

## LAMPIRAN

**Lampiran 1 Data Hasil Skor Kemampuan *Attention* Subjek**

No	Aspek	Indikator	Indikator Perilaku	FASE												
				K1	A1	B1	B1	B1	B1		B2	B2	B2	B2	A2	K2
1.	<i>Attention</i> Selektif dan Kapasitas Pemerosesan	1. Kemampuan menyaring informasi penting dan mengabaikan gangguan sekitar	1. Subjek tetap fokus menyimak instruksi peneliti meskipun suasana sekitar sedikit bising	1	5	4	4	4	6		5	6	6	5	7	2
			2. Subjek mampu melanjutkan tugas meski ada suara atau kegiatan lain di sekitarnya	1	5	3	6	2	6		6	7	7	7	7	4
			3. Subjek mampu memilih informasi yang relevan saat membaca atau mendengarkan instruksi	1	5	2	5	2	5		5	5	6	5	4	2
		2. Kemampuan untuk tetap fokus meski ada suara, Gerakan, atau percakapan di sekelilingnya	4. Subjek tetap mengerjakan tugasnya walau ada teman yang berbicara di dekatnya	2	4	2	3	2	6		5	5	7	7	7	4
			5. Subjek tidak memperhatikan suara gaduh di sekitar saat sedang belajar	1	4	3	4	4	4		4	6	7	7	7	5
			6. Subjek tetap fokus meski ada aktivitas lain yang berlangsung di sekitarnya	1	4	2	3	3	5		5	6	7	7	7	4
2.	Tingkat Rangsangan	1. Lebih cepat memperhatikan jika ada instruksi menarik (gerakan, suara, ekspresi)	7. Subjek tampak lebih fokus Ketika guru menggunakan ekspresi wajah yang menarik	1	4	2	5	4	5		5	6	7	7	4	4
			8. Subjek cepat merespons instruksi yang disertai dengan Gerakan tangan atau tubuh	2	3	1	6	2	7		4	7	7	7	5	5
			9. Subjek lebih tertarik dan responsif terhadap penjelasan yang disertai intonasi atau perubahan volume suara	2	4	3	4	4	6		5	5	7	7	6	4
		2. Subjek memberi respons cepat terhadap stimulus permainan (gerakan, aba-aba)	10. Subjek segera bergerak saat mendapat aba-aba dalam permainan	1	5	4	5	5	6		5	7	7	7	7	4
			11. Subjek cepat merespons saat melihat Gerakan instruktur dalam permainan	1	4	3	5	4	6		5	5	7	6	6	4

