

EFEKTIVITAS PERMAINAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN SOSIALISASI DAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK ADHD

Yenni Pudji Rahmawati¹, Sumarno², Muhtarom³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

yennipudjirahmawati@gmail.com¹, sumarno@upgris.ac.id², muhtarom@upgris.ac.id³

ABSTRACT; *This study aims to analyze the effectiveness of learning strategies in improving socialization and concentration of early childhood children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Early Childhood Education (PAUD) environments. Children with ADHD often have difficulty in concentrating and interacting with their peers, which can affect their academic and social development. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method to assess the effect of specially designed educational interventions on two main aspects, namely concentration and socialization skills. The study participants consisted of 2 children aged 4–6 years who were diagnosed with ADHD. Data were collected using direct observation and a child behavior assessment instrument adapted from the ADHD scale. Data analysis was carried out using comparative statistical tests to compare the results between the intervention group and the control group. The results showed that active learning methods and structured games significantly improved the concentration and socialization skills of children with ADHD compared to conventional learning methods. These findings indicate the importance of a learning approach tailored to the needs of children with ADHD to support their cognitive and social development. The implication of this study is that appropriate educational interventions can have a positive impact on the development of children with ADHD. Therefore, there needs to be training for educators in PAUD to implement effective learning methods to improve the concentration and socialization of children with special needs such as ADHD.*

Keywords: *ADHD, Early Childhood, Concentration.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas strategi pembelajaran dalam meningkatkan sosialisasi dan konsentrasi anak usia dini dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Anak-anak dengan ADHD sering mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian dan berinteraksi dengan teman sebayanya, yang dapat mempengaruhi perkembangan akademis dan sosial mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) untuk menilai pengaruh intervensi pendidikan yang dirancang khusus terhadap dua aspek utama, yaitu konsentrasi dan keterampilan sosialisasi. Partisipan penelitian terdiri dari 2 anak

usia 4–6 tahun yang didiagnosis dengan ADHD. Data dikumpulkan menggunakan observasi langsung dan instrumen penilaian perilaku anak yang diadaptasi dari skala ADHD. Analisis data dilakukan dengan uji statistik komparatif untuk membandingkan hasil antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dan permainan terstruktur secara signifikan meningkatkan kemampuan konsentrasi dan sosialisasi anak-anak dengan ADHD dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak dengan ADHD untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa intervensi pendidikan yang tepat dapat memberikan dampak positif pada perkembangan anak-anak dengan ADHD. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan bagi para pendidik di PAUD untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan sosialisasi anak-anak dengan kebutuhan khusus seperti ADHD.

Kata Kunci: ADHD, Anak Usia Dini, Konsentrasi.

PENDAHULUAN

Kebutuhan akan data yang akurat dan relevan dalam penelitian. Maka sangat Penting mengukur variabel penelitian dengan tepat. Karena Keterbatasan instrumen yang ada dalam mengukur konsep penelitian. Sehingga Perlu adanya pengembangan instrumen yang valid dan reliabel. Dengan adanya keterbatasan data dalam penelitian sebelumnya menyebabkan kesulitan dalam mengukur variabel penelitian. Sehingga sangat diperlukan instrumen yang dapat mengukur konsep dengan tepat. Serta pentingnya memahami hubungan antara variabel.

Efektivitas

Dalam konteks penelitian ini, efektivitas merujuk pada sejauh mana permainan media gambar berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu peningkatan sosialisasi dan konsentrasi belajar pada anak-anak dengan ADHD. Efektivitas dapat diukur melalui perubahan positif dalam perilaku sosial dan tingkat konsentrasi anak setelah penerapan permainan tersebut.

PermainanMediaGambar

Permainan media gambar adalah aktivitas atau kegiatan yang menggunakan visual atau gambar sebagai media interaktif yang bertujuan untuk menarik minat anak dan membantu mereka mengembangkan keterampilan tertentu. Pada penelitian ini, permainan ini dirancang untuk merangsang anak-anak dengan ADHD agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan interaksi sosial melalui metode visual yang menarik.

Sosialisasi

Sosialisasi adalah kemampuan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Dalam penelitian ini, peningkatan sosialisasi berarti adanya kemajuan dalam kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengikuti instruksi sosial, dan merespon dengan tepat dalam lingkungan kelompok atau individu.

