

---

## Puzzle-Based Intervention untuk Meningkatkan Daya Fokus Anak dengan Hambatan Konsentrasi: Studi A-B-A

Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Akta Ririn Aristawati<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Profesi Psikolog, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya<sup>1-2</sup>

Email Korespondensi: [sriwahyuni@surel.untag-sby.ac.id](mailto:sriwahyuni@surel.untag-sby.ac.id), [akta\\_ririn@untag-sby.ac.id](mailto:akta_ririn@untag-sby.ac.id)

---

Article received: 15 September 2025, Review process: 25 September 2025

Article Accepted: 10 Oktober 2025, Article published: 19 Desember 2025

---

### ABSTRACT

*Concentration ability is an essential factor in learning success. One strategy to enhance concentration is through educational games, such as puzzles, which help train focus, accuracy, logical reasoning, and visual-motor coordination. The purpose of this study was to improve learning concentration through structured puzzle-based activities. The method employed was a single-subject case study supported by psychological assessment. The intervention followed an A-B-A design consisting of three phases: initial observation before intervention (baseline A1), implementation of the intervention (B), and post-intervention observation (baseline A2). Findings from the case analysis indicated that Ananda academic performance had not reached an optimal level due to difficulties in maintaining learning concentration. After participating in puzzle activities, the child was able to complete puzzles with a greater number of pieces within longer durations and demonstrated more stable attention to classroom material. In conclusion, the results of this study suggest that puzzle-based activities are effective in improving the child's focus, coordination, and learning engagement in the classroom.*

**Keywords:** learning concentration, puzzle games, child focus, educational intervention

### ABSTRAK

Kemampuan konsentrasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar. Salah satu strategi untuk meningkatkan konsentrasi dapat dilakukan dengan permainan edukatif seperti *puzzle* untuk melatih fokus, ketelitian, logika, dan koordinasi visual-motorik. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar melalui aktivitas bermain *puzzle* yang dilakukan secara terstruktur. Metode yang digunakan adalah studi kasus pada satu subjek dengan asesmen psikologis. Desain intervensi menggunakan A-B-A yang melibatkan tiga tahapan yaitu pengamatan awal sebelum intervensi (*baseline A1*), pelaksanaan intervensi (B), dan pengamatan setelah intervensi (*baseline A2*). Hasil penelitian berdasarkan analisis kasus menunjukkan kemampuan akademik Ananda belum optimal karena konsentrasi belajar. Setelah Ananda melakukan permainan *puzzle*, Anak mampu menyelesaikan *puzzle* dengan jumlah keping yang lebih banyak dalam durasi yang lebih lama, serta memperlihatkan perhatian kepada pelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan permainan *puzzle* efektif dalam meningkatkan fokus, koordinasi, dan keterlibatan belajar Ananda di kelas.

**Kata Kunci:** konsentrasi belajar, permainan *puzzle*, fokus anak, intervensi edukatif

## PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan kegiatan kompleks yang melibatkan berbagai aspek perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keberhasilan seorang anak dalam belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual, tetapi juga oleh kemampuan untuk berkonsentrasi dan memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari.

Menurut Adila dan Sucipto (2020), konsentrasi belajar merupakan bentuk pemasatan perhatian secara penuh terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Ketika kemampuan ini terganggu, proses penerimaan dan pengolahan informasi menjadi tidak optimal, sehingga berdampak pada hasil belajar.

Menurut Kartiwa & Anggarasari (2023), anak berusia 8 tahun idealnya mampu mempertahankan fokus selama 16 hingga 24 menit, namun pada kenyataannya banyak anak menunjukkan rentang perhatian yang lebih pendek karena distraksi dari lingkungan atau faktor emosional.

Salah satu contoh kasus terjadi pada siswi kelas 2 Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Bintang Sidoarjo berinisial Ananda yang mengalami hambatan dalam mempertahankan fokus selama proses pembelajaran. Berdasarkan laporan dari guru dan orang tua, Ananda sering tidak memperhatikan penjelasan guru, mudah terdistraksi oleh benda-benda di sekitarnya, dan terburu-buru dalam menyelesaikan tugas tanpa memperhatikan instruksi. Permasalahan ini telah terlihat sejak masa Taman Kanak-Kanak (TK) dan berlanjut hingga duduk di kelas 2 SD meskipun sempat menunjukkan peningkatan pada awal jenjang sekolah dasar.

