

## ABSTRAK

**KORI DYAH WIRATIKA : Studi mengenai Penyusunan Rancangan dan Pelaksanaan Pelatihan Peningkatan Mempertahankan Perhatian (PKMP) dengan Penambahan Tampilan Skor sebagai *Immediate Feedback* pada Anak Usia 9 – 10 Tahun yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian**  
**Pembimbing : Prof. Dr. Juke R. Siregar, M.Pd. dan Laila Qodariah, M.Psi**

Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP) memiliki rentang perhatian yang pendek sehingga akan kesulitan untuk bertahan menyelesaikan tugas hingga selesai dan benar. Jika tidak mendapat penanganan segera, maka hampir semua aspek kehidupan anak GPP dapat terganggu, terutama dalam proses belajar.

Musma Muis (2015) telah merancang dan menguji coba suatu pelatihan Peningkatan Kemampuan Mempertahankan Perhatian (PKMP) bagi anak GPP usia 9-10 tahun berdasarkan pendekatan psikoedukasi (Valett, 1969) dan teori *Sustained Attention* (Flick, 1998). Selama 8 hari berturut-turut, anak diberi tugas untuk memasukkan Apel dalam keranjang dengan cara menekan tombol *Spacebar* ketika layar laptop menampilkan buah Apel yang bergerak. Berdasarkan uji coba awal yang sudah dilakukan Musma (2015), penambahan tampilan skor pada permainan *Memasukkan Apel ke Keranjang* sebagai bentuk dari *immediate feedback* perlu dilakukan untuk pengembangan penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian replikasi parsial atas pelatihan PKMP dari Musma (2015), yang terdiri atas dua studi. Studi I merupakan penyusunan rancangan penambahan tampilan skor (*immediate feedback*) pada permainan *Memasukkan Apel ke Keranjang* dalam pelatihan PKMP dengan metode survei terhadap ukuran, tipe, dan warna angka skor. Sedangkan, studi II merupakan pelaksanaan uji coba pelatihan PKMP yang telah diberi tampilan skor (*immediate feedback*) pada media pelatihannya, dengan pendekatan penelitian *quasi experiment* serta metode *Single-Subject Design* tipe *A-B-A Design*. Alat ukur *sustained attention* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sustained Attention to Response Task* (SART).

Hasil penyusunan rancangan tampilan skor pada studi I menunjukkan bahwa tampilan skor yang dapat digunakan dalam permainan *Memasukkan Apel ke Keranjang* pada pelatihan PKMP adalah berwarna hitam, berukuran 48, dan tipe *San Serif*. Hasil studi II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *sustained attention* berdasarkan pola grafik fase B (saat terdapat *treatment*) yang lebih tinggi dibandingkan dengan fase A (saat tidak terdapat *treatment*). Rata-rata skor benar pada fase A (*Baseline*) = 75,7 %, fase B (*Treatment*) = 84,78 %, dan fase A (*Post treatment*) = 80,3 %. Berdasarkan analisa kuantitatif dan kualitatif, dapat disimpulkan bahwa rancangan pelatihan PKMP dengan penambahan tampilan skor sebagai *immediate feedback* pada media pelatihannya dapat meningkatkan kemampuan *Sustained Attention* pada subjek penelitian, yaitu anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP) usia 9-10 tahun.

**Kata kunci :** GPP, *Sustained Attention*, *Immediate Feedback*, Psikoedukasi, Pelatihan PKMP

## ABSTRACT

**KORI DYAH : *The Study on The Design and Try Out of Peningkatan Kemampuan Mempertahankan Perhatian (PKMP) Training with modification the provision of display score as the immediate feedback in 9-10-years-old Children with Attention Deficit Disorder***

**Pembimbing : Prof. Dr. Juke R. Siregar, M.Pd. and Laila Qodariah, M.Psi**

*Children with attention deficit disorder which have short attention span will get difficulties to complete the task correctly. These conditions left continuously, they can disrupt almost all aspects of the children's life, especially in the learning process.*

*Musma Muis (2015) have designed and try out of Peningkatan Kemampuan Mempertahankan Perhatian (PKMP) training to 9-10 years-old children with GPP, approach based on psychoeducation (Valett, 1969) and the theory of Sustained Attention (Flick, 1998). For 8 consecutive days, children are given the task to incorporate apples in the basket by pressing the "Spacebar" when the screen displays moving apples. Based on initial trials that have been conducted by Musma (2015), the addition of the score on the game "Memasukkan Apel ke dalam Keranjang" as a form of immediate feedback needs to be done for the development of research.*

*This study is a partial replication on PKMP training of Musma (2015), which consist of the designing and implementation of trial modifications to addition the display scores on media training " Memasukkan Apel ke dalam Keranjang" as a form of immediate feedback. This study uses Single-Subject Design: A-B-A type. Sustained Attention Measurements in this study is Sustained Attention to Response Task (SART).*

*The results of this study, seen by the chart patterns that have had the increase in phase B compared with phase A. The average correct scores in phase A (Baseline) = 75,7%, phase B (treatment) = 84,78%, and phase A (post treatment) = 80,3%. Based on the result of research, it can be concluded that the design of Peningkatan Kemampuan Mempertahankan Perhatian (PKMP) training with modification the provision of display score as the immediate feedback that had been developed, can improve the ability of Sustained Attention in 9-10-years-old children with Attention Deficit Disorders.*

**Keywords :** ADD, Sustained Attention, Immediate Feedback, Psychoeducation, PKMP training