

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FIDGET TOYS* (POP IT ELEKTRIK) TERHADAP KEMAMPUAN PEMUSATAN PERHATIAN ANAK AUTIS DI SLB HARMONI SIDOARJO**

**Muria Maulidia**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[muria.21058@mhs.unesa.ac.id](mailto:muria.21058@mhs.unesa.ac.id)

**Murtadlo**

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[murtadlo@unesa.ac.id](mailto:murtadlo@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Kemampuan pemusatan perhatian penting bagi anak autis, agar mereka dapat memahami pembelajaran, mengingat informasi, menyelesaikan tugas dengan baik. Kemampuan pemusatan perhatian anak autis mengalami hambatan. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya media agar kemampuan pemusatan perhatiannya meningkat, salah satunya dengan media *fidget toys* (pop it elektrik). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *fidget toys* (pop it elektrik) terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen *SSR* (*Single subject research*) desain A-B-A. Teknik pengumpulan data melalui observasi durasi dan dianalisis menggunakan analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *fidget toys* (pop it elektrik) berpengaruh terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Berdasarkan data persentase *overlap* dari fase *baseline* (A1) ke fase intervensi sebesar 37,5% dan fase intervensi ke fase *baseline* (A2) sebesar 0%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *fidget toys* (pop it elektrik) berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Implikasi hasil penelitian ini yaitu media pop it elektrik dapat menjadi strategi pembelajaran atau terapi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Guru dan terapi dapat menggunakannya sebagai intervensi harian guna mendukung proses belajar dan aktivitas membutuhkan konsentrasi.

**Kata Kunci :** pemusatan perhatian, pop it elektrik, autis.

### **Abstract**

*The ability to focus attention is crucial for children with autism, as it helps them understand learning materials, retain information, and complete tasks effectively. However, children with autism often face challenges in maintaining attention. Therefore there is a need for appropriate media to enhance their attention span, one of which is the use of fidget toys (electric pop it). This study aims to analyzed through visual analysis within and between conditions. The results show that the electric pop it has a positive effect on improving attention span. Overlap percentage data form the baseline phase (A1) to the intervention phase was 37,5%, and form the intervention phase to the second baseline phase (A2) was 0%. It can be concluded that the use of electric pop it fidget toys positively influences the improvement of attention span in children with autism. The implication of this research is that electric pop it media can serve as an effective learning or therapeutic strategy to support attention development. Teacher and therapists can use it as a daily intervention to support learning and other concentration-demanding activities.*

**Keywords:** attention span, electric pop it, autism.

## PENDAHULUAN

Kemampuan pemusatan perhatian sangat penting dalam kehidupan, karena saling berhubungan dengan kegiatan sehari-hari seperti pembelajaran, pekerjaan dan interaksi sosial (Sanku et al., 2023). Pada kegiatan pembelajaran, perhatian peserta didik sangat penting agar dapat memahami materi yang diajarkan. Perhatian merupakan sekumpulan proses otak yang telah berevolusi dan menghasilkan pemilihan perilaku yang adaptif dan efektif (Krauzlis et al., 2023). Menurut Herdiani dkk., (2023) perhatian adalah suatu aktivitas memusatkan pikiran terhadap suatu objek. Kemampuan pemusatan perhatian ini membantu seseorang dapat berkonsentrasi dengan kegiatan yang dilakukan tanpa terdistraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Kemampuan ini sangat penting untuk dikuasai oleh anak, tanpa terkecuali anak autis. Autis merupakan suatu hambatan perkembangan pada saraf yang ditandai dengan komunikasi sosial yang terbatas, perilaku yang terbatas dan berulang (Bast et al., 2025). Anak autis memiliki hambatan pada komunikasi, khususnya pada kemampuan pemusatan perhatian. Kemampuan pemusatan perhatian anak autis sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam memusatkan perhatian pada saat mengerjakan sesuatu, perhatiannya mudah teralihkan, serta seringkali anak mengalami kesulitan dalam menjalankan intruksi (Norlita dkk., 2021). Anak autis sering mengalami kesulitan dalam memahami materi saat pembelajaran karena kemampuan pemusatan perhatian anak autis cenderung masih belum bertahan dalam jangka waktu yang lama akibat rangsangan dari lingkungan sekitar yang membuat mereka mudah terdistraksi. Kondisi ini membuat anak autis memerlukan dukungan perhatian selama pembelajaran (Banire et al., 2024). Salah satu cara untuk membantu meningkatkan pemusatan perhatian anak autis yaitu dengan memberikan media permainan sebagai strategi pembelajaran. Media permainan disukai anak karena dapat membuat mereka lebih aktif dan tertarik (Oktaviana dan Vinanditha, 2023). Hal ini dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis di sekolah. Anak yang memiliki kemampuan pemusatan perhatian yang baik akan mendapatkan kualitas informasi yang baik.

