

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI  
UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK  
DENGAN HAMBATAN AKADEMIK DI SDN 1 SUNGAI BESAR**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**FAUTHYDA HERLINAWATI**

**2110127220028**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARBARU  
JULI 2025**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI  
UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK  
DENGAN HAMBATAN AKADEMIK DI SDN 1 SUNGAI BESAR**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Strata-1 Prodi Pendidikan Khusus

**Oleh:**

**FAUTHYDA HERLINAWATI**

**2110127220028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARBARU  
JULI 2025**

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi Fauthyda Herlinawati NIM. 2110127220028 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak dengan Hambatan Akademik di SDN 1 Sungai Besar” telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Khusus.

Banjarbaru, 30 Juni 2025

Penguji I,

30 Juni 2025



**Hayatun Thaibah, M. Psi, Psikolog**  
NIP. 19810726 20160120 1 001

Penguji II,

30 Juni 2025



**Dr. Hj. Rasuna, S. Pd., S. E., M. Pd**  
NIP. 19670131 198902 2 002

Penguji III,

30 Juni 2025



**Dewi Juwita Susanti, M. Pd**  
NIP. 19940122 202203 2 012

Koordinator Program Studi Pendidikan Khusus,

30 Juni 2025



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

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI  
UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK  
DENGAN HAMBATAN AKADEMIK DI SDN 1 SUNGAI BESAR**

**OLEH :**

**Fauthyda Herlinawati**

**NIM. 2110127220028**

Disetujui untuk Sidang Skripsi

**Pembimbing I**



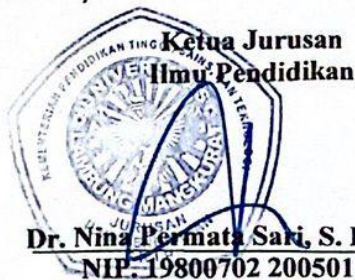
**Dr. Hj. Rasuna, S. Pd., S. E., M. Pd**  
**NIP. 19670131 198902 2 002**

**Pembimbing II**



**Dewi Juwita Susanti, M. Pd**  
**NIP. 19940122 202203 2 012**


Mengetahui,



**Ketua Jurusan  
Ilmu Pendidikan**

**Dr. Nina Permata Sari, S. Psi., M. Pd**  
**NIP. 19800702 200501 2 004**

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Khusus**



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauthyda Herlinawati

NIM : 2110127220028

Program Studi : Pendidikan Khusus

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak dengan Hambatan Akademik di SDN 1 Sungai Besar” ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada di dalamnya plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini saya menanggung resiko atas sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukannya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banjarbaru, 30 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Fauthyda Herlinawati

NIM. 2110127220028

## **MOTTO**

“Selesaikan apa yang kamu mulai”

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

“Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri karena mampu berada di titik ini, orang tua, kaka-kaka saya yang memberikan semangat dan dukungan selalu kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini, dan juga tidak lupa untuk teman dekat saya yang selalu kebersamai perjalanan dunia perkuliahan ini”

## ABSTRAK

**Fauthyda Herlinawati.** 2110127220028. 2025. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak dengan Hambatan Akademik di SDN 1 Sungai Besar. Dosen Pembimbing I : Dr. Hj. Rasuna, S.Pd., S.E., M.Pd. Dosen Pembimbing II : Dewi Juwita Susanti, M.Pd.

**Kata Kunci :** Hambatan Akademik, Konsentrasi, Gamifikasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dialami anak dengan hambatan akademik, yaitu kesulitan dalam berkonsentrasi saat kegiatan belajar di kelas. Hal tersebut ditunjukkan dengan ketidakmampuan anak dalam menyelesaikan tugas dengan baik. Metode pembelajaran berbasis gamifikasi dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan akademik melalui penyelesaian tugas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode tersebut terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak, yang diukur melalui durasi penyelesaian tugas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Single Subject Research* (SSR) dan desain A-B-A, yang digunakan untuk melihat hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Subjek penelitian adalah satu orang anak dengan hambatan akademik di SDN 1 Sungai Besar. Teknik pencatatan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Tahap *baseline* 1 ( $A_1$ ), diperoleh *mean level* durasi penyelesaian tugas sebesar 12,25 menit. Setelah diberikan intervensi (B), *mean level* durasi penyelesaian tugas menjadi cepat yaitu 8,12 menit. Selanjutnya, pada tahap *baseline* 2 ( $A_2$ ), *mean level* durasi penyelesaian tugas semakin cepat menjadi 4,5 menit. Hasil *overlap* dari  $A_1$  ke B sebesar 0%, dan dari B ke  $A_2$  juga sebesar 0%, yang menunjukkan perubahan yang signifikan. Kesimpulannya yaitu metode pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan akademik, melalui percepatan waktu penyelesaian tugas.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak dengan Hambatan Akademik di SDN 1 Sungai Besar” Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sungai Besar.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dengan hambatan akademik, secara kuantitatif dengan metode *single subject research* (SSR).