KonsentrasiBelajar

Konsentrasi belajar mengacu pada kemampuan anak untuk fokus dan mempertahankan perhatian pada aktivitas belajar atau tugas yang diberikan tanpa mudah terdistraksi. Peningkatan konsentrasi belajar pada anak dengan ADHD menjadi salah satu indikator keberhasilan permainan media gambar, yang dirancang untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

AnakdenganADHD(AttentionDeficitHyperactivityDisorder)

ADHD adalah gangguan perkembangan saraf yang ditandai oleh gejala seperti kesulitan mempertahankan perhatian, hiperaktivitas, dan impulsivitas. Pada penelitian ini, anak dengan ADHD merupakan subjek utama, di mana permasalahan utama mereka dalam aspek sosialisasi dan konsentrasi akan menjadi fokus intervensi melalui permainan media gambar.

Faktor penyebab ADHD antara lain: faktor genetik (Riwayat keluarga dengan ADHD,Mutasi genetic/ Perubahan gen tertentu, Abnormalitas kromosom), faktor lingkungan (Paparan zat berbahaya,paparan radiasi,polusi udara), faktor Prenatal (Kekurangan nutrisi ibu,Merokok selama kehamilan,Konsumsi alcohol,Stres ibu,Infeksi selama kehamilan),

faktor Perinatal(Kelahiran premature,Berat badan rendah, Kekurangan oksigen), Faktor psikologis (Stres,Kecemasan, Depresi,Trauma psikologis) dan Faktor Neurobiologis (Abnormalitas struktur otak,Keseimbangan neurotransmitter,Fungsi otak yang terganggu)

Gejala yang terlihat dari anak dengan ADHD yaitu:Kesulitan memperhatikan, Hiperaktivitas., Impulsivitas,Kesulitan mengatur emosi serta Kesulitan mengorganisir.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif deskriptif untuk mengeksplorasi faktor-faktor penyebab ADHD serta mengevaluasi efektivitas permainan gambar pada anak usia dini yang didiagnosa ADHD. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 1 anak usia 5 tahun yang didiagnosis mengalami ADHD. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan kriteria sebagai berikut:

Anak berusia 2-5 tahun,diagnosa resmi dari dokter mengenai ADHD.Orang tua bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian dan memberikan informasi yang diperlukan.

Untuk mengumpulkan data, digunakan beberapa instrumen berikut: Kuesioner yang dirancang untuk mengevaluasi faktor-faktor penyebab ADHD, termasuk riwayat kesehatan, lingkungan rumah, dan interaksi social,Observasi langsung dilakukan selama sesi untuk menilai kemajuan anak dalam meningkatkan konsentrasi dan sosialisasi.

Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap:

Tahap Persiapan: Menghubungi orang tua untuk mendapatkan persetujuan partisipasi dan menjelaskan tujuan penelitian.

Wawancara dengan orang tua untuk mengumpulkan informasi mengenai faktor-faktor penyebab dan latar belakang anak.Observasi selama sesi terapi wicara yang dilakukan oleh terapis untuk mengevaluasi efektivitas terapi.

Tahap Penutup: Pengolahan data dan analisis hasil setelah semua data terkumpul

HASIL DAN PEMBAHASAN

ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) adalah gangguan perkembangan saraf yang mempengaruhi kemampuan anak untuk berfokus, mengontrol impuls, dan

berinteraksi sosial. Karakteristiknya adalah kesulitan konsentrasi, hiperaktivitas, impulsivitas, dan kesulitan mengikuti instruksi. Hal ini akan mempengaruhi dalam perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.

Pentingnya Sosialisasi dan Konsentrasi Belajar dalam mengatasi anak ADHD. Dengan sosialisasi dapat membantu anak ADHD dalam mengembangkan kemampuan berinteraksi, berbagi, dan bekerja sama.

Konsentrasi belajar sangat diperlukan agar anak dapat meningkatkan kemampuan untuk fokus dan memahami materi pelajaran.

Permainan Media Gambar menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Jenisnya antara lain permainan puzzle, permainan mencari objek, permainan memasang gambar. Manfaat bagi anak adalah meningkatkan konsentrasi, memori, dan kemampuan visual-spatial.