Melalui hasil wawancara dan pengamatan, Ananda diduga mengalami hambatan dalam konsentrasi belajar. Dugaan ini didasarkan pada perilaku yang konsisten, baik di sekolah maupun di rumah, yang menunjukkan adanya kesulitan dalam memusatkan perhatian, mempertahankan fokus, dan memahami materi pelajaran. Ananda sering kali tampak tidak memperhatikan penjelasan guru, mudah terdistraksi oleh benda di sekitarnya, dan terburu-buru menyelesaikan tugas tanpa memperhatikan instruksi dengan cermat. Kondisi ini memerlukan perhatian khusus agar anak dapat memperoleh dukungan yang tepat dalam proses pembelajarannya. Kesulitan konsentrasi yang dialami Ananda berdampak pada ketidaksesuaian antara potensi intelektual dan hasil akademik yang dicapai. Anak dengan tingkat konsentrasi rendah membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti permainan edukatif untuk menumbuhkan fokus belajar, salah satunya permainan puzzle. Menurut Bela (2019), bermain puzzle mampu melatih fokus, ketekunan, serta kemampuan berpikir analitis melalui aktivitas menyusun potongan gambar menjadi satu kesatuan utuh. Selain itu, Warapsari dan Saptorini (2015) menyatakan bahwa permainan puzzle tidak hanya menstimulasi konsentrasi, tetapi juga melatih koordinasi visual-motorik dan ketelitian anak dalam menyelesaikan tugas.

Dengan demikian, media puzzle memiliki potensi besar dalam membantu anak-anak yang mengalami kesulitan konsentrasi belajar. Puzzle tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan fokus, kesabaran, dan ketelitian siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan subjek tunggal yaitu seorang siswi kelas 2 Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Bintang Sidoarjo yang berinisial Ananda. Penelitian dilaksanakan di SD IT Bintang Sidoarjo. Pada tahap awal Ananda melakukan asesmen psikologis untuk mengkaji dugaan hambatan dalam memusatkan belajar berdasarkan informasi awal dari guru dan orang tua. Desain penelitian yang digunakan adalah desain A-B-A yang melibatkan tiga tahapan yaitu pengamatan awal sebelum intervensi (*baseline A1*), pelaksanaan intervensi (B), dan pengamatan setelah intervensi (*baseline A2*). Desain ini dipilih karena mampu menggambarkan perubahan perilaku individu secara rinci sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan. Metode asesmen psikologis dilakukan melalui beberapa teknik, baik tes maupun non tes. Teknik non tes meliputi wawancara dengan wali kelas dan orang tua Ananda untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan belajar, perilaku di rumah, serta dinamika sosial anak. Selain itu, peneliti melakukan observasi langsung di kelas selama lima sesi untuk mengamati perilaku Ananda dalam situasi pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam hal kemampuan memperhatikan, ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta respons terhadap instruksi guru. Sementara itu, teknik tes menggunakan alat ukur psikologis berupa *Wechsler Intelligence Scale for Children* (WISC) untuk mengidentifikasi profil kemampuan intelektual anak dan Tes *Bender Gestalt* untuk menilai koordinasi visual-motorik serta aspek persepsi visualnya.

