

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LOTTO UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR BAGI ANAK DENGAN
HAMBATAN AUTIS**

SKRIPSI

**Oleh :
NADIA MAULIDA
2110127220024**



**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
SEPTEMBER 2025**

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LOTTO UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR BAGI ANAK DENGAN
HAMBATAN AUTIS**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Strata-1 Pendidikan Khusus**

**Oleh :
NADIA MAULIDA
NIM : 2110127220024**

**JURUSAN PENDIDIKAN KHUSUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
SEPTEMBER 2025**

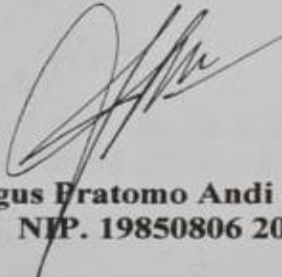
LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LOTTO UNTUK
MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR BAGI ANAK DENGAN
HAMBATAN AUTIS**

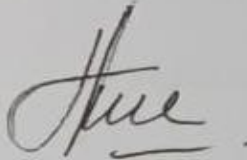
Oleh:
NADIA MAULIDA
NIM. 2110127220024

Disetujui Untuk Sidang Skripsi

Pembimbing I


Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd
NIP. 19850806 201012 1 006

Pembimbing II


Etna Anjani T., M.Psi., Psikolog
NIPPPK. 198306302023212024

Menyetujui,

**Ketua Jurusan
Pendidikan Khusus**



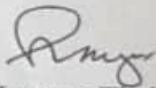

Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd
NIP. 19850806 201012 1 006

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Nadia Maulida NIM 2110127220024 dengan judul "Penggunaan Media Permainan Lotto Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Belajar Bagi Anak dengan Hambatan Autis" telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program studi Pendidikan Khusus.

Banjarbaru, 09 September 2025

Penguji I,



Hayatun Thaibah, M. Psi., Psikolog
NIP. 19810726 201612 1 001

12 September 2025

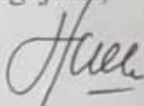
Penguji II,



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd
NIP. 19850806 201012 1 006

09 September 2025

Penguji III,



Etna Anjani T., M. Psi., Psikolog
NIPPPK. 198306302023212024

09 September 2025

Ketua Jurusan Pendidikan Khusus



Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M. Pd
NIP. 19850806 201012 1 006

09 September 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadia Maulida
Nim : 2110127220024
Program Studi : Pendidikan Khusus
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Lambung Mangkurat

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Lotto Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Bagi Anak dengan Hambatan Autis" ini sepenuhnya karya sendiri. Tidak ada di dalamnya plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai. Atas pernyataan ini saya akan bertanggung jawab sepenuhnya, dan siap menanggung resiko/menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran.

Banjarbaru, 10 Oktober 2025


Nadia Maulida
NIM. 2110127220024

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya.
2. Ayahanda Yuda dan Ibu Rusmini yang telah memberikan dukungan moral maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan penulis, karena tiada kata seindah lanjutan do'a dan tiada do'a yang paling khusyuk selain do'a dari orang tua. Terima kasih atas semua nasehat yang diberikan dan mampu menunggu dengan sabar sampai penulis mendapatkan gelar dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, yang selalu membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan dan juga ilmu hingga skripsi ini selesai.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan saya di perantauan dan perkuliahan, Ghina Shofa Zaina, Umi Lathifah, Nabila Ghina Hanifah, Aprilia Fitriani, Fauthyda Herlinawati, yang selalu mengulurkan tangan dengan rendah hati menolong penulis dikala kesusahan, terima kasih sudah menjadi keluarga seperti saudara kandung di perantauan. Terima kasih atas canda, tawa, kebahagiaan, kesedihan

yang sudah kita lalui bersama-sama tentu nya itu akan menjadi kenangan terindah bagi penulis di masa perkuliahan ini.