Efektivitas Permainan Media Gambar untuk Anak ADHD dapat meningkatkan konsentrasi dan perhatian, mengembangkan kemampuan sosialisasi dan berinteraksi, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, mengurangi hiperaktivitas dan impulsivitas, meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan Konsentrasi Belajar: Permainan media gambar dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak ADHD. Hal ini dibuktikan melalui penelitian yang menunjukkan peningkatan skor pre-test dan post-test pada anak-anak yang mengikuti permainan tersebut¹.

Pengurangan Perilaku Mengganggu: Permainan media gambar juga dapat mengurangi perilaku mengganggu pada anak ADHD, seperti meninggalkan tempat duduk dan berperilaku tidak terkendali².

Peningkatan Kemampuan Kognitif: Media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk memori, perhatian, dan kemampuan belajar³.

Peningkatan Sosialisasi: Permainan media gambar dapat membantu meningkatkan kemampuan sosialisasi anak ADHD, seperti berbagi, bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman⁴.

Menggunakan permainan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Mengembangkan permainan yang menarik dan interaktif. Melibatkan orang tua

dan guru dalam proses pembelajaran. Mengukur efektivitas permainan melalui penelitian dan evaluasi.

Instrumen Yang Dikembangkan

Efektivitas permainan media gambar untuk meningkatkan sosialisasi dan konsentrasi belajar pada anak dengan ADHD, instrumen yang dikembangkan untuk mengukur hasil intervensi biasanya meliputi alat ukur kuantitatif dan kualitatif untuk dua variabel utama: sosialisasi dan konsentrasi belajar. Berikut adalah contoh hasil yang diharapkan dari instrumen-instrumen tersebut:

1. Instrumen Pengukuran Sosialisasi

Untuk mengukur tingkat sosialisasi, instrumen dapat berupa skala observasi atau kuesioner yang diisi oleh guru, orang tua, atau terapis yang berinteraksi langsung dengan anak. Skala ini mungkin meliputi indikator-indikator berikut:

- *Frekuensi interaksi sosial*: Berapa sering anak berinteraksi dengan teman sebayanya sebelum dan sesudah intervensi.
- *Kualitas interaksi sosial*: Pengamatan tentang bagaimana anak berkomunikasi, seperti melakukan kontak mata, berbicara secara bergantian, dan merespons secara tepat dalam situasi sosial.
- *Kemampuan kerja sama*: Pengukuran terhadap kemampuan anak dalam berkolaborasi atau bekerja dalam kelompok kecil selama permainan atau aktivitas belajar.

Hasil yang Diharapkan:

Terjadi peningkatan skor sosialisasi setelah intervensi, yang menunjukkan bahwa permainan media gambar berhasil memperbaiki kemampuan sosial anak dengan ADHD. Misalnya, hasilnya dapat menunjukkan peningkatan dari skor sosialisasi sebelum intervensi (misalnya, 2 dari 5) menjadi skor yang lebih tinggi (misalnya, 4 dari 5) setelah intervensi.

2. Instrumen Pengukuran Konsentrasi Belajar

Untuk mengukur konsentrasi belajar, instrumen yang digunakan bisa berupa tes atensi, skala konsentrasi, atau kuesioner yang menilai kemampuan anak dalam fokus pada tugas atau aktivitas pembelajaran. Indikator dalam pengukuran ini mungkin meliputi:

- *Durasi perhatian*: Waktu yang dihabiskan anak untuk tetap fokus pada satu tugas tanpa terdistraksi.
- *Konsistensi perhatian*: Kemampuan anak untuk tetap fokus pada tugas-tugas berkelanjutan tanpa sering kehilangan perhatian.
- *Respons terhadap distraksi*: Seberapa sering dan cepat anak terganggu oleh stimulus eksternal atau gangguan lainnya.

HasilyangDiharapkan:

Setelah menjalani sesi permainan media gambar, diharapkan adanya peningkatan dalam durasi dan konsistensi konsentrasi belajar. Misalnya, durasi fokus anak pada tugas mungkin meningkat dari rata-rata 5 menit menjadi 10 menit tanpa gangguan yang berarti.

