

Pengembangan Permainan Lintasan Semut Untuk Melatih Konsentrasi Pada Anak Autis TKLB Sehati Karimun

Angga Wahyu Saputra¹, Karunia Yulinda Kahiriyah²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Karimun¹²

Jl. Raya Komp. Timah, Tlk. Uma, Kec. Tebing, Kabupaten Karimun, Kepulauan Riau 29663

Email: anggawww123@gmail.com, karuniayulinda@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel: Diterima: 10-08-2025 Direvisi: 30-08-2025 Dipublikasikan: 01-09-2025 Kata kunci: Media Lintasan Semut; Konsentrasi; Anak	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas pengembangan permainan lintasan semut untuk melatih konsentrasi anak autis TKLB Sehati Karimun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (<i>Research Development</i>) dengan model penelitian four-D dari Thiagarajan (1974). Subjek dalam penelitian ini berada di SLB Sehati Karimun dengan instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket yang dilakukan oleh para tim ahli media, tim ahli materi, respon pengguna dan untuk menguji keefektifan permainan lintasan semut, dilakukan juga tes terhadap anak menggunakan <i>pre test</i> dan <i>post test</i>. Jenis data yang dihasilkan kualitatif dengan melakukan analisis data sesuai dengan pedoman kriteria penilaian sehingga dapat menentukan kualitas media permainan yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini berupa media lintasan semut yang digunakan sebagai media permainan untuk melatih konsentrasi anak autis. Berdasarkan penilaian dari tim ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,25 dengan keterangan layak. Penilaian dari tim ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 3,2 dengan keterangan layak. Penilaian dari uji coba tanggapan guru memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil uji efektifitas didapatkan kenaikan nilai rata-rata sebesar 0,5 dengan merujuk dari tabel interpretasi <i>N Gain</i> termasuk ke dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan lintasan semut dinyatakan layak dan efektif untuk melatih konsentrasi anak autis.
Kata Kunci: penting; spesifik; atau representatif bagi artikel ini; terdiri dari 3-6 kata. Keywords: <i>Ant Track Media; Concentration; Autistic Children</i>	Abstract <i>This research aims to determine the effectiveness of developing the ant track game to train the concentration of autistic children at TKLB Sehati Karimun. Research is a type of R&D (Research Development) research with the four-D research model from Thiagarajan (1974). The subjects in this research were at SLB Sehati Karimun with data collection instruments using interviews and questionnaires conducted by a team of media experts, a team of material experts, user responses and to test the effectiveness of the ant track game, tests were also carried out on children using pre-test and post-test. The type of data produced is qualitative by conducting data analysis in accordance with the assessment criteria guidelines so that it can determine the quality of the game media being developed. The results of this research are ant track media which is used as a game media to train the concentration of autistic children. Based on the assessment of the media expert team, they obtained an average score of 3.25 with adequate information. The assessment from the material expert team received an average score of 3.2 with appropriate information. The assessment of the teacher response trial obtained an average score of 3.5 with very adequate criteria. Meanwhile, the results of the effectiveness test showed an increase in the average value of 0.5, referring to the N Gain interpretation table, which is included in the medium category. It can be concluded that the development of the ant track game was declared feasible and effective for training the concentration of autistic children.</i>
Pengutipan APA: Angga. W.S, Karunia. Y. K. (2025). Pengembangan Permainan Lintasan Semut Untuk Melatih Konsentrasi Pada Anak Autis TKLB Sehati Karimun. <i>Jurnal Lensa Pendas</i>, 10(2)374-384. doi: https://doi.org/10.33222/jlp.v10i2.5043	



JURNAL LENSEA PENDAS

Volume 10 Nomor 2, Bulan September Tahun 2025, Hlm. 374-384
Available online at <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/lensapendas>

© 2025 Angga Wahyu Saputra¹, Karunia Yulinda Kahiriyah².