5. Pihak sekolah SDN 1 Landasan Ulin Barat yang telah dengan senang hati menerima penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, terima kasih telah membantu penulis dan memberikan dukungan serta do'a agar skripsi ini selesai.
6. Kepada seseorang yang menemani selama perjalanan proses skripsi ini, terima kasih atas kesabaran hatimu yang luas, yang rela menjadi tempat pelampiasan emosi amarah penulis disaat sedang berkelahi dengan pikiran sendiri. Terima kasih selalu memberikan dukungan, do'a dan pikiran positif untuk seluruh hal baik yang diberikan selama ini untuk penulis
7. Nadia Maulida selaku diri sendiri, terima kasih sudah berjuang sejauh ini, atas usaha-usaha yang dilakukan. Terima kasih sudah mampu bertahan sampai dititik ini, selalu kuat sabar menjalani semuanya dan bertanggung jawab dengan apa yang sudah dimulai. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai? Karena mungkin ada suatu hal dibalik itu semua, dan percayalah alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

ABSTRAK

Nadia Maulida. 2110127220024. 2025. Penggunaan Media Permainan Lotto Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Bagi Anak Dengan Hambatan Autis. Dosen Pembimbing I : Agus Pratomo Andi Widodo, Dosen Pembimbing II Etna Anjani Trunoyudho

Kata Kunci : Permainan Lotto, Konsentrasi, Autis

Autisme, atau dikenal juga sebagai *Autism Spectrum Disorder (ASD)*, adalah gangguan perkembangan saraf yang memengaruhi interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku seseorang. Penelitian ini di latar belakang dengan anak autis yang mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada saat kegiatan pembelajaran termasuk dalam hal menyelesaikan tugas. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang kurang fokus dan selalu mengalihkan perhatian saat menyelesaikan tugas. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian yang dilakukan mengenai kemampuan konsentrasi belajar dengan menggunakan permainan lotto. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penggunaan permainan lotto terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak Autis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Single Subject Research (SSR)*, desain yang adalah A-B-A yang mana A1 merupakan fase baseline-1 dilakukan sebanyak 4 sesi, B merupakan fase intervensi dilakukan sebanyak 8 sesi dan A2 merupakan fase baseline-2 dilakukan sebanyak 4. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak Autis. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung (pencatatan durasi) dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis visual grafik dan tabel, meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lotto dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar pada anak Autis. Ditandai dengan waktu yang dibutuhkan anak Autis dalam menyelesaikan tugas relatif lebih cepat, sebagaimana telah diuraikan sebelumnya dan dilihat Pada *Baseline 1 (A1) mean level* sebesar 10,3 menit, kemudian selama tahap Intervensi (B) *mean level* sebesar 8,05 menit dan pada tahap *Baseline 2 (A2) mean level* sebesar 6,7 menit. Dapat disimpulkan bahwa permainan lotto berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar anak Autis yang ditandai dengan berkurangnya durasi yang dibutuhkan subjek saat mengerjakan tugas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Permainan Lotto untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar bagi Anak dengan Hambatan Autis”**. Penelitian ini akan dilakukan di SDN 1 Landasan Ulin Barat. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Media Permainan Lotto untuk membantu meningkatkan konsentrasi belajar pada anak Autis, secara kuantitatif dengan metode *single subject research* (SSR).

Segala keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah membantu, membimbing serta memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini, pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. Agus Pratomo Andi Widodo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Khusus dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Etna Anjani Trunoyudho, M.Psi Psikolog selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah, Seluruh Guru, dan Staff SDN 1 Landasan Ulin Barat, yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

7. Ghina Shofa Zaina, Umi lathifah, Nabila Ghina Hanifah yang selalu mendukung, menghibur dan kebersamai dalam suka maupun duka selama di masa perkuliahan dan perantauan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tetap dalam keadaan baik-baik saja.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Akhirnya penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari segala pihak.

