional.

Kerahasiaan Anda akan kami jaga. Kami tidak akan menyebutkan nama Anda. Kami hanya akan memberikan nama samaran. Semua informasi yang Anda berikan akan kami jaga kerahasiaannya sehingga identitas Anda tetap kami lindungi. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian intervensi individu.

Saya memahami semua informasi di atas dan dengan ini menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama : Shofi Charrani
Wali murid dari: Fitriyani Khurra


Fitriyani Khurra
Tanda Tangan Orangtua

14 Desember 2015

Tanggal

Saya telah menjelaskan penelitian ini kepada partisipan/subjek di atas sebelum meminta persetujuannya untuk terlibat dalam penelitian ini.



Tanda tangan Peneliti

Tanggal

INFORMED CONSENT INTERVENSI

Intervensi Permainan Bakiak Batok yang Diiringi Music untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak

Kami ingin meminta kesediaan Anda untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Silakan membaca lembar persetujuan ini. Jika ada pertanyaan, tidak perlu merasa sungkan atau ragu untuk menanyakannya.

Dalam partisipasi Anda selama penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan Anda untuk meluangkan waktu. Penelitian ini akan membutuhkan partisipasi anda untuk:

- 1) Meminta Anda membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi dalam penelitian;
- 2) Mengikuti program ini selama 9 kali pertemuan
- 3) Pelatihan bertempat di Mesjid Nurul Huda Purbayan
- 4) Memperbolehkan anak untuk hadir setiap pagi untuk melakukan kegiatan intervensi

Jika ada sesuatu yang membuat Anda terganggu selama penelitian, Anda bisa mengundurkan diri.

Penelitian ini mengharapkan ketulusan Anda untuk berpartisipasi. Penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan konsentrasi pada anak. Penelitian ini tidak memiliki risiko yang akan membahayakan anak anda secara fisik maupun psikologis.

Segala biaya terkait dengan penelitian ini menjadi tanggungjawab peneliti dan partisipan akan mendapatkan *reward* yang proporsional.

Kerahasiaan Anda akan kami jaga. Kami tidak akan menyebutkan nama Anda. Kami hanya akan memberikan nama samaran. Semua informasi yang Anda berikan akan kami jaga kerahasiaannya sehingga identitas Anda tetap kami lindungi. Semua informasi menjadi rahasia peneliti. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian intervensi individu.

Saya memahami semua informasi di atas dan dengan ini menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama : *LESTARI*
Wali murid dari: *Naswa*



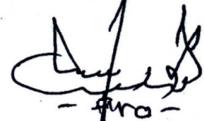
Tanda Tangan Orangtua

LESTARI

14 Desember 2015

Tanggal

Saya telah menjelaskan penelitian ini kepada partisipan/subjek di atas sebelum meminta persetujuannya untuk terlibat dalam penelitian ini.



- tara -

Tanda tangan Peneliti

Tanggal



L;ampiran 5. Surat izin penelitian



Lampiran 6. Hasil test IQ

 W.I.S.C Metamorfosa		14 - 11 - 2007 8 th Tgl Lahir Umur Tester Tgl. Tes	
Nama Jenis Kelamin Alamat Pendidikan		1511 Perempuan DSSC SD Kelas 2 SD	
RINGKASAN			
No	Tes	Angka Kasar	Angka Skala
1.	Informasi	5	4
2.	Pengertian	2	3
3.	Hitungan	5	7
4.	Persamaan	3	6
5.	Perbendaharaan Kakt	1	0
6.	(Rentangan Angka)	4	4
Jumlah angka skala Verbal :			
7.	Melengkapi Gambar	6	6
8.	Mengatur Gambar	6	6
9.	Rancangan Balok	10	11
10.	Merakit Objek	16	11
11.	Simbol	23	13
12.	(Mazes)	10	10
Jumlah angka skala Performance :			
			Angka Total =
ANGKA VERBAL = 24			I.Q. = 67
ANGKA PERFORMANCE = 57			I.Q. = 110
ANGKA SKALA TETAP = 21			I.Q. = 86