Under the license CC BY-SA 4.0

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

Alamat Korespondensi : Jl. Raya Komp. Timah, Tlk. Uma,
Kec. Tebing, Kabupaten Karimun, Kepulauan Riau 29663
Email : anggawww123@gmail.com

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang membutuhkan pendidikan serta layanan khusus, dikarenakan anak terlihat berbeda dari pada anak pada umumnya dalam sebuah hal atau lebih. Bila dikaitkan dengan sebuah istilah *disability*, maka anak berkebutuhan khusus ialah anak yang terdapat keterbatasan di salah satu atau beberapa kemampuan baik dari segi fisik seperti tunanetra dan tunarungu, juga dari segi psikologis seperti autisme atau ADHD menurut Ayuning (2022: 27). Anak Berkebutuhan Khusus ialah anak yang mengalami kelainan dalam proses tumbuh kembangnya baik dari segi intelektual, sosial dan sebagainya, bila dibandingkan dengan anak seumurannya, sehingga membutuhkan sebuah pelayanan pendidikan yang khusus. Dari sekian banyak kategori anak berkebutuhan khusus, termasuk juga di dalamnya terdapat anak autis.

Ballerina (2017: 247) menyatakan bahwa salah satu karakteristik anak autis ialah mempunyai hambatan dalam rentang perhatian, yang berdampak pada proses pembelajarannya di dalam kelas. Dari pemaparan tersebut dapat kita ketahui bahwa salah satu permasalahan yang ada pada anak autis adalah sulit untuk memusatkan perhatian pada satu hal. Anak autis ini akan cenderung mudah mengalihkan pandangannya kepada hal-hal lain dengan cepat sehingga anak tidak akan bisa fokus memperhatikan guru menjelaskan di depan kelas dalam waktu yang lama.

Konsentrasi menurut Thosin Waskita (2022: 65) ialah sebuah pemusatan perhatian atau sebuah usaha agar perhatian terpusatkan pada informasi yang diperlukan dengan tidak menghiraukan informasi yang tidak diperlukan. Konsentrasi ialah hal yang sudah sangat umum terdengar oleh telinga kita, bahkan bagi beberapa orang mudah saja untuk bisa berkonsentrasi. Namun, kebanyakan orang juga

ada yang mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi sehingga mereka memiliki caranya masing-masing untuk bisa membuat dirinya dalam keadaan siap untuk berkonsentrasi misalnya memutar musik atau instrument yang menenangkan hati dan pikiran, juga ada dengan cara memposisikan dirinya dalam kondisi dan situasi yang tenang sehingga mudah untuk berkonsentrasi.

Konsentrasi ialah suatu kondisi seseorang dimana ia mampu bertahan, memusatkan seluruh perhatian dan fokusnya pada sesuatu hal. Tentu saja kemampuan untuk bisa fokus ini juga dibutuhkan oleh anak-anak ketika dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam aktivitas pembelajaran, pastinya kemampuan konsentrasi ini sangat dibutuhkan sekali karena sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan kemampuan konsentrasi yang baik, maka akan membuat anak mudah untuk menerima dan memahami instruksi serta pelajaran yang diberikan.

Dari hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa salah satu cara yang paling efektif untuk bisa berkonsentrasi dengan baik yaitu dengan menyingkirkan terlebih dahulu hal-hal yang diluar kepentingan kita yang nantinya bisa mengganggu konsentrasi kita dan memecah fokus kita. Didukung dengan pendapat menurut Hasanah et al., (2017: 144) mengatakan bahwa konsentrasi belajar pada anak akan menentukan hasil prestasi belajarnya, konsentrasi tersebut bisa dilihat dari kefokusannya anak dalam belajar atau juga dapat dilihat dari ciri-ciri konsentrasi belajar itu sendiri. Berimbang pada anak autis juga, gangguan konsentrasi ini akan berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran serta kesulitan para guru untuk memberikan dan menyampaikan pelajaran. Sehingga masalah yang dihadapi oleh anak autis ialah konsentrasi belajar di kelas. Ada banyak faktor yang menyebabkan seseorang dapat

mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi.