Menurut Hasan dkk., (2021) Media pembelajaran sangat penting untuk menarik

perhatian peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik. Hal ini dapat memusatkan perhatian peserta didik kepada media dan materi yang diajarkan oleh guru. Dalam melatih kemampuan pemusatan perhatian anak autis, perlu adanya pemilihan dan penggunaan media yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi saat melaksanakan kegiatan PLP (pengenalan lingkungan persekolahan) di salah satu SLB di Sidoarjo selama empat bulan, terdapat anak autis yang memiliki kemampuan pemusatan perhatian yang cukup rendah, sehingga berdampak pada kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran, siswa dapat melakukan pemusatan perhatian hanya 5-10 detik. Pembelajaran yang diterapkan di sekolah tersebut hanya berfokus pada lembar tugas peserta didik dan jarang menggunakan media yang menunjang pembelajaran. Suasana kelas yang ramai menyebabkan fokus anak terpecah karena banyak sekali objek yang dilihat. Dengan kondisi anak autis tersebut, guru pun mengalami kesulitan dalam memberikan pembelajaran pada anak autis. Penyebabnya anak autis sulit untuk memusatkan perhatian dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi tersebut perlu adanya media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *fidget toys* (pop it elektrik). Media ini dirancang khusus untuk memberikan rangsangan sensorik dan membantu anak autis lebih mudah memusatkan perhatian dalam kegiatan pembelajaran.

Pada era digital sekarang ini, konsep media pembelajaran yang digunakan sangat beragam. Berbagai jenis media dapat digunakan untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran intervensi berbasis sensorik, salah satunya yaitu media *Fidget Toys* (Croley et al., 2022). *Fidget Toys* atau mainan gelisah merupakan suatu benda kecil yang mudah dimainkan oleh seseorang dengan cara dipegang, ditarik, didorong, atau ditekan sesuai dengan jenisnya (Torin, 2021). Media *fidget toys* merupakan objek genggam yang dirancang untuk membantu individu berkonsentrasi, meredakan stress dan memberikan pengalaman sensorik bagi penggunaannya (Bobrova et al., 2024). Kemampuan pemusatan perhatian anak autis dapat meningkat dengan diberikannya media berupa *fidget toys* (Liu, 2025). Demikian, media *fidget toys* memiliki berbagai macam desain yang unik, menarik dan memiliki tampilan tekstur yang beragam, sehingga dapat menarik perhatian anak

autis. *Fidget toys* memiliki berbagai macam yang digunakan, termasuk *fidget spinner*, *fidget cube* dan salah satunya yaitu Pop it.

Pop it merupakan salah satu jenis *fidget toys* berbahan silikon yang memiliki kantong udara yang dapat ditekan dan mengeluarkan suara, mainan ini memiliki beragam bentuk, warna dan ukuran (Wong, 2023). Media pop it merupakan media baru yang saat ini populer di kalangan anak-anak. Media ini memiliki berbagai manfaat untuk tumbuh kembang anak, di antaranya meningkatkan fokus perhatian anak, melatih motorik halus anak (Song, 2022). Media pop it ini memiliki berbagai jenis bentuk, salah satu jenis pop it yaitu pop it elektrik.

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Biswas et al., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *fidget toys* dapat meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Penelitian ini memiliki perbedaan yang jelas dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zimmerman et al., (2024). Penelitian sebelumnya menggunakan media *fidget spinner* sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Media *fidget spinner* memiliki bentuk dasar simetris dengan tiga lengan yang dilengkapi pemberat pada ujungnya. Media ini memberikan rangsangan berupa gerak rotasi sederhana yang terbatas pada satu jenis stimulasi sensorik, yaitu gerak motorik halus. Alat ini hanya diputar di antara jari-jari tangan (Driesen et al., 2023).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan media yang berbeda. Penelitian sebelumnya menggunakan *fidget toys*, jenis *spinner*, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan *fidget toys* jenis pop it elektrik yang memiliki desain lebih kompleks dan inovatif. Media ini menggabungkan rangsangan multisensorik, seperti cahaya warna-warni, efek suara dan kantong udara yang dapat ditekan, sehingga memberikan pengalaman sensorik yang kaya dan menarik bagi anak autis. Kombinasi rangsangan visual, audio dan kinestetik diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus perhatian anak secara lebih efektif dibandingkan media *fidget spinner* yang hanya memberikan rangsangan rotasi saja (Pereira et al., 2019). Selain itu, pop it elektrik menyediakan level permainan yang menantang dan interaktif, sehingga dapat memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan inovasi media pembelajaran yang

lebih sesuai dengan kebutuhan sensorik anak autis, khususnya dalam konteks peningkatan pemusatan perhatian. Lebih jauh, penelitian ini dilakukan pada anak autis dengan kemampuan pemusatan perhatian yang rendah dan berlokasi di SLB Harmoni Sidoarjo, yang belum pernah dijadikan lokasi penelitian dalam kajian sebelumnya. Dengan demikian, perlu dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *fidget toys* jenis pop it elektrik terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis, mengingat masih minimnya penelitian yang secara spesifik mengkaji topik tersebut.