No	Aspek	Indikator	Indikator Perilaku	FASE												
				K1	A1	B1	B1	B1	B1		B2	B2	B2	B2	A2	K2
			12. Subjek langsung menghentikan aktivitas saat diberi aba-aba berhenti dalam permainan	1	5	6	6	4	7		6	5	6	7	7	6
3.	Pengendalian Attention	1. Kemampuan mempertahankan perhatian selama permainan berlangsung	13. Subjek tetap fokus mengikuti aturan permainan dari awal hingga akhir	2	4	3	3	3	6		5	5	7	7	7	3
			14. Subjek tidak meninggalkan permainan meskipun berlangsung cukup lama	1	5	2	6	2	3		7	7	7	7	7	6
			15. Subjek mampu menjaga perhatian meskipun permainan dilakukan secara berulang	2	2	2	4	2	4		5	6	7	7	6	4
		2. Kemampuan mengalihkan perhatian ke stimulus baru yang relevan jika diminta	16. Subjek mampu menghentikan aktivitas sebelumnya dan memperhatikan instruksi baru	1	2	4	5	5	4		6	7	6	6	5	5
			17. Subjek tidak menunjukkan kebingungan saat berpindah dari satu tugas ke tugas lain	1	1	2	3	2	6		6	7	7	7	7	3
			18. Subjek dapat menyesuaikan perhatian ke arah stimulus baru tanpa perlu diulang	1	1	3	2	2	5		4	4	5	7	5	3
4.	Kesadaran	1. Kemampuan dalam memahami aturan permainan & menyadari kapan harus bergerak/diam	19. Subjek mengikuti aturan permainan tanpa perlu diingatkan berulang kali	2	1	1	2	2	6		4	5	6	5	6	3
			20. Subjek bergerak saat waktunya bergerak dan diam saat diminta berhenti	2	6	5	6	5	7		5	5	6	7	7	5
			21. Subjek tampak memahami sinyal atau aba-aba dalam permainan	3	3	3	4	4	6		5	7	5	7	6	2
		2. Kemampuan dalam merefleksikan tindakan dengan bantuan verbal sederhana	22. Subjek mengganggu atau memberikan respons saat diingatkan secara verbal tentang tindakannya	1	4	4	5	6	6		4	5	7	7	6	2
			23. Subjek dapat menyebutkan kesalahan kecil yang telah dilakukannya setelah diberi pertanyaan sederhana	1	1	1	2	4	6		4	4	6	7	5	1
			24. Subjek menunjukkan pemahaman atas koreksi verbal seperti "Tadi kamu harusnya diam, ya?"	3	1	3	3	6	6		4	4	7	7	5	2
5.	s	1. Kemampuan dalam	25. Subjek mampu menyesuaikan gerakan	1	3	4	4	3	4		3	3	5	5	5	2

No	Aspek	Indikator	Indikator Perilaku	FASE													
				K1	A1	B1	B1	B1	B1		B2	B2	B2	B2	A2	K2	
		keterlibatan secara motorik dan kognitif (mengikuti ritme dan, pola permainan)	tubuhnya sesuai dengan ritme permainan.														
			26. Subjek mengikuti urutan pola permainan tanpa mengalami kebingungan.	1	2	4	5	4	5			3	4	4	5	4	1
			27. Subjek tampak berpikir sebelum bertindak saat permainan berlangsung.	1	3	3	3	3	4			2	5	5	6	6	2
		2. Menunjukkan peningkatan kemampuan memulai & mengakhiri aksi secara tepat waktu	28. Subjek menunjukkan koordinasi antara pemahaman instruksi dan gerakan tubuhnya	1	2	3	3	2	3			4	3	4	4	5	2
			29. Subjek dapat segera memulai tugas ketika instruksi diberikan tanpa perlu diingatkan berulang kali	2	3	3	4	2	3			2	2	3	3	5	3
			30. Subjek dapat menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan tanpa terganggu oleh hal lain	1	3	3	2	3	3			3	3	2	4	3	2
<b>Total Skor</b>				<b>42</b>	<b>99</b>	<b>88</b>	<b>122</b>	<b>100</b>	<b>156</b>			<b>136</b>	<b>156</b>	<b>180</b>	<b>187</b>	<b>174</b>	<b>99</b>

**Lampiran 2 Rumus Mean Dan Standar deviasi**

Diketahui:

Jumlah item = 30

Skor item = 1 – 7

Skor minimal = 1 x 30 = 30

Skor maksimal = 7 x 30 = 210

$$\mu h = \frac{(Skor maks + Skor min)}{2}$$

$$\mu h = \frac{210 + 30}{2} = 120$$

mean = 120

$$\sigma h = \frac{(Skor maks - Skor min)}{6}$$

$$\sigma h = \frac{210 - 30}{6} = 30$$

Standar deviasi = 30

Lampiran 3 Kategorisasi Dan Hasil Skor Tiap Aspek-Aspek Kemampuan *Attention* Pada Subjek