3. InstrumenKualitatif(ObservasidanWawancara)

Instrumen kualitatif berupa observasi langsung selama sesi permainan serta wawancara dengan guru atau orang tua dapat memberikan wawasan tambahan tentang perubahan perilaku anak. Observasi mungkin akan mencatat:

- *Perubahan dalam inisiatif sosial*: Apakah anak lebih aktif memulai interaksi setelah permainan media gambar diterapkan.
- *Keterlibatan dalam tugas*: Peningkatan motivasi dan partisipasi anak dalam aktivitas pembelajaran atau permainan.
- *Perilaku yang lebih tenang atau terkontrol*: Apakah anak menunjukkan pengendalian diri yang lebih baik selama kegiatan berlangsung.

HasilyangDiharapkan:

Informasi dari observasi dan wawancara ini dapat mendukung data kuantitatif dan memberikan bukti tentang perubahan perilaku sehari-hari anak, seperti inisiatif untuk berinteraksi dan fokus yang lebih lama.

Hasil instrumen ini diharapkan menunjukkan bahwa permainan media gambar memberikan dampak positif dalam meningkatkan sosialisasi dan konsentrasi belajar anak dengan ADHD, yang terlihat melalui peningkatan skor sosialisasi, durasi perhatian, dan hasil observasi yang menunjukkan peningkatan perilaku adaptif.

Lembar Validasi Instrumen

Judul Penelitian:

Efektivitas Permainan Media Gambar untuk Meningkatkan Sosialisasi dan Konsentrasi Belajar pada Anak ADHD

Peneliti:

Yenni Pudji Rahmawati, S.Pd

Tujuan Validasi:

Validasi ini bertujuan untuk menilai instrumen yang dikembangkan agar relevan, jelas, dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur sosialisasi dan konsentrasi belajar pada anak ADHD.

Aspek yang dinilai : relevansi, kejelasan dan kelengkapan

Kriteria Penilaian Skor:

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Contoh Pengisian Lembar Validasi

NO	Pernyataan	Aspek yang dinilai	Skor validasi	Saran , masukan
1	Anak mampu mempertahankan kontak mata saat berbicara.	Relevansi	4	Sudah baik, sesuai dengan tujuan
		Kejelasan	3	Perlu diperjelas dengan contoh
		Kelengkapan	3	Sudah lengkap

				Relevan, namun butuh perincian
	Anak menunjukkan respons terhadap instruksi sederhana.	Relevansi Kejelasan Kelengkapan	3 4 3	Sudah jelas Bisa ditambahkan indikator Sudah lengkap Relevan, namun butuh perincian

Lembar Validitas Instrumen Penelitian

Judul Penelitian: efektivitas permainan media gambar untuk meningkatkan sosialisasi dan konsentrasi belajar pada anak adhd

Nama Peneliti: Yenni Pudji Rahmawati

Tanggal: 25 November 2024

Instruksi:

Silakan beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai setiap item berdasarkan kriteria validitas berikut:

NO	Pertanyaan	Sangat relevan (4)	Relevan (3)	Cukup relevan (2)	Tidak relevan (1)	Catatan
1	Apakah instrumen ini dapat mengukur kemampuan anak		V			

	dalam mengikuti instruksi?					
2	Apakah instrumen ini dapat mengukur waktu yang dibutuhkan anak untuk menyelesaikan permainan?		V			
3	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement positif yang diberikan?		V			
4	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement negatif yang diterapkan?		V			

5	Apakah instrumen ini dapat mencerminkan perubahan konsentrasi anak selama intervensi? v		v			
6	Apakah instrumen ini mudah dipahami oleh subjek penelitian (anak-anak)?		V			
7	Apakah instrumen ini sesuai dengan tujuan penelitian?		V			

Penilaian:

- **Total Skor:** $3 \times 7 = 21$
- **Rata-rata Skor:** 3

Kesimpulan:

- Jika rata-rata skor ≥ 3 , instrumen dianggap valid.
- Jika rata-rata skor < 3 , perlu dilakukan revisi pada instrumen.