Metamorfosa
 Nama : Pr. *Th*
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : W. Berton
 Kelas : Kelas 2
 Umur : 50
 Pendidikan : SD

W.I.S.C

Tgl. Lahir : 10 - 12 - 2007
 Umur : 50
 Tester : *Th*
 Tgl. Tes :

RINGKASAN

No	Tes	Angka Kasar	Angka Skala
1.	Informasi	10	11
2.	Pengertian	8	9
3.	Hitungan	2	4
4.	Persamaan	2	11
5.	Perbendaharaan Kata	6	2
6.	(Pentongan Angka)	4	4
7.	Melengkapi Gambar	7	7
8.	Mengatur Gambar	12	12
9.	Rancangan Balok	4	4
10.	Merakit Objek	5	5
11.	Simbol	24	9
12.	(Mazes)	11	9

Jumlah angka skala Verbal :

Angka Total =		
ANGKA VERBAL	=	12
ANGKA PERFORMANCE	=	12
ANGKA SKALA TETAP	=	30



W.I.S.C

Vietnam

Sofosa

Nama : Reza
 Jenis Kelamin : Per
 Alamat : Purbayan
 Pendidikan : SD Kelas 2

Tgl. Lahir : 26-2-2008
 Umur : 8 thn 8 bulan
 Tester :
 Tgl. Tes :

RINGKASAN

No	Tes	Angka Kasar	Angka Skala
1.	Informasi	9	8
2.	Pengertian	5	5
3.	Hitungan	2	2
4.	Persamaan	5	4
5.	Perbendaharaan Kata	1	2
6.	(Rentangan Angka)	2	2
Jumlah angka skala Verbal :			
7.	Melengkapi Gambar	6	6
8.	Mengatur Gambar	19	17
9.	Rancangan Balok	9	9
10.	Merakit Objek	12	12
11.	Simbol	21	21
12.	(Mazes)	13	13
Jumlah angka skala Performance :			
			Angka Total = <u>95</u>
ANGKA VERBAL	= <u>23</u>	I.Q. = <u>75</u>	
ANGKA PERFORMANCE	= <u>14</u>	I.Q. = <u>74</u>	
ANGKA SKALA TETAP	= <u>84</u>	I.Q. = <u>88</u>	

Lampiran 7. Hasil Pretest dan pottest

Pre test

Pre test

SIMPOL B (8-15) th.									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	o	\neg	\vee	\wedge	\neg	\neg	\neg	\neg	\neg
2	1	4	6	3	5	2	1	3	4
3	1	5	4	2	7	4	6	9	2
1	8	2	9	7	6	2	5	4	7
9	1	5	8	7	6	9	7	8	2
4	8	2	9	7	6	2	4	8	3
5	1	5	8	7	6	9	7	8	2
6	9	1	5	8	7	6	9	7	8
7	o	\neg	\vee	\wedge	\neg	\neg	\neg	\neg	\neg
8	2	9	7	6	2	5	4	7	3
9	1	5	8	7	6	9	7	8	2
10	o	\neg	\vee	\wedge	\neg	\neg	\neg	\neg	\neg

SAMPEL

Waktu (120^{min}) Nilai (Jumlah Benar) 24

5

SIMBOL B (8-15) th.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	$\frac{1}{-}$	$\frac{2}{\times}$	$\frac{3}{+}$	$\frac{4}{-}$	$\frac{5}{\times}$	$\frac{6}{+}$	$\frac{7}{-}$	$\frac{8}{\times}$	$\frac{9}{+}$

SAMPEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	1	4	6	3	5	2	1	3	1
3	1	5	4	2	7	8	4	7	6
1	8	2	9	7	6	2	5	4	1
9	1	5	8	7	6	9	7	8	3

Waktu (120") Nilai (Jumlah Betul) 31

5

9	T
8	-
7	(
6	>
5	Г
4	—
3	+
2	Λ
1	-

BOL B
(15) th.