No	Fase	<i>Attention</i> selektif dan kapasitas pemerosean		Tingkat rangsangan		Pengendalian <i>attention</i>		kesadaran		Neurosains kognitif	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Pengukuran selama di kelas ( <i>pre-test</i> )	7	Sangat Rendah	8	Sangat Rendah	8	Sangat Rendah	12	Sangat Rendah	7	Sangat Rendah
2	<i>Baseline</i> (A1)	27	Sedang	25	Sedang	15	Sangat Rendah	16	Rendah	16	Rendah
3	Intervensi (B) 2	16	Rendah	19	Rendah	16	Rendah	17	Rendah	20	Rendah
4	Intervensi (B) 3	25	Sedang	31	Tinggi	23	Sedang	22	Sedang	21	Rendah
5	Intervensi (B) 4	17	Rendah	23	Sedang	16	Rendah	27	Sedang	17	Rendah
6	Intervensi (B) 5	32	Tinggi	37	Sangat Tinggi	28	Tinggi	37	Sangat tinggi	22	Sedang
7	Intervensi (B) 1	30	Tinggi	30	Tinggi	33	Tinggi	26	Sedang	17	Rendah
8	Intervensi (B) 2	35	Sangat Tinggi	35	Sangat Tinggi	36	Sangat Tinggi	30	Tinggi	20	Rendah
9	Intervensi (B) 3	40	Sangat Tinggi	41	Sangat Tinggi	39	Sangat Tinggi	37	Sangat Tinggi	23	Sedang
10	Intervensi (B) 4	38	Sangat Tinggi	41	Sangat Tinggi	41	Sangat Tinggi	40	Sangat Tinggi	27	Sedang
11	<i>Baseline</i> (A2)	39	Sangat Tinggi	35	Sangat Tinggi	37	Sangat Tinggi	35	Sangat Tinggi	28	Tinggi
12	Pengukuran selama di kelas ( <i>post-test</i> )	21	Rendah	27	Sedang	24	Sedang	15	Sangat Rendah	12	Sangat Rendah

**Lampiran 4 Rumus Mean Dan Standar deviasi Untuk Menentukan Kategorisasi Aspek-Aspek**

Jumlah item tiap aspek = 6

Skor item = 1 – 7

Skor minimal = 1 x 6 = 6

Skor maksimal = 7 x 6 = 42

$$\mu h = \frac{\text{skor maks} + \text{skor min}}{2}$$

$$\mu h = \frac{42 + 6}{2} = 24$$

Mean = 24

$$\sigma h = \frac{\text{skor maks} - \text{skor min}}{6}$$

$$\sigma h = \frac{42 - 6}{6} = 6$$

Standar deviasi = 6

**Batas bawah dan atas kategori**

$Mean - 1,5 SD = 24 - 9 = 15$
$Mean - 0,5 SD = 24 - 3 = 21$
$Mean + 0,5 SD = 24 + 3 = 27$
$Mean + 1,5 SD = 24 + 9 = 33$

**Batas kategorisasi**

Kategori	Rumus	Batas Nilai
Sangat Rendah	$X \leq (mean - 1,5 SD)$	6 – 15
Rendah	$(mean - 1,5 SD < x \leq (mean - 0,5 SD)$	16 – 21
Sedang	$(mean - 0,5 SD < x \leq (mean + 0,5 SD)$	22 – 27
Tinggi	$(mean + 0,5 SD) < x \leq (mean + 1,5 SD)$	28 – 33
Sangat Tinggi	$X > (mean + 1,5 SD)$	34 – 42