Banjarbaru, 10 September 2025

Nadia Maulida

NIM 2110127220024

DAFTAR ISI

MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Defisi Operasional.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Konsep Anak Autis (<i>Autism Spectrum Disorder</i>).....	10
1. Pengertian Anak Autis.....	10
2. Penyebab Autis.....	12
3. Karakteristik Anak Autis.....	16
4. Klasifikasi Anak Autis.....	19
B. Konsentrasi Belajar pada Anak Autis.....	22
1. Pengertian Konsentrasi Belajar.....	22
2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar.....	24
3. Penyebab Sulit Konsentrasi.....	25
4. Cara Meningkatkan Konsentrasi Belajar.....	27
C. Konsep Bermain Lotto.....	33
1. Pengertian Media Permainan Lotto.....	33
2. Langkah-Langkah Permainan Lotto.....	35
D. Penelitian Relevan.....	36
E. Kerangka Berpikir.....	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Pendekatan Penelitian	39
B. Jenis Penelitian.....	39
C. Desain Penelitian.....	40
D. Prosedur Penelitian.....	42
E. Variabel Penelitian	43
F. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
G. Subjek Penelitian.....	44
H. Teknik Pengumpulan Data	44
I. Teknik Analisis Data	45
1. Analisis Dalam Kondisi	46
2. Analisis Antar Kondisi	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Penyajian Data	54
2. Analisis Data	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V PENUTUP	83
PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat keberatan ASD dalam DSM	22
Tabel 3.1 Pola Desain A-B-A	40
Tabel 3.2 Menentukan Panjang Kondisi	46
Tabel 3.3 Panjang Interval	46
Tabel 3.4 Estimasi Kecenderungan Arah	47
Tabel 3.5 Kecenderungan Stabilitas	47
Tabel 3.6 Menghitung <i>Mean Level</i>	48
Tabel 3.7 Menentukan Batas Atas	48
Tabel 3.8 Menentukan Batas Bawah	48
Tabel 3.9 presentase Stabilitas	48
Tabel 3.10 Level Stabilitas dan Rentang	49
Tabel 3.11 Level Perubahan Data	50
Tabel 3.12 Jumlah Variabel	51
Tabel 3.13 Perubahan Arah	51
Tabel 3.14 Kecenderungan Stabilitas	51
Tabel 3.15 Level Perubahan	52
Tabel 3.16 Data <i>Overlap</i>	52
Tabel 4.1 Hasil Kemampuan Konsentrasi Baseline 1 (A1).....	54
Tabel 4.2 Hasil Kemampuan Konsentrasi Intervensi (B).....	57
Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Konsentrasi Baseline 2 (A2).....	58
Tabel 4.4 Hasil Rangkuman Konsentrasi (A1),(B),(A2).....	60
Tabel 4.5 Panjang Kondisi.....	61
Tabel 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah	62
Tabel 4.7 Presentase Rentang Stabilitas	64
Tabel 4.8 Presentase Rentang Stabilitas	66
Tabel 4.9 Presentase Rentang Stabilitas	68
Tabel 4.10 Kecenderungan Stabilitas	69
Tabel 4.11 Jejak Data.....	70
Tabel 4.12 Level Stabilitas dan Rentang	70
Tabel 4.13 Level Perubahan	71

Tabel 4.14 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi.....	72
Tabel 4.15 Jumlah Variabel yang Diubah.....	73
Tabel 4.16 Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	73
Tabel 4.17 Perubahan Kecenderungan Stabilitas	74
Tabel 4.18 Perubahan Level	74
Tabel 4.19 Presentase Data Overlap	77
Tabel 4.20 Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi.....	78

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Kemampuan Konsentrasi pada <i>baseline</i> 1 (A_1)	56
Grafik 4.2 Kemampuan Konsentrasi pada Intervensi (B)	58
Grafik 4.3 Kemampuan Konsentrasi pada <i>Baseline</i> 2 (A_2).....	59
Grafik 4.4 Pengukuran Peningkatan Konsentrasi Belajar	61
Grafik 4.5 Estimasi Kecenderungan Arah.....	62
Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas <i>Baseline</i> 1 (A_1).....	65
Grafik 4.7 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B)	67
Grafik 4.8 Kecenderungan Stabilitas <i>Baseline</i> 2 (A_2).....	68
Grafik 4.9 <i>Overlap</i> <i>Baseline</i> 1 (A_1) dan Intervensi (B).....	76
Grafik 4.10 <i>Overlap</i> Intervensi (B) dan <i>Baseline</i> 2 (A_2).....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Permainan Lotto	36
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi	90
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	94
Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Instrumen Penelitian	97
Lampiran 4. Lembar Kerja Soal.....	98
Lampiran 5. Dokumentasi	106
Lampiran 6. Hasil Identifikasi	109
Lampiran 7. Hasil Pengamat 1	110
Lampiran 8. Hasil Pengamat 2	111
Lampiran 9. Hasil Pengamat 3	112
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Penelitian	113
Lampiran 11. Surat Penelitian	114
Lampiran 12. Surat Ijin Orang Tua.....	115