Waktu (120") Nilai (Jumlah Betul) 31

Post test

3	8	6	1	7	2	5	4	3	2	1	3	4	2	3	1	4	2	6	3	1	2	5	1	
-	+	V	-	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-		
SIMBOL B (8-15) th.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	+	V	-	()	-	+	-	+	-	+	-		
SAMPEL																								
2	1	4	6	3	5	2	1	3	4	2	1	3	1	2	3	1	4	2	6	3	1	2	5	1
7	-	+	V	+	7	7	-	+	7	-	+	1	-	7	+	-	7	+	-	7	-	+	7	-
3	1	5	4	2	7	4	6	9	2	5	8	4	7	6	1	9	7	5	4	8	6	9	4	2
+	1	7	+	7	7	-	V	-	7	-	7	-	()	-	7	-	V	7	-	7	-	V	7
9	2	9	7	6	2	5	4	7	3	6	8	5	9	4	1	6	8	9	3	7	5	1	4	2
.		

Waktu' (120') Nilai (Jumlah Benar) 93

2

17

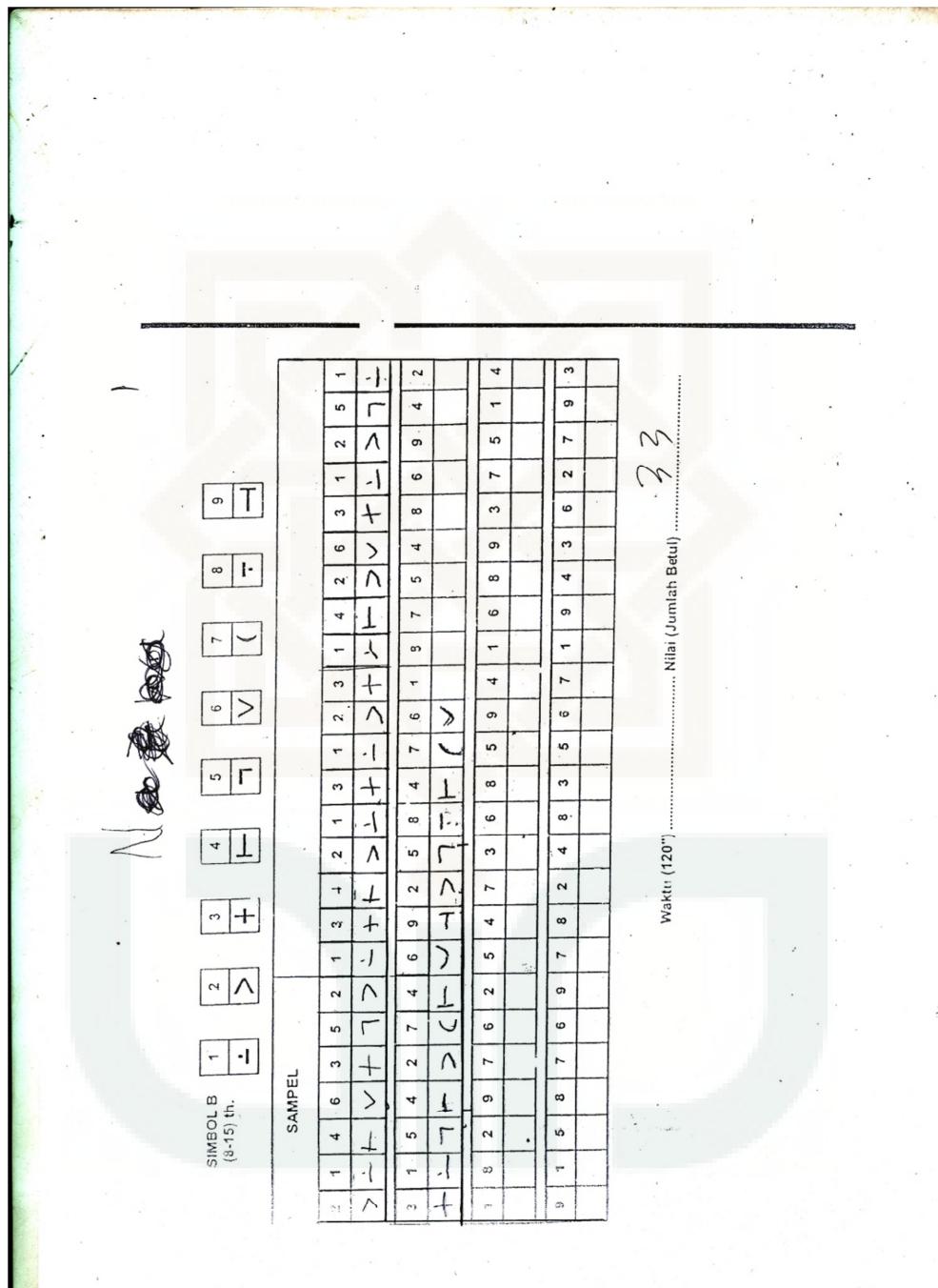
9	T
8	-
7)
6	>
5	L
4	T
3	+
2	<
1	-

SIMBOL B
(8-15)th.

SIMBOL B (8-15) th.

Waktu' (120") Nilai (Jumlah Betul) 33

33



Lampiran 8

Foto-foto proses intervensi

1. Pemanasan



2. prapermainan