## Lampiran 5 Catatan Observasi Selama Intervensi

Fase	Catatan Observasi
Pertemuan I	<p>Pada pertemuan pertama jumlah teman bermain subjek yakni ada 4 anak terdapat 4 anak yang tidak masuk sekolah sehingga permainan ini berada pada posisi tidak seimbang 1 tim antara berisi 3 atau 2 anak. Pada pertemuan ini terjadi 3 match pergantian permainan sampai intervensi selesai sebagai bentuk pengenalan intervensi kepada subjek.</p> <p>Pada pertemuan pertama intervensi subjek dapat menyebutkan warna merah, kuning, hijau, biru sesuai ketentuan aturan, yang mana pada pertemuan pertama ini subjek seharusnya cukup dapat menyebutkan warna merah pada saat melangkah ke kotak pertama. Pada sesi refleksi subjek memilih kartu dengan gambar emoji senang ketika peneliti bertanya terkait perasaan subjek selama bermain gobak sodor, subjek menjawab dengan lantang “<i>senang!</i>” ketika peneliti bertanya alasannya, subjek bingung dan tidak bisa menjelaskan.</p> <p>Pada pertemuan ini intervensi selesai lebih cepat dikarenakan arena yang digunakan terlalu kecil sehingga, terdapat beberapa keluhan oleh pemain yang lain karena merasa mudah tertangkap oleh penjaga.</p> <p>Penerapan teknik <i>redirection</i> digunakan pada saat subjek diam setelah melangkah kedalam kotak yang kemudian tidak segera melangkah ke kotak selanjutnya setelah beberapa saat. Peneliti melakukan teknik ini dengan memberi instruksi ulang kepada subjek agar melanjutkan langkah dan menyebutkan warna pada kotak selanjutnya. Ketika terjadi kondisi serupa, dan peneliti mencoba untuk tidak menerapkan kembali teknik <i>redirection</i> akan tetapi menemui fenomena dimana teman bermain satu tim subjek, berteriak kepada subjek untuk segera melangkah pada kotak selanjutnya respon yang didapatkan yakni subjek spontan melangkah ke kotak yang selanjutnya yang berada disebelahnya akan tetapi subjek lupa untuk menyebutkan warna yang sesuai dengan kotak yang dipijak.</p> <p>Penerapan <i>redirection</i> kembali dilakukan ketika subjek masih bingung untuk melangkah ke kotak selanjutnya, yang kemudian peneliti melakukan arahan serta instruksi ulang kotak mana saja yang harus dilewati subjek pada <i>match</i> kedua ini.</p> <p>Penerapan <i>selftalk positive</i> dilakukan diawal sebelum permainan dimulai, ditunjukan dengan fenomena setiap ketika subjek berhasil melewati satu kotak selanjutnya subjek akan berbicara “<i>aku pasti bisa!</i>”.</p> <p><i>Time out</i> dilakukan pada saat pergantian pemain yang artinya satu <i>match</i> telah selesai untuk menuju <i>match</i> selanjutnya. Subjek diberi waktu untuk duduk atau istirahat selama 2 menit.</p> <p>Setelah ini peneliti hanya melakukan pemaparan temuan data penerapan CBPT selama proses permainan gobak sodor dilakukan, untuk langkah-langkah bermain gobak sodor seperti yang dijelaskan diatas dimulai dari persiapan, pengkondisian, sampai di akhir refleksi.</p>
Pertemuan II	<p>Pada pertemuan kedua jumlah teman bermain subjek yakni ada 6 anak terdapat 2 anak yang tidak masuk sekolah sehingga permainan ini berada pada posisi tidak seimbang 1 tim terdiri antara 4 atau 3 anak. pada pertemuan ini terjadi 4 match dan pertemuan ini permainan gobak sodor selesai lebih lama dari pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>Pada pertemuan ini sebelum memulai permainan pada setiap match subjek masih tetap diberikan instruksi, akibat kondisi kurang kondusif diawal mempengaruhi konsentrasi subjek sehingga lupa menyebutkan warna pada setiap langkah pada kotak, yang mana harus diingatkan oleh teman yang lain.</p> <p>Pada akhir <i>match</i> kedua ketika subjek lupa menyebutkan warna dari <i>start</i> hingga <i>finish</i>, peneliti memberikan instruksi ulang dan mengajak berpikir akan hal tersebut dan memberi pertanyaan yang kemudian dijawab dengan benar akan tetapi dengan berbicara dengan berteriak cukup kencang. Hal ini terjadi karena subjek merasa kelelahan akan tetapi tidak bisa mengutarakan, yang diketahui ketika peneliti menawarkan untuk istirahat subjek langsung setuju.</p> <p>Penerapan teknik <i>pause and think</i> digunakan pada saat jeda untuk berhenti setelah akan melakukan permainan untuk <i>match</i> ketiga. Peneliti mengajak subjek berhenti sejenak kemudian diajak untuk mengenal siapa saja yang menjadi tim penjaga dan penyerang agar subjek bisa menghindari atau tidak tertangkap pada saat melewati setiap kotak. Teknik ini digunakan karena pada pertemuan ini subjek sering kali tertangkap penjaga akibat kurang memahami teman setim dan penjaga yang harus dihindari. Terbukti setelah melakukan penerapan teknik ini subjek berhasil melewati 3 kotak sekaligus serta menyebutkan warna tanpa ada kekeliruan. Teknik <i>pause</i> digunakan kedua kalinya pada pertemuan ini di <i>match</i> ke 4 sebab subjek setelah mencapai <i>finish</i> kembali keluar pada arena permainan bukan melewati jalur semestinya. Ketika subjek kembali bermain, berhasil melewati 3 kotak dan sampai pada start dengan menyebutkan warna dengan benar.</p> <p>Penerapan <i>time out</i> digunakan pada saat subjek tidak berhasil melewati <i>finish</i> pada <i>match</i> ketiga,</p>