Tahap intervensi dilaksanakan melalui kegiatan bermain *puzzle* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi . Intervensi dilakukan dalam 11 sesi yang terbagi ke dalam tiga fase: tiga sesi *baseline* awal (A1) pada tanggal 14-15 Oktober 2024, tujuh sesi intervensi (B) pada tanggal 16-24 Oktober 2024, dan tiga sesi *baseline* akhir (A2) pada 25-28 November 2024. Jenis *puzzle* yang digunakan bervariasi, mulai dari *puzzle* angka, huruf A-Z, huruf hijaiyah, hingga *puzzle* bergambar dengan 50 keping. Kegiatan ini dilakukan secara individual dan berfokus pada peningkatan perhatian, ketekunan, serta kemampuan menyelesaikan tugas secara sistematis. Selama intervensi berlangsung, peneliti mencatat perubahan perilaku Ananda menggunakan lembar observasi yang berisi indikator konsentrasi belajar, seperti kemampuan memusatkan perhatian, menyelesaikan tugas tanpa gangguan, serta respons terhadap instruksi. Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan hasil observasi pada ketiga fase penelitian (A1-B-A2). Analisis dilakukan secara deskriptif dengan melihat peningkatan frekuensi perilaku yang menunjukkan fokus dan perhatian Ananda selama kegiatan belajar maupun bermain *puzzle*. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menilai efektivitas permainan *puzzle* sebagai strategi intervensi dalam meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari penelitian ini meliputi hasil asesmen psikologi dan intervensi kegiatan bermain *puzzle*.

### *Hasil Asesmen Psikologis*

Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa Ananda mengalami kesulitan mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Ananda mudah melamun, terdistraksi oleh benda sekitar, serta sering mengerjakan tugas secara terburu-buru sehingga membuat kesalahan.

Ketika diminta memperbaiki, Ananda kerap frustrasi, terutama jika jumlah kesalahan cukup banyak. Namun, dalam kondisi kelas yang tenang, Ananda dapat bekerja rapi, tepat, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Ananda juga merespons sangat positif terhadap arahan individual; saat guru memberikan bimbingan langsung, fokus dan kepercayaan diri Ananda meningkat, sehingga mampu memperbaiki pekerjaan dengan lebih efektif.

Wawancara dengan orang tua menguatkan temuan tersebut. Perkembangan Ananda sejak kecil berlangsung normal tanpa gangguan kesehatan, dan secara sosial Ananda ramah, mudah bergaul, serta adaptif. Meskipun begitu, Ananda tetap menunjukkan kesulitan fokus baik di rumah maupun di sekolah. Ananda sering terburu-buru mengerjakan tugas dan kurang teliti, meskipun sebenarnya mampu memahami materi ketika lingkungan mendukung konsentrasi.

Observasi di kelas selama 23-27 September 2024 juga memperlihatkan pola serupa: Ananda mudah terdistraksi, lambat merespons pertanyaan lisan, dan hanya menunjukkan peningkatan fokus ketika mendapat perhatian langsung dari guru. Meski demikian, observasi pada jam istirahat menunjukkan kemampuan sosial yang baik. Ananda aktif bermain, ceria, komunikatif, dan diterima dengan baik oleh teman-temannya.