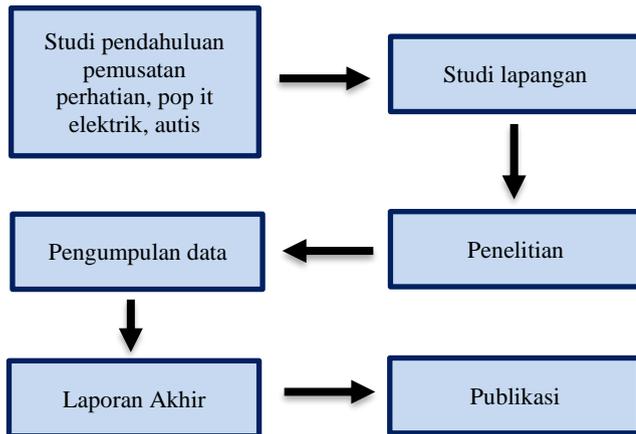
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *fidget toys* (pop it elektrik) terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis saat mengerjakan tugas *tracing line worksheet* atau menebalkan dan mewarnai. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan strategi intervensi yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat meningkatkan kemampuan pemusatan anak autis. Adapun judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media *Fidget Toys* (Pop It Elektrik) Terhadap Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis di SLB Harmoni Sidoarjo.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan *SSR* (*Single Subject Research*) dengan desain reversal A-B-A. Pengukuran dilakukan pada sesi *baseline* (A1) sebelum diberikan intervensi, sesi intervensi (B) dan sesi *baseline* (A2) setelah diberikan intervensi. Pengukuran ini dilakukan secara berulang, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dapat dipercaya. Selain itu, desain ini memungkinkan pengendalian lingkungan secara ketat agar hasil penelitian tidak dipengaruhi oleh faktor luar (Prahmana, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Harmoni Sidoarjo. Lokasi ini dipilih karena terdapat siswa berkebutuhan khusus yang mengalami hambatan dalam pemusatan perhatian saat mengerjakan tugas di kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan lebih 2 hari, dengan rincian sebagai berikut, fase *baseline* (A1) dilaksanakan selama 3 hari, fase intervensi dilaksanakan selama 8 hari dan fase *baseline* (A2) dilaksanakan selama 3 hari. Target perilaku pada penelitian ini, yaitu meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Subjek pada penelitian ini adalah seorang anak autis yang memiliki kemampuan pemusatan perhatian yang rendah dan kemampuan motoriknya baik. Berikut

merupakan bagan alir penelitian:



Bagan 1. Alir Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dijelaskan dalam bentuk bagan alir di atas. Tahapan-tahapan tersebut, yaitu: 1). Studi pendahuluan, bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkaji permasalahan yang telah ditemukan. 2). Studi lapangan merupakan kegiatan observasi di lokasi penelitian untuk mengamati, mengidentifikasi permasalahan nyata, dan menemukan keterkaitannya dengan teori yang telah dikaji. 3). Studi penelitian dilaksanakan berkaitan dengan penggunaan media *fidget toys* (pop it elektrik) untuk meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. 4). Pengumpulan data, dilakukan untuk memperoleh data yang relevan guna dianalisis dalam tahap selanjutnya. 5). Menyusun laporan akhir penelitian yang mencakup tentang latar belakang, kajian pustaka, metode penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data, hasil penelitian dan pembahasan, implikasi penelitian serta penutup. 6). Publikasi hasil karya ilmiah dilakukan dalam bentuk artikel yang disusun sesuai dengan pedoman penulisan yang telah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi terstruktur yang dirancang untuk mencatat durasi kemampuan pemusatan perhatian saat mengerjakan tugas *tracing lines worksheet* atau menebalkan dan mewarnai. Observasi terstruktur merupakan metode pengamatan langsung yang bertujuan untuk memperoleh data secara objektif, konsisten dan mudah dianalisis. Pengukuran dilakukan pada fase *baseline* (A1), fase intervensi, dan fase *baseline* (A2). Dalam mendukung proses observasi, digunakan kisi-kisi instrumen yang disusun berdasarkan pendekatan [Simon et al., \(2023\)](#), yaitu mempertahankan fokus perhatian saat mengerjakan tugas yang telah ditentukan

dalam jangka waktu tertentu. Adapun kisi-kisi tersebut disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut berikut:



Bagan 2. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi durasi yang mencatat durasi kemampuan pemusatan perhatian anak autis dalam mengerjakan tugas *tracing lines worksheet* atau menebalkan dan mewarnai dalam setiap sesi. Data hasil observasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis visual melalui grafik untuk mengamati pola perubahan durasi sebelum, selama, dan setelah diberikan intervensi. Proses analisis ini mempertimbangkan tren perubahan, kestabilan data, serta pengaruh penggunaan media *fidget toys* (pop it elektrik) terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis visual dalam kondisi dilakukan untuk melihat pola data sesi pada setiap fase secara terpisah, dengan memperhatikan tren, kestabilan data, dan tingkat perubahan perilaku pada masing-masing fase A-B-A. Pada analisis antar kondisi, dilakukan dengan membandingkan data antar fase untuk mengetahui pengaruh intervensi, yaitu dengan melihat perbedaan yang terjadi sebelum, selama dan setelah diberikan media *fidget toys* (pop it elektrik) terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

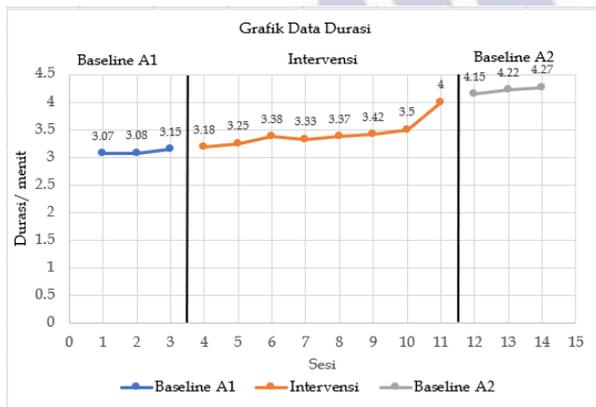
### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *fidget toys* jenis pop it elektrik berpengaruh terhadap peningkatan durasi kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Perilaku yang ditargetkan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis.

Pada penelitian *SSR* (*Single Subject Research*) dianalisis menggunakan analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi. Pada fase *baseline* (A1),

kemampuan pemusatan perhatian anak autis menunjukkan durasi paling lama 3 menit 15 detik setiap sesinya. Hal ini menyatakan bahwa kemampuan pemusatan perhatian anak autis masih tergolong rendah dan mudah teralihkan. Setelah diberikan intervensi (B) menggunakan media *fidget toys* jenis pop it elektrik kemampuan pemusatan perhatian anak autis meningkat dengan rata-rata paling lama 4 menit setiap sesinya. Hal ini terlihat jelas bahwa kemampuan pemusatan perhatian anak autis meningkat dan fokus perhatiannya tidak mudah teralihkan. Pada fase *baseline* (A2) kemampuan pemusatan perhatian anak autis menunjukkan durasi paling lama 4 menit 27 detik setiap sesinya. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan pemusatan perhatian anak autis meningkat setelah diberikannya intervensi.

Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik, sebagai berikut:



Grafik 1. Grafik Data Durasi Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis

Berikut tabel komponen analisis visual dalam kondisi data durasi kemampuan pemusatan perhatian subjek:

Tabel 1. Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	3	8	3
Kecenderungan Arah	▬ (+)	▬ (+)	▬ (+)
Kecenderungan Stabilitas	100% (Stabil)	87% (Stabil)	100% (Stabil)
Jejak data	▬ (+)	▬ (+)	▬ (+)
Level stabilitas dan rentang	(2,86-3,33) Stabil	(3,12-3,72) Stabil	(3,89-4,53) Stabil
Level Perubahan	(3,15-3,07) +0,08	(4-3,18) +0,82	(4,27-4,15) +0,12

Panjang kondisi pada penelitian ini yaitu 14 sesi. Pada fase *baseline* (A1) yaitu sebanyak 3 kali sesi, pada fase intervensi yaitu sebanyak 8 kali sesi, dan pada fase *baseline* (A2) sebanyak 3 kali sesi. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 14 februari 2025 sampai 18 maret 2025. Menentukan Estimasi kecenderungan arah serupa dengan jejak data. Pada setiap fase menunjukkan arah meningkat yang ditandai dengan (+). Kecenderungan stabilitas data pada fase *baseline* (A1) persentase stabil 100%, fase intervensi persentase stabil 87%, fase *baseline* (A2) persentase stabil 100%. Hal ini data dikatakan stabil karena terdapat peningkatan pada kemampuan pemusatan perhatian.