	disini subjek menunjukkan kelelahan oleh karena itu Teknik ini penting untuk memberi waktu istirahat sejenak kepada subjek
Pertemuan III	<p>Pada pertemuan ketiga jumlah teman bermain subjek yakni ada 4 anak, terdapat 4 anak yang tidak masuk sekolah sehingga permainan ini berada pada posisi tidak seimbang. Pada pertemuan ini terjadi 1 match (analisis tidak seluruhnya, disebabkan oleh permainan selanjutnya tidak terekam kamera).</p> <p>Pada pertemuan ini cuaca ditandai dengan angin berhembus cukup kencang, sehingga sedikit kurang baik untuk pelaksanaan intervensi yang mana bersifat <i>outdoor</i>, dalam hal beberapa dampak yakni garis jadi mudah pudar akibat tanah yang berhembus angin, kedua suasana jadi kurang bersemangat sebab merasa ngantuk.</p> <p>Pada pertemuan ini subjek bergerak maju terlebih dahulu, tanpa perlu modelling dari teman satu tim untuk memberikan contoh kepada subjek. Pada pertemuan ini subjek masih membutuhkan beberapa instruksi ulang dalam menentukan langkah pada kotak mana, dan masih belum terlalu bisa memahami mana tim penjaga.</p> <p>Pada pertemuan ini subjek bermain sedikit kurang bersemangat, terlihat dalam beberapa momen ketika berhasil melewati kotak selanjutnya subjek kurang ceria dan terlihat lesu, akan tetapi subjek berhasil melangkah dan menyebutkan warna dengan benar</p>
Pertemuan IV	<p>Pada pertemuan keempat jumlah teman bermain subjek yakni ada 6 anak, terdapat 2 anak yang tidak masuk sekolah. Pada pertemuan ini cuaca kembali berangin (kurang kondusif), akan tetapi subjek berada dalam kondisi mood yang baik.</p> <p>Pada pertemuan ini subjek melangkah terlebih dahulu tanpa <i>modelling</i> dari teman satu tim</p> <p>Pada pertemuan ini peneliti, melatih subjek untuk (<i>think</i>) untuk menghindari penjaga pada pintu pertama dengan menyebutkan warna tanpa pengarahan agar subjek dapat berpikir secara strategi dan subjek berhasil melakukannya.</p>
Pertemuan V	<p>Pada pertemuan ini jumlah teman bermain subjek yakni ada 6 anak. pada pertemuan ini kondisi cuaca bagus tidak seperti sebelumnya.</p> <p>Pada <i>match</i> 1 berlangsung ketika subjek berhasil melewati penjaga, menyebutkan warna dengan benar hingga sampai di strat kembali subjek akan melompat-lompat dengan gembira. Mood subjek juga terlihat bagus dilihat dari cara bermain ketika melewati tiap penjaga dengan langkah semangat serta enerjik dan suara mengebu-gebu ketika menyebutkan warna. Pada pertemuan ini subjek mau melewati kotak pada sisi lainnya.</p>
Pertemuan VI & VII	<p>Pada pertemuan 6 peneliti kembali menerapkan <i>selftalk positif</i> dan <i>redirection</i></p> <p>Pada pertemuan 7 peneliti menerapkan <i>pause and think</i> (mengajak berpikir tentang menghitung) karena subjek cukup kurang memahami konsep dasar berhitung. Contoh ketika berhenti sejenak di samping arena bermain peneliti akan sedikit-sedikit memberi pertanyaan “jika (nama subjek) menginjak satu kotak, berarti sisa berapa kotak yang ada di depan (dengan tangan menunjuk pada arena bermain)?”</p>
Pertemuan VIII, IX, & X	<p>Pada pertemuan 8, 9, dan 10 kondisi cuaca bagus dan peneliti hanya memberikan instruksi sebelum subjek bermain</p> <p>Pada pertemuan 10 <i>selftalk positif</i> serta <i>pause and think</i> diterapkan kembali karena subjek sering sounding “bodoh”</p>