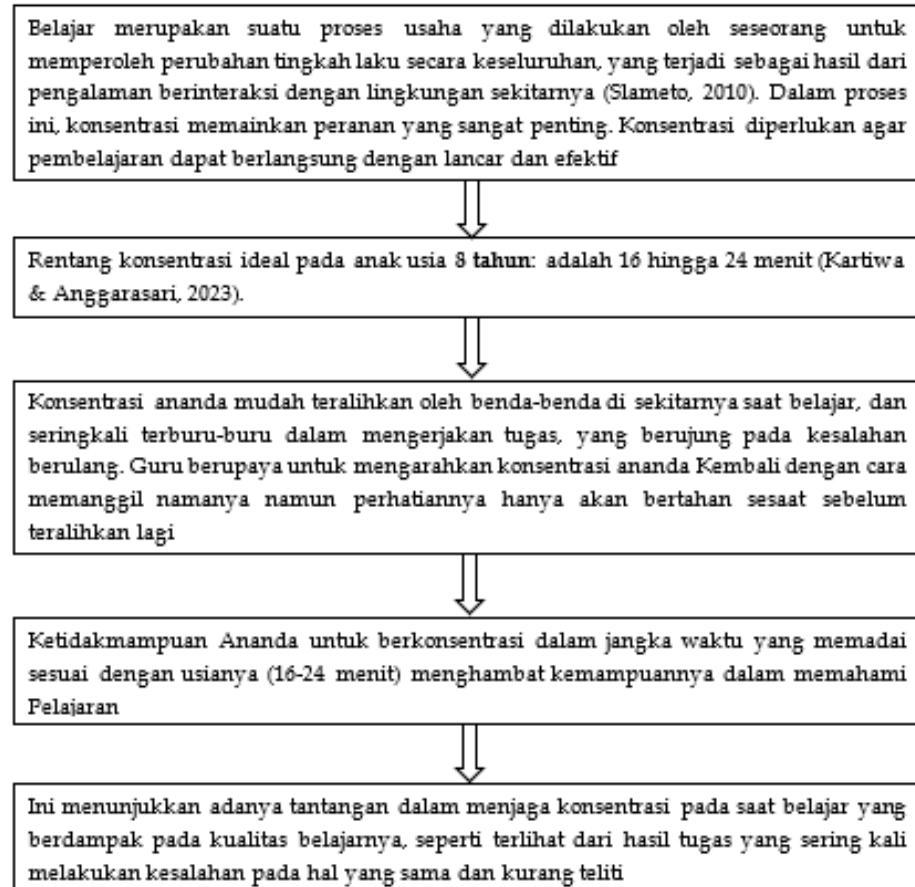
Secara keseluruhan, Ananda memiliki potensi belajar yang baik, namun membutuhkan struktur yang jelas, bimbingan intensif, dan lingkungan yang minim distraksi agar dapat tampil optimal dalam kegiatan akademik. Kompetensi sosialnya berkembang dengan baik, sementara tantangan utamanya terletak pada konsentrasi dan ketelitian selama proses belajar.

Hasil tes WISC menunjukkan bahwa anak memiliki IQ Total sebesar 100, yang menempatkannya dalam kategori rata-rata. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kemampuan kognitifnya setara dengan anak-anak seusianya. Dalam analisis lebih lanjut, aspek IQ Verbal dan IQ Performance memberikan wawasan penting mengenai kekuatan dan tantangan yang dihadapi anak. IQ Verbal anak tercatat sebesar 99, yang juga berada dalam kategori rata-rata. Dalam subtes ini, anak menunjukkan luas pengetahuan yang tinggi dengan skor 11, mencerminkan minatnya dalam berbagai topik dan kemampuan untuk mengingat informasi.

Hasil dari tes *Bender Gestalt* menunjukkan ananda berusia 8 tahun dalam usia kronologis dan memiliki usia mental pada usia 7 tahun 6 bulan sampai dengan 7 tahun 11 bulan. Hal ini menunjukkan ketidak sesuaian antara usia sebenarnya dengan usia mental Dimana usia mental lebih kecil dari usia kronologis. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan visual motorik ananda belum berkembang secara maksimal.

Menurut Slameto (2010), konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada kegiatan belajar dengan mengabaikan gangguan. Ananda belum mampu menunjukkan fokus yang stabil; ia mudah terdistraksi, sering tergesa-gesa, dan menunjukkan reaksi emosional saat menghadapi revisi.

Berdasarkan acuan *Brain Balance Center* dalam Kartiwa & Anggarasari (2023), anak usia 8 tahun idealnya mampu berkonsentrasi 16–24 menit, namun Ananda hanya dapat fokus beberapa menit. Tes *Bender Gestalt* juga menunjukkan koordinasi visual-motorik yang belum optimal dan ketegangan emosional ringan. Secara keseluruhan, hambatan utama Ananda bukan pada aspek intelektual tetapi pada kemampuan konsentrasi, perhatian, dan kontrol visual-motorik yang menghambat pemanfaatan potensi akademiknya secara maksimal.



**Bagan 1: Konseptualisasi Kasus**

#### **Diagnosis/Kesimpulan Permasalahan dan Prognosis**

Berdasarkan hasil analisis kasus, kondisi Ananda menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kognitif yang dimiliki dengan kemampuan untuk memanfaatkannya secara optimal dalam konteks akademik. Hambatan utama terletak pada aspek konsentrasi belajar yang berdampak pada efektivitas serta kualitas proses belajar. Indikator konsentrasi belajar yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari gabungan tujuh indikator konsentrasi belajar menurut Engkoswara dalam Aprilia *et al.* (2014) dan dua indikator konsentrasi belajar menurut Slameto (2020). Penggabungan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutia (2018).