Level stabilitas dan rentang menunjukkan data stabil. Fase *baseline* (A1) stabil dengan rentang 2,86 – 3,33, data fase intervensi stabil dengan rentang 3,12– 3,72, data fase *baseline* (A2) stabil dengan rentang 3,89– 4,53. Pada level perubahan pada fase *baseline* (A1) menunjukkan (+0,08) yang artinya kemampuan pemusatan perhatian anak autis meningkat, data fase intervensi menunjukkan (+0,82) yang artinya kemampuan pemusatan perhatian anak autis meningkat, data fase *baseline* (A2) menunjukkan (+0,12) yang artinya kemampuan pemusatan perhatian anak autis meningkat.

Setelah melakukan analisis dalam kondisi, kemudian dilanjutkan dengan melakukan analisis antar kondisi. Berikut tabel komponen analisis visual antar kondisi data durasi kemampuan pemusatan perhatian subjek:

Tabel 2. Hasil Analisis Visual Antar Kondisi

Perbandingan kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variabel yang diubah	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	▬ (+)	▬ (+)
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke stabil	Stabil ke stabil
Perubahan level	3,18 – 3,15= +0,03 (membaik)	4,15 - 4 = +0,15 (membaik)
Persentase data overlap	37,5%	0%

Jumlah variabel yang diubah pada penelitian hanya satu yaitu kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Perubahan kecenderungan arah tren nya menunjukkan adanya peningkatan durasi pada kemampuan pemusatan perhatian setelah diberikan intervensi. Perubahan kecenderungan stabilitas data fase *baseline* (A1) ke fase intervensi mengalami

kondisi stabil ke stabil. Perubahan kecenderungan stabilitas data fase intervensi ke fase *baseline* (A2) mengalami kondisi stabil ke stabil pula.

Perubahan level pada fase *baseline* (A1) ke intervensi menunjukkan perubahan membaik ditandai dengan (+0,03) yang artinya kemampuan pemusatan perhatian anak autis membaik. Perubahan level pada fase intervensi ke fase *baseline* (A2) mengalami perubahan +0,15 yang artinya kemampuan pemusatan perhatian anak autis meningkat. Berdasarkan analisis *overlap* data, intervensi yang diberikan menunjukkan adanya pengaruh terhadap perubahan target perilaku yaitu meningkatkan kemampuan pemusatan perhatian anak autis. Hal ini ditunjukkan oleh data *overlap* pada fase *baseline* (A1) ke fase intervensi sebesar 37,5%, serta dari fase intervensi ke fase *baseline* (A2) yaitu 0%. Persentase *overlap* menurun ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan serta mempertahankan kemampuan pemusatan perhatiannya.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian intervensi berupa pop it elektrik berpengaruh terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis yaitu meningkatkan durasi fokus anak autis selama pembelajaran. Menurut Keller et al., (2020) perhatian berfungsi sebagai gerbang antara informasi dan pembelajaran, karena kemungkinan individu untuk memproses informasi secara efektif. Konsep ini relevan dalam konteks anak autis yang kerap mengalami kesulitan mempertahankan pemusatan perhatian dalam jangka waktu tertentu. Hal ini relevan dengan kondisi anak autis yang menjadi subjek penelitian ini, menunjukkan durasi pemusatan perhatian rendah sebelum diberikan intervensi.

Berdasarkan hasil penelitian pada anak autis inisial H yang bersekolah di SLB Harmoni Sidoarjo, diketahui bahwa H memiliki kemampuan pemusatan yang rendah, hingga mengganggu kegiatan pembelajarannya di kelas. Hal ini dibuktikan pada pelaksanaan fase *baseline* (A1), yaitu sebelum intervensi diberikan, dimana durasi pemusatan perhatian hanya mencapai 3 menit 1 detik selama 15 menit setiap sesi. Setelah diberikan intervensi (B) terjadi peningkatan pada kemampuan pemusatan perhatian, dengan rata-rata durasi mencapai 3 menit 42 detik yang artinya durasi kemampuan pemusatan perhatian anak autis saat mengerjakan tugas mengalami peningkatan. Fase *baseline* (A2) durasi kemampuan pemusatan

perhatian anak autis meningkat lebih baik hingga rata-rata 4 menit 21 detik. Peningkatan tersebut didukung oleh analisis data *overlap* dari fase *baseline* (A1) ke intervensi sebesar 37,5%, sedangkan dari fase intervensi (B) ke fase *baseline* (A2) sebesar 0 %. Persentase *overlap* yang rendah menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada perilaku subjek setelah diberikan intervensi, dan tidak ada kemunduran yang berarti ketika intervensi dihentikan. Dengan kata lain, penggunaan media *fidget toys* pop it elektrik membawa dampak positif terhadap durasi pemusatan perhatian anak autis, baik selama maupun setelah diberikan intervensi.