**Lampiran 6 Informed Consent**

**INFORMED CONSENT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : [Redacted]  
Jenis Kelamin : [Redacted]  
Usia : [Redacted]  
No. Hp : [Redacted]  
Alamat Rumah : [Redacted]

Menyatakan bahwa sesungguhnya saya sendiri, orang tua/wali dari:

Nama Lengkap : [Redacted]  
Jenis Kelamin : [Redacted]  
Usia : [Redacted]  
Asal Sekolah : [Redacted]  
Alamat Rumah : [Redacted]

Setuju anak saya untuk dilakukan observasi dan wawancara sebagai subjek penelitian dari awal sampai akhir yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, yaitu:

NAMA	NIM
Wilda Lutfiyatul Khoiriyah	20104107

Dalam proses wawancara ini, saya telah menyadari, memahami, dan menerima bahwa:

1. Mengizinkan anak saya menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai dengan pengalamannya
2. Mengizinkan anak saya dilakukan *treatment* selama proses pengambilan data dengan prosedur yang sesuai kurang lebih sama dengan Proposal Skripsi.
3. Informasi yang diberikan akan dirahasiakan dan hanya digunakan sebagai pembuatan laporan tugas Proposal Skripsi
4. Mengizinkan adanya perekaman selama proses wawancara berlangsung dengan jaminan informasi pribadi saya dirahasiakan

Dalam menandatangani lembar ini, saya tidak mendapatkan paksaan dari pihak manapun hingga selesai serta menerima segala hal terkait dengan pelaksanaan kegiatan ini.

Kediri, 06 <sup>Agustus</sup> ~~September~~ 2025

Mahasiswa Psikologi Islam

Yang menyatakan

Wilda Lutfiyatul Khoiriyah

[Redacted] ..)

Nim: 20104107

**Lampiran 7 Dokumentasi Pada Intervensi Pertemuan I**



Gambar 6: tahap akhir token ekonomi (Stempel)



Gambar 7: tahap akhir yakni refleksi dengan menggunakan face card



Gambar 8: pada saat subjek mulai terdistraksi oleh lingkungan sekitar



Gambar 9: pada saat subjek diam tak bergerak melanjutkan langkah permainan



Gambar 10: keterbatasan penelitian dimana peneliti sedikit mengarahkan teman bermain, sehingga subjek tidak melanjutkan melangkah dan tidak bergerak



Gambar 11: peneliti melakukan instruksi ulang kepada subjek



Gambar 12: subjek dibantu teman satu tim (penyerang) dengan mengarahkan langkah yang harus dilewati