**Tabel 1: Analisis Pro Kontra**

Aspek	Pro (Kekuatan)	Kontra (Hambatan)
-------	----------------	-------------------

Kognitif	Ananda memiliki IQ dalam kategori rata-rata (IQ = 100) kemampuan berpikir logis dasar sesuai usia.	Kesulitan mempertahankan perhatian; pemahaman terbatas jika tanpa arahan langsung; lemah dalam recall mandiri.
Emosi	Tetap berusaha menyelesaikan tugas meski kesulitan; daya juang muncul dengan dukungan.	Mudah frustrasi saat mengulang tugas; menangis ketika mengalami kesulitan; regulasi emosi belum stabil.
Perilaku	Mau meminta bantuan secara aktif ketika kesulitan; mampu mengikuti instruksi saat didampingi.	Mudah terdistraksi, terburu-buru, sering melamun; sulit menyelesaikan tugas secara mandiri dan teliti.
Sosial	Ramah, aktif bermain, mudah bergaul; tidak bermasalah dalam hubungan dengan teman sebaya.	Tidak ditemukan hambatan sosial; namun perilaku sosial belum berdampak langsung pada performa akademik.

Berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, konsentrasi belajar ananda dapat diprediksi akan mengalami perbaikan signifikan jika ia mendapatkan *treatment* atau intervensi psikologis yang tepat. Hal ini karena adanya faktor-faktor pendukung, baik dari dalam diri maupun luar diri ananda.

**Tabel 2: Prognosis**

	Interval	Eksternal
Faktor Pendukung	1. Ananda memiliki daya juang untuk menyelesaikan tugas-tugasnya	2. Ibu ananda mendampingi belajar di rumah. 3. Ibu ananda memanggil guru les untuk memberi tambahan belajar diluar sekolah.
Faktor Penghambat	1. Pencemas dan menghindari beberapa hal yang sulit 2. Ananda mudah terdistraksi dengan hal-hal disekitarnya.	3. Orangtua mengizinkan ananda membawa mainan dari rumah

### Hasil Intervensi

Intervensi ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak melalui permainan puzzle. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) bermain merupakan sarana utama belajar anak karena mendukung perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan nilai kehidupan. Puzzle efektif

untuk melatih konsentrasi, kemampuan berpikir, koordinasi mata-tangan, kesabaran, dan pemecahan masalah pada anak usia 7–11 tahun. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Yurastien et al. (2009), dimana bermain *puzzle* dapat melatih kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan melatih koordinasi mata dan tangan juga meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah. Menurut Soebachman (2012) dalam Mu'min & Yultas (2019), permainan *puzzle* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan fokus karena anak harus menyusun potongan gambar yang tersebar menjadi bentuk yang lengkap. Aktivitas ini memberikan berbagai keuntungan, seperti menstimulasi kemampuan berpikir, memperkuat koordinasi mata dan tangan, mengembangkan penalaran, melatih kesabaran, serta menambah wawasan. Dengan permainan *puzzle*, anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle* (Suciaty, 2010 dalam Cahyani & Purwito, 2024).

Cara bermainnya meliputi menyiapkan bentuk utuh, memisahkan kepingan, memberi contoh, meminta anak mencoba, dan memberikan pujian saat berhasil. Intervensi ini menggunakan desain A-B-A, terdiri dari tiga fase: *baseline* awal (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Pengukuran konsentrasi dilakukan secara berulang menggunakan persentase peningkatan konsentrasi, sehingga hubungan sebab-akibat antara permainan *puzzle* dan konsentrasi dapat dianalisis. Baseline dikumpulkan minimal 3–5 sesi untuk memperoleh data stabil, dan pola intervensi yang diterapkan adalah sesi 3-7-3.