Tanda Tangan Validator:

Nama : Endang Widayati,S.Pd

Jabatan : Pengawas TK Kec.Ngaliyan

Tanggal : 25 November 2024

Lembar Validitas Instrumen Penelitian

Judul Penelitian: efektivitas permainan media gambar untuk meningkatkan sosialisasi dan konsentrasi belajar pada anak adhd

Nama Peneliti:Yenni Pudji Rahmawati

Tanggal: 26 November 2024

Instruksi:

Silakan beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai setiap item berdasarkan kriteria validitas berikut:

NO	Pertanyaan	Sangat relevan (4)	Relevan (3)	Cukup relevan (2)	Tidak relevan (1)	Catatan
1	Apakah instrumen ini dapat mengukur kemampuan anak dalam mengikuti instruksi?	V				
2	Apakah instrumen ini dapat mengukur waktu yang dibutuhkan anak untuk		V			

	menyelesaikan permainan?					
3	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement positif yang diberikan?		V			
4	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement negatif yang diterapkan?		V			
5	Apakah instrumen ini dapat mencerminkan perubahan konsentrasi anak selama intervensi?v	V				

6	Apakah instrumen ini mudah dipahami oleh subjek penelitian (anak-anak)?		V			
7	Apakah instrumen ini sesuai dengan tujuan penelitian?		V			

Penilaian:

- **Total Skor:** $3 \times 7 = 23$
- **Rata-rata Skor:** $23/7 = 3,28$

Kesimpulan:

- Jika rata-rata skor ≥ 3 , instrumen dianggap valid.
- Jika rata-rata skor < 3 , perlu dilakukan revisi pada instrumen.

Tanda Tangan Validator:

Nama : Nanik Sari Asih, M.Pd

Jabatan : KS Sekolah Penggerak Kec. Ngaliyan

Tanggal : 26 November 2024

Lembar Validitas Instrumen Penelitian

Judul Penelitian: efektivitas permainan media gambar untuk meningkatkan sosialisasi dan konsentrasi belajar pada anak adhd

Nama Peneliti: Yenni Pudji Rahmawati

Tanggal: 28 November 2024

Instruksi:

Silakan beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai setiap item berdasarkan kriteria validitas berikut:

NO	Pertanyaan	Sangat relevan (4)	Relevan (3)	Cukup relevan (2)	Tidak relevan (1)	Catatan
1	Apakah instrumen ini dapat mengukur kemampuan anak dalam mengikuti instruksi?		V			
2	Apakah instrumen ini dapat mengukur waktu yang dibutuhkan anak untuk menyelesaikan permainan?	V				
3	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement positif yang diberikan?	V				

4	Apakah instrumen ini mencakup aspek reinforcement negatif yang diterapkan?		V			
5	Apakah instrumen ini dapat mencerminkan perubahan konsentrasi anak selama intervensi?v	V				
6	Apakah instrumen ini mudah dipahami oleh subjek penelitian (anak-anak)?		V			
7	Apakah instrumen ini sesuai dengan tujuan penelitian?		V			

Penilaian:

- **Total Skor: 24**
- **Rata-rata Skor: $24/7=3,43$**

Kesimpulan:

- Jika rata-rata skor ≥ 3 , instrumen dianggap valid.
- Jika rata-rata skor < 3 , perlu dilakukan revisi pada instrumen.

Tanda Tangan Validator:

Nama : Jumari,S.Pd

Jabatan : Korsatpen Kec.Ngaliyan

Tanggal : 28 November 2024

Validitas Dengan Rumus Aiken

Diketahui:

- **Skala:** 1–4 (skor terendah $l=1$ = 1, skor tertinggi $c=4$ = 4)
- **Jumlah validator (nnn):** 3
- **Skor Validator:**
 - Validator 1: 3
 - Validator 2: 3.3
 - Validator 3: 3.4

Langkah 1: Hitung nilai sss untuk setiap validator

Rumus $s = r - l$ = $r - 1$.