Perlu dicermati, pada sesi ke-6 yaitu fase intervensi, meskipun telah diberikan intervensi, data masih menunjukkan tingkat *overlap* yang cukup tinggi antara fase *baseline* dan intervensi. Kondisi ini dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu adanya libur panjang selama satu minggu di awal bulan puasa, yang mengganggu kesinambungan rutinitas anak autis. Gangguan rutinitas tersebut, membuat kemampuan pemusatan perhatian anak autis menurun, seperti pada kondisi awal *baseline* (A1). Meskipun demikian, pada sesi tersebut media yang digunakan tetap sama dan intervensi tetap diterapkan. Namun, hasil intervensi belum menunjukkan perubahan yang optimal. Seiring berjalannya waktu dan anak autis mulai terbiasa kembali dengan rutinitasnya, diharapkan tingkat *overlap* akan menurun dan dampak intervensi menjadi terlihat. Dengan meminimalkan gangguan eksternal seperti libur panjang dan menjaga konsistensi dalam pelaksanaan intervensi, anak diharapkan mampu mempertahankan fokus dalam durasi yang lebih lama dan tidak mudah terdistraksi.

Temuan ini diperkuat oleh teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *Fidget Toys* ini dapat membantu anak melepaskan energi gelisah yang terpendam dan meningkatkan fokus perhatian anak (Nurtika dkk., 2024). Ma et al., (2022) juga mengatakan bahwa anak autis memiliki gaya belajar yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Pembelajar visual lebih menyukai visual dan diagram, pembelajar auditori lebih menyukai suara, dan pembelajar kinestetik lebih menyukai aktivitas fisik (Madhu and Bhattachryya, 2023). Pendekatan multisensorik secara signifikan meningkatkan keterampilan anak autis (Smith, 2019). Media ini pun dapat menjadi ide bermain untuk anak, agar tidak bosan dengan mainan yang sering ia mainkan. Manfaat lainnya yaitu dapat menghilangkan stres, tidak hanya untuk anak bahkan orang tua pun bisa ikut bermain

bersama (Oktaviana dkk., 2022). Media pop it elektrik memenuhi kriteria ini karena menghasilkan suara, cahaya dan sensasi sentuhan dari kantong silikon, sehingga memberikan rangsangan multisensorik yang menarik perhatian anak autis.

Penelitian ini sejalan dengan sejumlah studi yang menyatakan pengaruh *fidget toys* dalam meningkatkan fokus dan perhatian anak autis. Mathews et al., (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa *fidget toys* meningkatkan fokus perhatian pada empat siswa dengan ADHD. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Roche et al., (2024) menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua anak autis menyatakan bahwa *fidget toys* membantu mengurangi kecemasan dan meningkatkan fokus anak autis. Penelitian yang dilakukan oleh Lui et al., (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *fidget toys* dapat membantu meningkatkan perhatian, meningkatkan kinerja di kelas, dan terbukti efektif pada ABK (anak berkebutuhan khusus). Penelitian serupa dilakukan oleh Aspiranti and Hulac, (2022) memperkuat hasil ini dengan menyatakan bahwa *fidget toys* terbukti meningkatkan durasi perhatian anak ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) dalam konteks pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh Balint, (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dengan memilih dan menerapkan permainan tertentu yang mengandung rangsangan sensorik, dapat berkontribusi pada peningkatan perhatian dan memori anak. Penelitian ini menegaskan bahwa stimulasi multisensorik menggunakan media permainan memberikan dampak signifikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak autis, termasuk fokus perhatian yang sejalan dengan karakteristik media *fidget toys* (pop it elektrik) yang digunakan dalam penelitian ini.

Keterbatasan penelitian ini, yaitu subjek penelitian hanya menggunakan satu anak autis, sehingga temuan yang diperoleh belum dapat digeneralisasi ke seluruh populasi anak autis, pengaruh jangka panjang dari penggunaan media pop it elektrik belum dapat diketahui secara menyeluruh, gangguan eksternal seperti libur panjang menunjukkan bahwa keberhasilan intervensi sangat sensitif terhadap perubahan rutinitas dan lingkungan. Solusi dari keterbatasan di atas. Maka, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak subjek dan waktu lebih panjang untuk menguatkan hasil yang telah ditemukan. Penggunaan kelompok kontrol atau pembandingan juga penting untuk memperkuat

validitas temuan. Evaluasi pasca intervensi dalam jangka panjang perlu dilakukan guna menilai keberlanjutan dampak intervensi terhadap perhatian anak autis.