### **Baseline A1**

Observasi dilakukan dengan melihat perilaku belajar anak di kelas menggunakan checklist indikator konsentrasi belajar. Hasil observasi selama pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa kemampuan Ananda berada pada kategori rendah hingga sangat rendah, terutama dalam memfokuskan perhatian, merespons materi pelajaran, dan mengemukakan pendapat. Ananda masih sering teralihkan oleh benda-benda di sekitarnya dan belum mampu menunjukkan keterampilan yang memadai dalam memperhatikan guru maupun mengungkapkan ide secara verbal.

### **Intervensi B**

Selama proses intervensi menggunakan berbagai jenis permainan *puzzle*, Ananda terlihat perkembangan positif pada minat, konsentrasi, dan ketahanan fokus Ananda. Pada tahap awal, Ananda menunjukkan antusiasme tinggi terhadap permainan *puzzle* angka, tampak dari ekspresi wajah yang gembira dan ucapan spontan seperti "Aku bisa". Saat beralih ke *puzzle* huruf A-Z dan huruf hijaiyah, Ananda mulai menunjukkan kemampuan mengikuti instruksi tanpa pengulangan serta merespons dengan tepat terhadap arahan yang diberikan. Pada latihan *puzzle* pemandangan 30 keping, kemampuan konsentrasi Ananda meningkat. Ia mampu fokus selama sekitar 9 menit dan menyelesaikan 19 keping pada sesi pertama, kemudian berhasil merampungkan seluruh 30 keping pada sesi berikutnya. Selanjutnya, melalui *puzzle* 50 keping, Ananda menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hal ketahanan konsentrasi dan pengendalian distraksi,

dengan hasil 37 keping pada sesi pertama dan 43 keping pada sesi terakhir dalam waktu 45 menit. Secara keseluruhan, kegiatan permainan puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan fokus, daya tahan konsentrasi, serta kecepatan kerja Ananda selama proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Yurastien et al. (2009), dimana bermain puzzle dapat melatih kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan melatih koordinasi mata dan tangan juga meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah. Menurut Soebachman (2012) dalam Mu'min & Yultas (2019), permainan puzzle berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan fokus karena anak harus menyusun potongan gambar yang tersebar menjadi bentuk yang lengkap. Aktivitas ini memberikan berbagai keuntungan, seperti menstimulasi kemampuan berpikir, memperkuat koordinasi mata dan tangan, mengembangkan penalaran, melatih kesabaran, serta menambah wawasan. Dengan permainan puzzle, anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai puzzle (Suciaty, 2010 dalam Cahyani & Purwito, 2024)

### **Baseline A2**

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengukuran belajar setelah diberikan intervensi dengan metode observasi. Ananda menunjukkan peningkatan kemampuan konsentrasi selama proses pembelajaran. Pada awalnya, ia mampu mempertahankan perhatian selama 15 menit tanpa melakukan aktivitas lain selain mendengarkan guru. Pada sesi berikutnya, durasi konsentrasi meningkat menjadi 17 menit, disertai perubahan positif dalam perilaku memperhatikan. Selain itu, Ananda mulai mampu merespons materi pelajaran dan menjawab pertanyaan guru dengan baik, yang mencerminkan kemajuan dalam fokus dan keterlibatan belajar di kelas

### **Evaluasi**

Evaluasi pelaksanaan intervensi dilakukan melalui tiga tahap, yaitu *baseline A1*, intervensi B, dan *baseline A2* dengan tujuan meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar Ananda melalui aktivitas bermain *puzzle* secara terstruktur. Pada tahap awal (A1), hasil observasi menunjukkan bahwa Ananda masih memiliki tingkat konsentrasi rendah, mudah terdistraksi, kurang tanggap terhadap instruksi, dan belum berani mengemukakan pendapat di kelas.