Peneliti mengucapkan terimakasih 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 dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. Hj. Rasuna, S. Pd., S. E., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dewi Juwita Susanti, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.

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

Banjarbaru, 11 Maret 2025

Fauthyda Herlinawati

NIM. 210127220028

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Konsep Anak dengan Hambatan Akademik .....	10
B. Kemampuan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Akademik ....	18
C. Konsep Metode Pembelajaran Berbasis Gamifikasi .....	29
D. Penelitian yang Relevan.....	37
E. Kerangka Berpikir.....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Desain Penelitian.....	43
C. Prosedur Penelitian.....	45
D. Variabel Penelitian .....	48
E. Waktu dan Tempat Penelitian .....	48
F. Subjek Penelitian.....	49
G. Teknik Pencatatan Data.....	49
H. Teknik Analisis Data.....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Hasil Penelitian .....	58
B. Analisis Data .....	69
C. Pembahasan.....	91
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen.....	50
Tabel 3.2 Panjang Kondisi .....	51
Tabel 3.3 Estimasi Kecenderungan Arah.....	52
Tabel 3.4 Kecenderungan Stabilitas.....	52
Tabel 3.5 Menghitung Mean Level.....	52
Tabel 3.6 Menentukan Batas Atas .....	53
Tabel 3.7 Menentukan Batas Bawah.....	53
Tabel 3.8 Persentase Stabilitas .....	53
Tabel 3.9 Level Stabilitas dan Rentang .....	54
Tabel 3.10 Level Perubahan Data .....	54
Tabel 3.11 Jumlah Variabel .....	55
Tabel 3.12 Perubahan Arah.....	55
Tabel 3.13 Kecenderungan Stabilitas.....	56
Tabel 3.14 Level Perubahan.....	56
Tabel 3.15 Data Overlap .....	57
Tabel 4.1 Hasil Baseline 1 ( $A_1$ ).....	59
Tabel 4.2 Hasil Intervensi (B).....	61
Tabel 4.3 Hasil Baseline 2 ( $A_2$ ).....	65
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Pencatatan Durasi Konsentrasi .....	67
Tabel 4.5 Panjang Kondisi .....	69
Tabel 4.6 Estimasi Kecenderungan Arah.....	71
Tabel 4.7 Kecenderungan Stabilitas Baseline 1 ( $A_1$ ).....	73
Tabel 4.8 Persentase Rentang Stabilitas Baseline 1 ( $A_1$ ).....	74
Tabel 4.9 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B) .....	75
Tabel 4.10 Persentase Rentang Stabilitas Intervensi (B) .....	76
Tabel 4.11 Kecenderungan Stabilitas Baseline 2 ( $A_2$ ).....	77
Tabel 4.12 Persentase Rentang Stabilitas Baseline 2 ( $A_2$ ).....	78
Tabel 4.13 Kecenderungan Stabilitas.....	79
Tabel 4.14 Keterangan Kecenderungan Stabilitas .....	79
Tabel 4.15 Jejak Data .....	80
Tabel 4.16 Level Stabilitas dan Rentang.....	81
Tabel 4.17 Level Perubahan.....	82
Tabel 4.18 Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi.....	82
Tabel 4.19 Jumlah Variabel yang Diubah.....	84
Tabel 4.20 Perubahan arah dan efeknya .....	84
Tabel 4.21 Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	85
Tabel 4.22 Perubahan Level.....	87
Tabel 4.23 Rangkuman Hasil Analisis Visual Antar Kondisi.....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	41
------------------------------------	----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Baseline 1 ( $A_1$ ).....	59
Grafik 4.2 Intervensi (B).....	62
Grafik 4.3 Baseline 2 ( $A_2$ ).....	65
Grafik 4.4 Rekapitulasi Hasil Pencatatan Data Konsentrasi.....	68
Grafik 4.5 Estimasi Kecenderungan Arah .....	70
Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas Baseline 1 ( $A_1$ ).....	74
Grafik 4.7 Kecenderungan Stabilitas Intervensi (B).....	76
Grafik 4.8 Kecenderungan Stabilitas Baseline 2 ( $A_2$ ).....	78
Grafik 4.9 Kecenderungan Stabilitas .....	79
Grafik 4.10 Overlap Baseline 1 ( $A_1$ ) dan Intervensi (B).....	88
Grafik 4.11 Overlap Intervensi (B) dan Baseline 2 ( $A_2$ ).....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Identifikasi dan Asesmen .....	102
Lampiran 2. Instrumen Penelitian .....	105
Lampiran 3. Hasil Penelitian.....	109
Lampiran 4. Modul Ajar SDN 1 Sungai Besar Kelas III .....	114
Lampiran 5. Modul Adaptif Anak dengan Hambatan Akademik .....	126
Lampiran 6. Lembar Kerja .....	130
Lampiran 7. Hasil Observasi dan Wawancara .....	147
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian .....	151
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	157
Lampiran 10. Lembar Konsultasi.....	161