Menurut Sri Ratnawati (2017: 28) mengatakan bahwa munculnya tingkat konsentrasi yang rendah dipicu oleh faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal yaitu gangguan kesehatan jasmani seperti kekurangan jam tidur, rasa perasaan negatif yang menyebabkan kekhawatiran berlebih dan kurangnya rasa minat seseorang pada pelajaran. Sedangkan contoh factor eksternal/lingkungan seperti suasana yang berisik dan tidak kondusif, pencahayaan yang kurang, pergaulan dan masih banyak lagi.

Salah satu penyebab seseorang sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar di kelas disebabkan oleh kurangnya minat anak dalam mata pelajaran yang sedang dipelajari, terganggu dengan suasana kelas dan lingkungan yang tidak tenang sehingga ada banyak hal yang mampu mengalihkan perhatian selain kepada pelajaran yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, konsentrasi belajar menjadi salah satu aspek penting yang berperan dalam peningkatan belajar anak untuk bisa mencapai prestasi yang baik. Jika konsentrasi ini terganggu, maka akan terganggu juga dalam mengikuti pelajaran, baik di kelas maupun belajar secara pribadi.

Sesuai dengan pemaparan sebelumnya bahwa sulitnya konsentrasi anak di kelas disebabkan kurangnya rasa minat anak tersebut terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, kita selaku seorang guru harus mampu memunculkan rasa minat anak terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satunya yaitu dengan menciptakan sebuah permainan guna menarik perhatian anak. Tentunya permainan sangat disukai oleh semua orang terlebih lagi anak-anak. Dalam membantu konsentrasi belajar anak dibutuhkan sebuah permainan yang mampu menarik perhatian anak.

Menurut Fadlillah (2017: 6) Permainan ialah sebuah kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatan atau aktivitas yang dilakukannya, selagi itu terdapat unsur menyenangkan dan kebahagiaan bagi anak, maka bisa disebut sebagai permainan. Jika anak merasa senang dalam pembelajaran tentunya mereka juga akan fokus dengan pembelajaran yang sedang dibawakan oleh guru. Oleh sebab itu, dengan sebuah permainan menjadi salah satu cara untuk melatih konsentrasi anak di kelas.

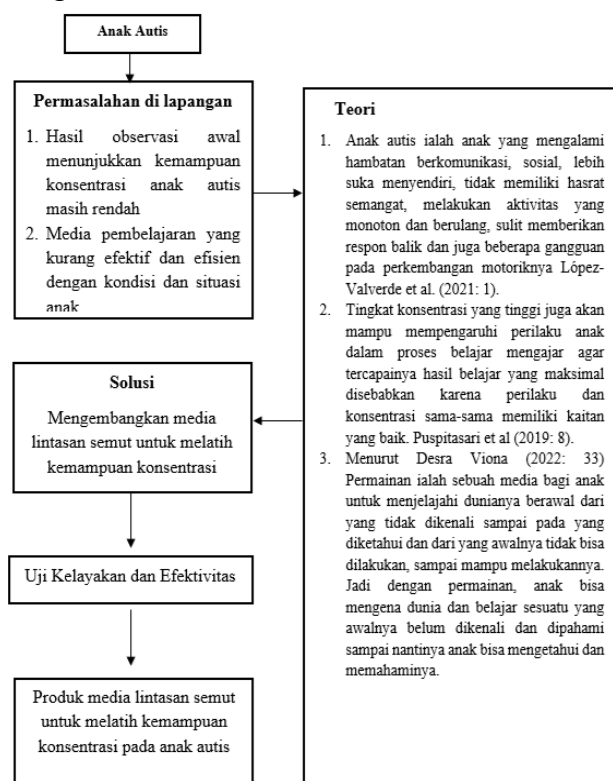
Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu, peneliti Riana Marlina dan Asri Wijastuti (2013) dalam jurnal yang berjudul “Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autis”. Hasil penelitian ini adalah berdasarkan analisis estimasi kecenderungan arah dapat disimpulkan bahwa intervensi permainan ular tangga modifikasi dilakukan untuk konsentrasi anak autis meningkat. Dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media yang tepat dan menyenangkan juga mempengaruhi konsentrasi anak autis.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Danillah Syafrol Warneri dan Sri Utami (2016) dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Autis Dalam Berhitung Melalui Keterampilan Meronce. Adapun hasil penelitiannya yaitu dengan memanfaatkan keterampilan meronce konsentrasi anak autis pada mata pelajaran berhitung di SLBN Ngabang mengalami peningkatan. Konsentrasi fisik rata-rata pada siklus I dan II 72,5%, konsentrasi mental pada siklus I dan II rata-rata 68%, dan konsentrasi emosional siklus I dan II rata-rata 66,6%. Adanya peningkatan prosentase KKM dari 60, pada siklus I hanya 52 dan siklus II mencapai 83. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan konsentrasi melalui