Selama tahap intervensi (B), Ananda mengikuti kegiatan bermain *puzzle* secara bertahap, mulai dari *puzzle* angka, huruf latin, huruf hijaiyah, hingga *puzzle* bergambar dengan jumlah kepingan yang meningkat. Hasilnya menunjukkan peningkatan perhatian dan keterlibatan. Ananda menjadi lebih fokus, mampu mengikuti instruksi tanpa pengulangan, dan menunjukkan ketahanan konsentrasi yang lebih lama. Pada sesi awal, ia hanya mampu fokus selama 9 menit, sedangkan pada sesi akhir mampu menyusun 43 dari 50 keping dalam waktu 45 menit.

Pada tahap akhir (A2), Ananda memperlihatkan perubahan perilaku belajar yang positif, mampu mempertahankan perhatian selama 15–17 menit, lebih fokus saat menerima pelajaran, dan lebih aktif dalam menanggapi serta mengerjakan tugas. Secara keseluruhan, intervensi berbasis permainan *puzzle* terbukti efektif

meningkatkan fokus, ketahanan konsentrasi, dan keterlibatan belajar Ananda, baik dalam situasi individual maupun pembelajaran di kelas.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Ananda Ananda menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kognitif yang dimiliki dengan kemampuan untuk memanfaatkannya secara optimal dalam konteks akademik. Hambatan utama terletak pada aspek konsentrasi belajar yang berdampak pada efektivitas serta kualitas proses belajar. Setelah dilaksanakan intervensi, Ananda menunjukkan peningkatan yang konsisten pada kemampuan konsentrasi anak di berbagai aspek. Anak menjadi lebih mampu memahami dan mengikuti materi yang disampaikan guru, menganalisis serta menerapkan kembali pengetahuan yang dipelajari, dan menunjukkan perhatian yang lebih stabil selama pembelajaran. Tanggapan anak terhadap pertanyaan guru menjadi lebih tepat. Kemampuan menyampaikan pendapat membaik dan gerakan tubuh yang sebelumnya mengganggu mulai berkurang. Selain itu, komunikasi non verbal anak juga mengalami perkembangan, terlihat dari ekspresi dan gerakan yang lebih sesuai saat menceritakan kembali materi. Secara keseluruhan, seluruh indikator intervensi tercapai dengan baik, menandakan bahwa program intervensi efektif meningkatkan fokus dan perilaku belajar anak.

Untuk membantu meningkatkan fokus, Ananda dapat melakukan latihan fokus secara bertahap, dimulai dari aktivitas singkat yang menarik perhatian lalu secara perlahan ditambah durasinya hingga Ananda mampu mempertahankan konsentrasi lebih lama. Penerapan metode *reward* juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi ananda, misalnya dengan memberikan penghargaan kecil ketika ia berhasil fokus sesuai waktu yang ditentukan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif seperti permainan edukatif atau alat bantu visual dapat membuat ananda lebih terlibat sehingga fokusnya lebih stabil. Selain itu, lingkungan belajar yang tenang dan bebas dari gangguan perlu diciptakan agar Ananda dapat lebih mudah berkonsentrasi pada materi yang diberikan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adila, A., & Sucipto. (2020). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 157–163.
- Aprilia, D., et al., (2014). Penerapan konseling kognitif dengan teknik pembuatan kontrak (contingency contracting) untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X TKR I SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jurusan Bimbingan Konseling Undika*, 2(1). Undika.
- Bela, J. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap fokus perhatian anak autis kelas IV di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 8(8).
- Cahyani, F.F., Yulianti, Y., Purwito, D. (2024). Penerapan Median Fun Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas 2 SDN mulyorejo 2 Malang. *Seminal Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 533-540.

- Kartiwa., & Aggarasari, N. H. (2023). Game *HEBAT* Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17 (2), 45-49.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Mu'min, S. A. & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239.
- Slameto. (2020). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Warapsari, D. A., & Saptorini. (2015). Pengembangan contextual puzzle dalam pembelajaran IPA berbasis proyek tema pencemaran dan dampaknya bagi makhluk hidup. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 807–814.
- Yuriastien, E., K.D, A. B. F., & Prawitasari, D. (2009). *Games therapy untuk kecerdasan bayi dan balita: Cara nyata meningkatkan kecerdasan bayi dan balita melalui terapi permainan*. Wahyu Media.