3. permainan



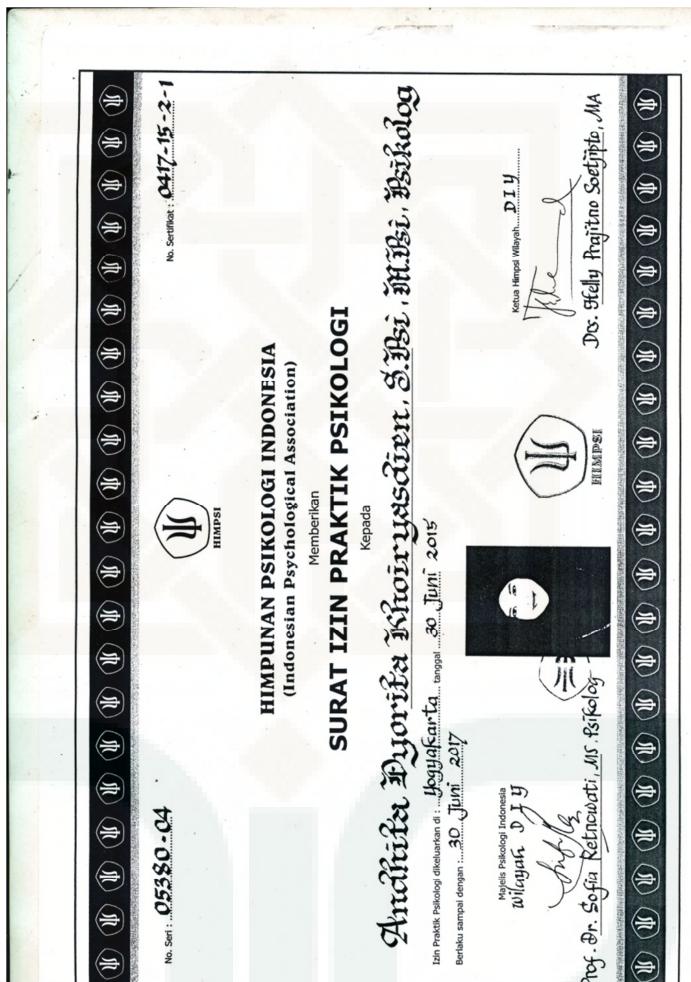


4.Pendinginan



5.penutupan

Lampiran 9. SPP Psikol



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Nurvira Isnaini
Tempat/Tgl Lahir : Yogyakarta, 24 Maret 1991
Alamat Asal : Jln. Karanglo 32 Kotagede purbayan Yogyakarta 55173
Alamat di Yogyakarta : Jln. Karanglo 32 Kotagede purbayan Yogyakarta 55173
Nama Ayah : Drs. H. M. Nuruddin Triwidianto
Nama Ibu : Dra. Hj. Nofri Hartini
Agama : Islam
Nomor Telpon : 08999517074
Alamat e-mail : mine_cuapek@Gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a) TK. ABA Mushola : 1995-1996
- b) SD Muhammadiyah Bodon : 1997-2003
- c) Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1 : 2004-2010
- d) S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta : 2011-2016

2. Pendidikan Non Formal

- a) Madrasah