keterampilan meronce tersebut.

Berkaitan dengan penjabaran yang telah dipaparkan di atas, peneliti bermaksud ingin mengembangkan suatu media permainan yang dapat membantu melatih konsentrasi pada anak autis berupa media permainan lintasan semut untuk melatih konsentrasi pada anak autis.

Berikut kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini dapat digambarkan sebagai berikut.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan model pengembangan merujuk pada model *Four-D* yang diciptakan oleh Thiagarajan, dkk Thiagarajan et al. (1974), yang telah diadaptasi menjadi *three-D*, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan) dan *Develop* (pengembangan). Tahap keempat *Dessiminate* (menyebarkan) sengaja peneliti hapuskan karena tujuan dari penelitian ini hanya sampai pada tahap kevalidan dan keefektifan permainan. Kelebihan dari penggunaan metode

ini adalah tahapan-tahapannya dalam proses pembuatan produk lebih terstruktur sehingga memudahkan proses penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk berupa permainan lintasan semut.

Penelitian ini dilakukan di SLB Sehati Karimun yang beralamat di Jl.Telaga Riau No.38 RT 05 RW 05, Tanjung Balai Kota, Kecamatan Karimun, Kabupaten Karimun Provinsi Kepulauan Riau. Telah berdiri sejak tahun 2007. Nomor pokok sekolah 11003211. Berstatus sekolah swasta dengan akreditasi C. Penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari bulan Januari - Juni 2024.

Subjek penelitian Populasi dalam penelitian ini adalah anak autis di SLB Sehati Karimun yang mengalami gangguan konsentrasi. Seluruh total populasi berjumlah 5 anak. Teknik pemilihan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Dari total 5 anak tersebut, berperan sebagai sampel penelitian yang memenuhi kriteria sebagai berikut; mengalami hambatan dalam konsentrasi, masih sulit fokus dalam mengerjakan pekerjaan, mampu mengerti instruksi yang diberikan guru, dan sedikit mampu berkomunikasi dengan baik.

Penelitian ini menggunakan beberapa macam teknik dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan penggunaan angket. Pada metode angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data melalui lembar validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas yang mengajar anak autis, serta tes kinerja anak.

Spesifikasi produk media lintasan semut dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Segi Desain Dan Bahan:

- a) Ukuran papan 60 cm x 40 cm (posisi terbuka) dan 30 cm x 40 cm (dalam posisi tertutup) menggunakan triplek tebal. Ketika terbuka, terdapat 2 buah lintasan.
- b) Tinggi sisi samping papan $\pm$ 5 cm.

- c) Bagian sisi kiri dan kanan papan terdapat lubang sepanjang 34 cm.
- d) Terdapat tongkat penggerak dengan magnet diujungnya sepanjang 20 cm sebanyak 2 buah.
- e) Lintasan semut terbuat dari bahan kertas *art paper* dan dilapisi dengan *hardboard* berukuran 28 cm x 38 cm.
- f) Terdapat 4 jenis lintasan: garis lurus, garis melengkung, garis zig-zag dan garis patah-patah.
- g) Terdapat pin menyerupai semut berwarna hitam terbuat dari akrilik dan di tempelkan magnet berukuran 2 cm.