Implikasi hasil dari penelitian ini adalah media *fidget toys* jenis pop it elektrik dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran atau terapi yang efektif untuk meningkatkan perhatian anak autis. Guru, terapis dan orang tua dapat mempertimbangkan penggunaannya sebagai bagian dari pendekatan multisensorik yang menyenangkan mudah diaplikasikan. Intervensi ini tidak hanya membantu anak autis fokus pada tugas, tetapi juga mengurangi distraksi dan potensi perilaku akibat kurangnya konsentrasi, serta dapat dimanfaatkan dalam penyusunan PPI (Program Pembelajaran Individual) sebagai alat bantu fokus yang mendukung pendekatan multisensorik secara berkelanjutan.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *fidget toys* pop it elektrik menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis, sehingga dapat dijadikan pertimbangan penggunaannya oleh guru maupun terapis sebagai strategi pendukung dalam kegiatan pembelajaran anak autis.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *fidget toys* (pop it elektrik) berpengaruh positif terhadap kemampuan pemusatan perhatian anak autis di SLB Harmoni Sidoarjo. Hal ini, terbukti dengan peningkatan durasi perhatian yang terus berlanjut selama fase intervensi dan setelahnya. Implikasi dari penelitian ini adalah media *fidget toys* (pop it elektrik) dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif bagi ABK (anak berkebutuhan khusus), khususnya yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian. Guru dan terapis dapat memanfaatkan alat ini untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan sensorik anak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak subjek guna memperoleh hasil penelitian lebih representatif. Selain itu, eksplorasi karakteristik subjek, jenjang kelas, atau penggunaan desain penelitian yang berbeda juga dapat dilakukan guna memperluas pemahaman mengenai pengaruh intervensi ini. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat

menjadi rujukan bagi guru, terapis, dan peneliti dalam mengembangkan strategi intervensi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak autis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aspiranti, K. B., & Hulac, D. M. (2022). Using Fidget Spinners to Improve On-Task Classroom Behavior for Students With ADHD. *Behavior Analysis in Practice*, 15(2), 454–465. <https://doi.org/10.1007/s40617-021-00588-2>
- Balint, N. T. (2020). The Influence of Sensory Stimuli on Improving Attention and Memory in Children. *Lumen Proceedings*, 12, 40–49. <https://doi.org/10.18662/lumproc/sec-iasr2019/05>
- Banire, B., Al Thani, D., & Qaraq, M. (2024). One size does not fit all: detecting attention in children with autism using machine learning. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 34(2), 259–291. <https://doi.org/10.1007/s11257-023-09371-0>
- Bast, N., Polzer, L., Raji, N., Schnettler, L., Kleber, S., Lemler, C., Kitzrow-Cleven, J., Kim, Z., Schaer, M., & Freitag, C. M. (2025). Early intervention increases reactive joint attention in autistic preschoolers with arousal regulation as mediator. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 1(4). <https://doi.org/10.1007/s00787-025-02738-1>
- Biswas, R., Kumar, Y., & Rani, R. (2022). Effect of fidget spinners in enhancement of cognitive skills in healthy individuals: An interventional study. *Journal of the Neurological Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.jns.2023.121595>
- Bobrova, P., Perego, P., & Boiano, R. (2024). Design and Development of a Smart Fidget Toy Using Blockchain Technology to Improve Health Data Control. *Sensors*, 24(20). <https://doi.org/10.3390/s24206582>
- Croley, K. E., Drevon, D. D., Decker, D. M., Hixson, M. D., & Radley, K. C. (2022). The Effect of the Fidget Cube on Classroom Behavior among Students with Perceived Attention Difficulties. *Behavior Analysis in Practice*, 16(2), 547–557. <https://doi.org/10.1007/s40617-022-00734-4>
- Driesen, M., Rijmen, J., Hulsbosch, A. K., Danckaerts, M., Wiersema, J. R., & Van der Oord, S. (2023). Tools or Toys? The Effect of Fidget Spinners and Bouncy Bands on the Academic Performance in Children With Varying ADHD-Symptomatology. *Contemporary Educational Psychology*, 75(August), 102214. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102214>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. <https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Herdiani, R. T., Rofiqi, M. A., Sugarni, M., Sulaiman, Yuniarni, D., Marliana, T., Darsono, K., Syahabuddin, & Idris, T. (2023). *Psikologi Kognitif* (Issue July). Eureka Media Aksara. [https://www.researchgate.net/publication/374030171\\_PSIKOLOGI\\_KOGNITIF/citations](https://www.researchgate.net/publication/374030171_PSIKOLOGI_KOGNITIF/citations)
- Keller, A. S., Davidesco, I., & Tanner, K. D. (2020). Attention Matters: How Orchestrating Attention May Relate to Classroom Learning. *CBE Life Sciences Education*, 19(3), fe5. <https://doi.org/10.1187/cbe.20-05-0106>
- Krauzlis, R. J., Wang, L., Yu, G., & Katz, L. N. (2023). What is attention? *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 14(1), 1–7. <https://doi.org/10.1002/wcs.1570>
- Liu, Y. (2025). *The Rise of Sensory Fidget Toys : Origins , Psychological Principles , and Their Role in Stress Relief and Mental Health*. 02027. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202521302027>
- Lui, M. Y., Wong, L. Y., Mak, H. Y., & Shih, Y. T. (2022). Toy Design: Improving Learning Effectiveness for Adhd Students. *Proceedings of the 24th International Conference on Engineering and Product Design Education: Disrupt, Innovate, Regenerate and Transform, E and PDE 2022, September*. <https://doi.org/10.35199/epde.2022.46>
- Ma, C. H., Chen, L. Y., Li, M. F., Wu, D., Wang, S. S., Zhao, Y. J., Shi, J. L., Rydell, P. J., Chen, J. J., & Wang, Y. (2022). Treatment of Preschool Children With Autism Spectrum Disorder: A Trial to Evaluate a Learning Style Profile Intervention Program in China. *Frontiers in Pediatrics*, 10(March), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fped.2022.831621>
- Madhu, S., & Bhattachryya, D. (2023). Learning Styles Preferences among the Students. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 5(1). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i01.9015>
- Mathews, L. A., Osmani, K. J., & Martin, J. E. (2020). Examining the Effectiveness of Fidgets on Attention of Elementary Students with ADHD. *Journal of the American Academy of Special Education Professionals*, 86, 102. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1272882>
- Norlita, W., Isnaniar, & Sari, M. (2021). Kemampuan Perhatian Anak Autisme Pada Permainan Puzzle Di SLB Melati Rumbai Pekanbaru. *Jurnal Kesehatan" As-Shiha"*, 1(1), 16–33. <https://ejournal.umri.ac.id/index.php/JKU/article/view/2569>
- Oktaviana, N., Yusuf Muslihin, H., & Sianturi, R. (2022). Pengaruh Bermain Pop It Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3858–3861. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/3593/pdf/8766>
- Oktaviana, R., & Vinanditha, C. (2023). Psikoedukasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Fokus Perhatian Anak Autis Kelas I Slb Autis Harapan Mandiri Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2595–2601. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/1578/1089>
- Pereira, T., Melo, A. R., Costeira, M., Pais, I. P., Espinheira, M. C., Trindade, E., & Dias, J. A. (2019). Fidget spinners: most popular children's toys, same dangers as in the past. *Nascer E Crescer-*