Gambar 13: teman bermain subjek melakukan hompimpa untuk menentukan menjadi penyerang atau penjaga



Gambar 14: contoh luas arena bermain Permainan Tradisional Gobak Sodor pada pertemuan II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**

Jalan Sunan Ampel No 7 Ngronggo Kota Kediri Jawa Timur 64127  
Telepon (0354) 689282 Faksimile (0354) 686564 Website [www.uinkediri.ac.id](http://www.uinkediri.ac.id)

**DAFTAR KONSULTASI PENYELESAIAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : WILDA LUTFIYATUL KHOIRIYAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 20104107  
Fakultas / : Ushuluddin dan Dakwah  
Semester / Tahun Akademik : 11/2025  
Judul Skripsi : PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SEBAGAI  
*COGNITIVE BEHAVIORAL PLAY THERAPY (CBPT)* UNTUK  
MENINGKATKAN *ATTENTION* PADA ANAK BERKEBUTUHAN  
KHUSUS GANDA DI SEKOLAH ALAM RAMADHANI

NO.	TANGGAL KONSULTASI	CATATAN DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	19 Februari 2025	Revisi Bab I	
2.	17 Maret 2025	Revisi Bab II	
3.	22 April 2025	Revisi Bab III	
4.	12 Juli 2025	Penyusunan Modul/rancangan Intervensi Bab III	
5.	29 September 2025	Penyusunan hasil data <i>treatment</i>	
6.	12 November 2025	Revisi Bab IV	
7.	18 November 2025	Revisi Bab IV, V	
8.	02 Desember 2025	Revisi Bab IV, V, VI	

Kediri, 18 Desember 2025  
**DOSEN PEMBIMBING**

**Luthfi Atmasari, M. Psi., Psikolog**  
NIP. 198504272015032007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

Jalan Sunan Ampel No 7 Ngrenggo Kota Kediri Jawa Timur 64127  
Telepon (0354) 609202 Faksimile (0354) 609604 Website [www.uinkediri.ac.id](http://www.uinkediri.ac.id)

DAFTAR KONSULTASI PENYELESAIAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : WILDA LUTFIYATUL KHOIRIYAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 20104107  
Fakultas / : Ushuluddin dan Dakwah  
Semester / Tahun Akademik : 11/2025  
Judul Skripsi : PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR SEBAGAI  
COGNITIVE BEHAVIORAL PLAY THERAPY (CBPT) UNTUK  
MENINGKATKAN ATTENTION PADA ANAK BERKEBUTUHAN  
KHUSUS GANDA DI SEKOLAH ALAM RAMADHANI

NO.	TANGGAL KONSULTASI	CATATAN DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	19 Februari 2025	Revisi Bab I	
2.	17 Maret 2025	Revisi Bab II	
3.	22 April 2025	Revisi Bab III	
4.	12 Juli 2025	Penyusunan Modul/rancangan Intervensi Bab III	
5.	29 September 2025	Penyusunan hasil data <i>treatment</i>	
6.	12 November 2025	Revisi Bab IV	
7.	18 November 2025	Revisi Bab IV, V	
8.	02 Desember 2025	Revisi Bab IV, V, VI	

Kediri, 18 Desember 2025  
DOSEN PEMBIMBING

Novi Wahyu Winastuti, M. Psi., Psikolog  
NIP. 198311132019032004

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap **Wilda Lutfiyatul Khoiriyah**, lahir pada tanggal 29 Maret 2002. Penulis beralamat di Desa Moropelang Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan Provinsi Jawa Timur. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Suwarno dan Ibu Muana. Pendidikan yang telah ditempuh penulis yaitu TK Al-Wardah VII lulus pada tahun 2009, MI Nurul Ulum lulus pada tahun 2014, MTs Sunan Drajat lulus pada tahun 2017, MA Ma'arif 7 Sunan Drajat lulus pada tahun 2020, dan mulai tahun 2020 mengikuti Program Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi Islam di Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri Kediri sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Psikologi Islam di Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.