2. Cara Bermain

- a) Permainan lintasan semut dimainkan oleh dua pemain setiap sesi permainan.
- b) Giliran permainan tiap pemain ditentukan melalui suit.
- c) Lintasan pertama (garis lurus) diletakkan disetiap papan lintasan.
- d) Pin semut di letakkan di atas lintasan.
- e) Setiap pemain menggerakkan pin semut menggunakan tongkat penggerak melalui lubang yang ada di samping papan
- f) Setiap pemain yang telah berhasil membawa pin semut ke ujung garis finish, maka akan dilanjutkan ke lintasan kedua dan ketiga dengan cara bermain yang sama.
- g) Setiap pemain diberikan waktu maksimal 2 menit untuk menyelesaikan tiap lintasannya.
- h) Pemain yang paling cepat menyelesaikan semua lintasan itulah yang menjadi pemenang.

Analisis data yang digunakan untuk menentukan kelayakan produk penelitian ini ialah menggunakan teknik analisis data hasil uji kevalidan dan hasil uji coba respon pengguna. Angket tanggapan yang digunakan dalam

pengumpulan data bersifat kuantitatif, data dapat diolah dengan cara penyajian persentase dengan menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukuran yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak.

Nilai yang diberikan adalah 1 sampai 4, yang menggambarkan posisi yang sangat positif ke posisi yang sangat negatif, ataupun bisa sebaliknya. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Respon netral sengaja dihilangkan, sehingga responden dapat menunjukan sikap ataupun pendapatnya terhadap pernyataan yang diajukan oleh kuesioner. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring yang diberikan pada setiap jawaban dari responden.

Berikut rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$$X_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Maksimal}} \times 4$$

Dengan rumus akhir:

$$X = \frac{\sum \bar{x}}{\sum y}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata aspek

n = Jumlah validator/responden

x_i = Nilai tiap validator/responden

X = Rata-rata akhir angket

$\sum y$ = Jumlah aspek tiap angket

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan media permainan lintasan semut untuk melatih konsentrasi anak autis TKLB Sehati Karimun yang layak dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R & D). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Four-D* Thiagarajan (1974). Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam pengembangan media lintasan semut ialah pengembangan *Four-D* Thiagarajan

(1974) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define*, *Desain*, *Development* dan *Disseminate*. Peneliti memakai 3 tahap saja yaitu *Define*, *Desain* dan *Development*. Oleh karena itu, Berikut penjelasan hasil pengembangan media lintasan semut sesuai dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum melakukan penelitian, dimana permasalahan-permasalahan ditemukan dalam proses pembelajaran, dikaji dan akhirnya didapatkan cara solusi. Tahap ini diawali dengan kegiatan observasi bertujuan untuk mengumpulkan segala sumber informasi untuk kebutuhan media lintasan semut yang akan dikembangkan.

a. Analisis Awal Akhir

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data fakta di lapangan, harapan serta solusi dalam permasalahan yang ada sehingga dapat menentukan produk akan dikembangkan.

b. Analisis Anak Autis

Tahap ini bertujuan agar peneliti bisa memahami karakteristik anak. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, karakteristik anak autis dijadikan subjek penelitian, yaitu; mengalami kesulitan fokus belajar, kurang mampu untuk fokus melakukan pekerjaan atau tugas yang diberikan oleh guru, sedikit mampu memahami arahan guru, dan kurang mampu berkomunikasi dengan baik.

c. Analisis Konsep

Tujuan dari analisis konsep adalah memahami prinsip dalam pembangunan konsep-konsep materi yang dipakai nanti sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi. Kompetensi dasar dalam penelitian ini

adalah untuk melatih konsentrasi, dengan standar kompetensi anak bisa berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Agar tujuan tersebut terpenuhi maka sangat dibutuhkan sebuah metode, strategi, dan media yang sesuai dalam pembelajaran. Penggunaan media sebelumnya seperti lembar kerja dan media ajar lain dianggap kurang efektif. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu guru untuk melatih konsentrasi anak autis sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah.