*Birth And Growth Medical Journal*, 28(1), 30–32.

<https://revistas.rcaap.pt/nascercrescer/article/download/14296/14046/58956>

Prahmana, R. C. I. (2021). *Single Subject Research (teori dan implementasinya: suatu pengantar)*. UAD Press.

<https://eprints.uad.ac.id/24309/1/Buku%20Referensi%20-%20Single%20Subject%20Research.pdf>

Roche, M. A., Back, E., & Van Herwegen, J. (2024). Parental perspectives on the use of fidget toys and sensory-seeking profiles in autistic and neurotypical children. *Current Psychology*, 43(17), 15872–15882.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-023-05483-3>

Sanku, B. S., Li, Y., Jung, S., Mei, C., & He, J. (2023). Enhancing attention in autism spectrum disorder: comparative analysis of virtual reality-based training programs using physiological data. *Frontiers in Computer Science*, 5.

<https://doi.org/10.3389/fcomp.2023.1250652>

Simon, A. J., Gallen, C. L., Ziegler, D. A., Mishra, J., Marco, E. J., Anguera, J. A., & Gazzaley, A. (2023). Quantifying attention span across the lifespan. *Frontiers in Cognition*, 2.

<https://doi.org/10.3389/fcogn.2023.1207428>

Smith, J. (2019). Multisensory Learning and its Effect on Students with Autism Multisensory Learning and its Effect on Students with Autism. *Education Masters*.

[https://fisherpub.sjf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1373&context=education\\_ETD\\_masters](https://fisherpub.sjf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1373&context=education_ETD_masters)

Song, T. (2022). The Effects of Pop-Its on The Listening Comprehension Ability of Elementary Students. *Journal of Student Research*, 11(4), 1–11.

<https://www.academia.edu/download/105696744/1626.pdf>

Torin, T. (2021). Exploring Qualities in Smart Fidget Devices for Affective Regulation Support. *Degree Project In Media Technology, Second Cycle*, 16.

<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1586444/FULLTEXT01.pdf>

Wong, T. C. C. (2023). *The collateral effects of varying antecedent exercise intensities on stereotypy and other adaptive behaviors in children with autism*. The University of Texas at Austin.

<https://doi.org/10.1007/s40617-022-00746-0>

Zimmerman, K. N., Ledford, J. R., & Turner, V. R. (2024). The Impact of Fidget Toys on Story Detail Acquisition and Visual Attention for Elementary Students With Autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 26(2), 101–112.

<https://doi.org/10.1177/10983007231200529>