- Validator 1: $s_1 = 3 - 1 = 2$
- Validator 2: $s_2 = 3.3 - 1 = 2.3$
- Validator 3: $s_3 = 3.4 - 1 = 2.4$

Langkah 2: Hitung jumlah sss

$$\sum s = s_1 + s_2 + s_3 = 2 + 2.3 + 2.4 = 6.7$$
$$\sum \{s\} = s_1 + s_2 + s_3 = 2 + 2.3 + 2.4 = 6.7$$

Langkah 3: Hitung denominator $n \times (c - 1)$

$$n \times (c - 1) = 3 \times (4 - 1) = 3 \times 3 = 9$$
$$n \times (c - 1) = 3 \times (4 - 1) = 3 \times 3 = 9$$

Langkah 4: Hitung validitas Aiken (VVV)

Rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n \times (c - 1)} \quad V = \frac{\sum s}{n \times (c - 1)}$$

Substitusi nilai:

$$V = \frac{6.7}{9} = 0.744 \quad V = 0.744 \times 9 = 6.7 = 0.744$$

Hasil:

Nilai validitas Aiken adalah **0.744**.

Interpretasi:

Nilai VVV mendekati 0.75, yang berarti item tersebut memiliki validitas yang cukup baik.

Uji Validitas Kappa

Data Kategori Diskrit Validator:

- Validator 1: **Valid**
- Validator 2: **Valid**
- Validator 3: **Valid**
- **Tabel Kontingensi Validator 1 dan Validator 2**

	Validator 2: Valid	Validator 2: Tidak Valid	Total (Validator 1)
Validator 1: Valid	3	0	3
Validator 1: Tidak Valid	0	0	0
Total (Validator 2)	3	0	3

Interpretasi Tabel Kontingensi:

- **Kesepakatan:** 3 item dinyatakan **Valid** oleh kedua validator.
- **Tidak ada perbedaan:** Semua penilaian konsisten, sehingga kesepakatan sempurna tercapai.

Hitung Kappa:

- **Observed Agreement (PoP_oPo):**

Semua validator setuju (**Valid**) untuk 3 item:

$$Po = \frac{\text{Jumlah Kesepakatan}}{\text{Total Item}} = \frac{3}{3} = 1.0$$

$Po = \frac{\text{Jumlah Kesepakatan}}{\text{Total Item}} = \frac{3}{3} = 1.0$

- **Expected Agreement (PeP_ePe):**

Probabilitas kesepakatan secara acak dihitung berdasarkan proporsi data:

$$Pe = (3 \times 3) + (0 \times 0) = 1.0$$

$Pe = (3 \times 3) + (0 \times 0) = 1.0$

- **Koefisien Kappa (κ):**

$$\kappa = \frac{Po - Pe}{1 - Pe} = \frac{1.0 - 1.0}{1 - 1.0} = \text{tidak terdefinisi}$$

$\kappa = \frac{Po - Pe}{1 - Pe} = \frac{1.0 - 1.0}{1 - 1.0} = \text{tidak terdefinisi}$

Karena $Po = Pe = 1.0$, hasilnya menunjukkan **kesepakatan sempurna**

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan gambar efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan sosialisasi anak ADHD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti permainan gambar memiliki peningkatan konsentrasi dan kemampuan sosialisasi yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, permainan gambar dapat menjadi salah satu alternatif terapi untuk membantu anak-anak ADHD mengatasi kesulitan konsentrasi dan sosialisasi. Implikasinya bagi orang tua dan pendidik adalah dengan menggunakan permainan gambar sebagai alat bantu pembelajaran untuk anak-anak ADHD. Bagi praktisi kesehatan mental: mempertimbangkan permainan gambar sebagai terapi tambahan untuk anak-anak ADHD. Sedangkan bagi peneliti: melanjutkan penelitian tentang efektivitas permainan gambar dalam meningkatkan konsentrasi dan sosialisasi anak ADHD

DAFTAR PUSTAKA

- ⁵ Efektivitas Bermain Lotto untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar bagi anak ADHD.
- ² Hasanah, H. W. (2018). Peningkatan Ketahanan Duduk dan Pengurangan Perilaku Meninggalkan Tempat Duduk Melalui Teknik Time Out Pada Anak Attention Deficit.
- ³ Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak.
- ⁴ Aulia Faraz Tania, NIM. 22204031021. Meningkatkan Konsentrasi Anak ADHD. Melalui Cognitive Behavior Therapy Berbasis Media Gambar Di Tk Inklusi Ibbas.
- ¹ Efektivitas permainan puzzle untuk meningkatkan konsentrasi belajar