d. Analisis Tugas

Tujuan dari analisis tugas ini adalah agar peneliti mengidentifikasi kemampuan utama yang harus dikuasai oleh anak. Kemampuan yang harus dikuasai dalam penelitian ini adalah anak mampu berkonsentrasi dengan baik melalui media permainan yang dikembangkan.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

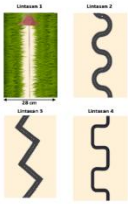
Spesifikasi tujuan pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku pada anak yang diharapkan setelah penggunaan media tertentu. Spesifikasi tujuan pembelajaran pada penelitian ini ialah melatih konsentrasi pada anak autis di TKLB SLB Sehati Karimun.

2. Tahap Perencanaan (*Desain*)

Tahap perancangan ini mencakup hal yang berkaitan dengan penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak sehingga media lintasan semut ini menjadi lebih menarik dan diminati oleh anak. Media lintasan semut yang belum dikembangkan masih sangat tidak menarik bagi anak karena masih terbuat dari bahan kardus dan lintasannya juga masih polos menggunakan kertas HVS. Pada tahap ini diawali dengan menyusun kisi-kisi angket dan menyusun

angket hasil. Dari tahap inilah diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh para ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media lintasan semut yang telah dikembangkan. Serta angket untuk mengetahui kinerja anak saat menggunakan media lintasan semut yang telah dikembangkan. Media lintasan semut ini di desain semenarik mungkin karena yang awalnya lintasan semut terbuat dari kertas HVS, belum berwarna dan belum ada tambahan objek lain sehingga kurang menarik perhatian anak. Maka peneliti membuat rancangan desain serta revisi desain sesuai saran dan masukan oleh para ahli media :

Tabel 1. Saran/Masukan dan Hasil Perbaikan

Validator	Saran/Masukan	Hasil Perbaikan
Edi Kurniawan, S.Pd., M.Pd	 - Menambahkan objek pendukung seperti jalan, rumput, bunga, batu dan lain-lain. - Mengganti <i>background</i> yang awalnya hanya warna krem polos menjadi lebih menarik. - Mengganti bahan lintasan yang awalnya menggunakan kertas HVS menjadi lebih tebal dan kokoh	 - Sudah ditambahkan objek pendukung seperti jalan, rumput, bunga dan batu. - Sudah mengganti <i>background</i> menjadi bentuk jalanan seperti jalan tanah dan jalan aspal agar terlihat lebih beragam dan menarik. - Sudah mengganti lintasan dengan bahan <i>hardboard</i> agar lebih tebal dan kokoh.

Rahmat Sanusi S.Pd., M.Or	 Merapikan meja lintasan agar tepian meja tumpul dan tidak tajam, tidak membahayakan anak ketika memainkannya. - Melapisi tepian meja dengan HPL agar terlihat lebih rapi. - Mengganti kaki meja agar lebih kokoh.	 Bagian tepi meja sudah dirapikan. - Bagian luar meja dilapisi HPL - Kaki meja sudah diganti menjadi lebih kuat dan kokoh. - Menghilangkan papan tengah meja agar daya tarik magnet lebih kuat.
---------------------------	---	---

Berdasarkan tabel 1, sebelum direvisi media lintasan semut ini masih ber *background* warna krem dan masih sangat polos sehingga tampilannya masih sangat membosankan dan kurang menarik perhatian. Setelah direvisi, media lintasan semut sudah diubah *background* menjadi lebih banyak objek seperti bunga, batu, dan rumput serta lebih bervariasi seperti jalan berpasir, jalan berbatu dan jalan aspal sehingga lebih menarik perhatian. Revisi bagian meja lintasan juga sebelum revisi masih sangat polos dan masih tajam dibagian tepian meja sehingga berpotensi membahayakan anak ketika menggunakan media lintasan semut tersebut. Setelah direvisi, meja lintasan sudah dirapikan dengan menumpulkan bagian tepi meja agar lebih aman digunakan serta melapisi meja dengan (*High Pressure Laminate*) HPL agar tampilan meja lebih rapi dan bertekstur. Setelah melakukan revisi/perbaikan sesuai arahan dari validator media, selanjutnya peneliti melanjutkan ke tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui hasil kelayakan dan efektifitas dari media permainan lintasan semut, melewati beberapa validasi ahli media, ahli materi dan respon pengguna. Berikut hasil penilaian kevalidan para tim validator:

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Butir Aspek	Analisis	Validator	
				1	2
1	Kelayakan Desain	11	Σ Skor	37	36
			X_i	3,3	3,2
			$\bar{x}$	3,25	
			Kriteria	“Valid/Layak”	
2	Kesesuaian Permainan	9	Σ Skor	28	31
			X_i	3,1	3,4
			$\bar{x}$	3,25	
			Kriteria	“Valid/Layak”	
Σ Skor Total		20	Σ Skor	3,25	
			Kriteria	“Layak”	

Berdasarkan tabel 2, penilaian validasi ahli media pada aspek 1 yaitu kelayakan desain mendapatkan nilai rata-rata 3,25 dengan kriteria "Baik". Penilaian aspek 2, kesesuaian permainan mendapatkan nilai rata-rata 3,25 dengan kriteria "Baik". Jumlah skor dari ahli media berjumlah 20, kriteria penilaian dengan nilai rata-rata validator ahli media ialah 3,25 dengan kriteria "Layak".

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Butir Aspek	Analisis	Validator	
1	Kelayakan Penggunaan	3	Σ Skor	1	2
			X_i	11	10
			$\bar{x}$	3,6	3,3
			Kriteria	“Sangat Valid/Sangat Layak”	
2	Kelayakan Permainan	7	Σ Skor	21	21
			X_i	3	3
			$\bar{x}$	3	
			Kriteria	“Valid/Layak”	
Σ Skor Total		10	Σ Skor	3,2	
			Kriteria	“Layak”	

Berdasarkan tabel 3, hasil penilaian dari validasi ahli materi diatas pada aspek 1 tentang kelayakan penggunaan memperoleh nilai rata-rata 3,4 dengan kriteria "Sangat Baik". Aspek 2 tentang kelayakan permainan memperoleh nilai rata-rata 3 dengan kriteria "Baik". Jumlah skor penilaian aspek ahli materi adalah 10, kriteria penilaian dan rata-rata penilaian ahli materi ialah 3,2 dengan kriteria "Layak".

Tabel 4. Hasil Penilaian Guru

N o	Aspek	Jumlah Butir Aspek	Analisis	Validator
1	Kelayakan Penggunaan Media	9	Σ Skor	32
			$\bar{X}$	3,5
			Kriteria	"Sangat Valid/Sangat Layak"

Berdasarkan tabel 4, jumlah skor dari respon tanggapan guru dengan 9 kriteria penilaian nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria "Sangat Layak". Sedangkan untuk mengetahui efektifitas, digunakan uji coba efektifitas berupa *pretest* dan *Posttest*. Hasil penilaian merujuk pada perhitungan *Gain Score* sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *Gain Score*

No.	Nama Siswa	Penguasaan		Score <g>	Keterangan
		Pretest	Posttest		
1	AF	11	14	0,3	Sedang
2	TY	13	18	0,7	Tinggi
3	YP	12	19	0,8	Tinggi
4	AZ	12	14	0,2	Rendah
5	RF	14	18	0,	Sedang

Tabel 6. Hasil Uji *Gain Score*

Skor	Pretest	Posttest
Maksimum	14	17
Minimum	12	14
Rata-rata	12,4	16,6
Jumlah Subjek (N)	5	
<i>Gain Score</i>	0,5	

Tabel 7. Kategori Perolehan *N Gain Score*

Batasan Kategori	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan pada tabel 6, dapat dilihat bahwa hasil uji efektifitas memperoleh skor 0,5 dengan merujuk dari interpretasi tabel 7, kategori *gain score* maka dapat disimpulkan bahwa skor 0,5 termasuk dalam kategori sedang dan dapat diambil kesimpulan bahwa permainan lintasan

semut untuk melatih konsentrasi anak autis TKLB Sehati Karimun dikatakan efektif.

Pembahasan ini berupa pembahasan uji kevalidan dan hasil uji efektivitas dari penggunaan media lintasan semut untuk melatih konsentrasi anak autis TKLB Sehati Karimun. Tujuan dari penelitian ini agar media permainan lintasan semut ini menjadi media permainan yang layak. Sejalan dengan pendapat Bintiningtiyas et al., (2016: 302) mengatakan bahwa permainan dapat dikatakan layak jika memenuhi kriteria kevalidan dan keefektifan.

SIMPULAN

Kesimpulan Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata dari penilaian validator ahli materi mendapatkan nilai 3,2 sehingga produk media mendapatkan keterangan "Layak/Valid". Nilai rata-rata dari penilaian validator ahli media mendapatkan nilai 3,25 sehingga produk media mendapatkan keterangan "Layak/Valid". Sedangkan nilai rata-rata dari respon pengguna tanggapan guru memperoleh nilai rata-rata 3,5 sehingga produk media mendapatkan kriteria "Sangat Layak/Sangat Valid". Sehingga secara keseluruhan, pengembangan permainan lintasan semut untuk melatih konsentrasi anak autis TKLB Sehati Karimun dikatakan "Valid".
2. Penggunaan media lintasan semut sangat baik digunakan untuk melatih kemampuan konsentrasi anak autis TKLB Sehati Karimun. Hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan hasil pencapaian anak saat melakukan uji coba tes. Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa adanya kenaikan setelah dilakukannya intervensi berupa penggunaan media lintasan semut. Penilaian pencapaian anak tersebut menunjukkan adanya perubahan angka

penilaian antara *pretest* dan *posttest* yakni dari 12,4 menjadi 16,6 sehingga adanya kenaikan sebesar 0,5. Jika diinterpretasikan kedalam perhitungan Gain Score maka dapat disimpulkan bahwa skor 0,5 termasuk dalam kategori "Sedang".

Penelitian dan pengembangan media permainan ini tentunya masih sangat perlu tindakan lanjutan agar bisa mendapatkan media permainan yang lebih baik lagi kedepannya dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti menyarankan:

1. Bagi peneliti, bisa terus belajar dan dapat memberikan motivasi agar bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran nantinya.
2. Bagi pembaca, dapat menjadi acuan dalam pengembangan karya yang lebih baik lagi dan lebih inovatif juga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi guru, dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran dan menjadi media pembantu atau penunjang kelas agar lebih banyak variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- A Ayuning, A., Pitaloka, P., Fakhiratunnisa, S. A., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. In *Masaliq: Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 1).
<https://ejournal.yasinalsys.org/index.php/masaliq>
- Ballerina, T. (2017). Meningkatkan Rentang Perhatian Anak Autis dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf. *Inklusi*, 3(2), 245.
<https://doi.org/10.14421/ijds.030205>
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Rifmanto, Ed.; pertama). Prenada Media Grup.
<https://books.google.co.id/books?id=fja2DwAAQBAJ&lpg=PR5&ots=Bk-ISGOglW&dq=pengertian%20permainan&lr&hl=id&pg=PR5#v=onepage&q=pen>

gertian%20permainan&f=false

- Hasanah, U., Ahmad, R., & Karneli, Y. (2017). *International Counseling and Education Seminar The Responsibility of Counselor and Educator in Millennium Era Efektifitas Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa*.
<http://bk.fip.unp.ac.id/ices2017>|pp:143-148
- Sri Ratnawati, M. P. (2017). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 04, 25–29.
- Syafrol, D., Dan, W., & Utami, S. (2013). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Autis Dalam Berhitung Melalui Keterampilan Meronce. Skripsi Sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. In *Indiana University*. Indiana University.
[https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Thosin Waskita, D., Sabilah, N., & Rakeyan Santang, S. (2022). *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi* (Vol. 3, Issue 1).