

# Efektivitas Bermain Bunchems Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak ADHD Dengan Pendekatan *Reinforcement*

Oleh:

Leli Dwi Mita Sakti,

Zaki Nur Fahmawati

Progam Studi Psikologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

01 Agustus, 2024

# Pendahuluan

Berdasarkan survey awal yang dilakukan pada lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) ditemukan salah satu siswa dengan diagnosa ADHD yang kesulitan berkonsentrasi



Konsentrasi diperlukan di setiap kegiatan manusia, konsentrasi merupakan hal yang penting dalam proses belajar. Kurangnya konsentrasi dapat menyebabkan hambatan dalam proses belajar mengajar.



Salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD adalah dengan menggunakan terapi bermain (*play therapy*) dengan permainan *bunchems*.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah bermain bunchems menggunakan pendekatan *reinforcement* efektif dalam membantu meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD ?

# Metode

Metode Penelitian :  
Kuantitatif Kuasi Eksperiment  
Subjek Tunggal (*single  
subject research*)

Bentuk Eksperimen :  
Model A-B

Pengumpulan Data :  
Observasi dan Dokumentasi

Analisis Data :  
Visual Grafik

- Analisa Dalam Kondisi
- Analisa Antar Kondisi

# Hasil

## BASELINE (A)

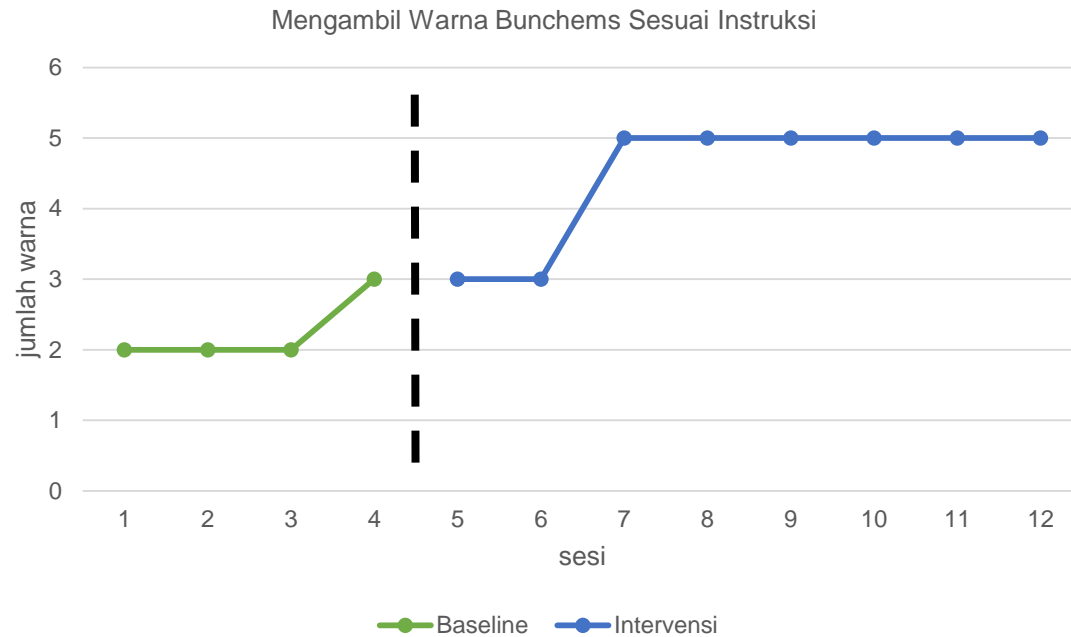
No.	Hari Pengamatan	Mengambil Bunchems Sesuai Instruksi (Warna)
1	Senin, 4 Desember 2023	2
2	Selasa, 5 Desember 2023	2
3	Rabu, 6 Desember 2023	2
4	Kamis, 7 Desember 2023	3

## TREATMENT (B)

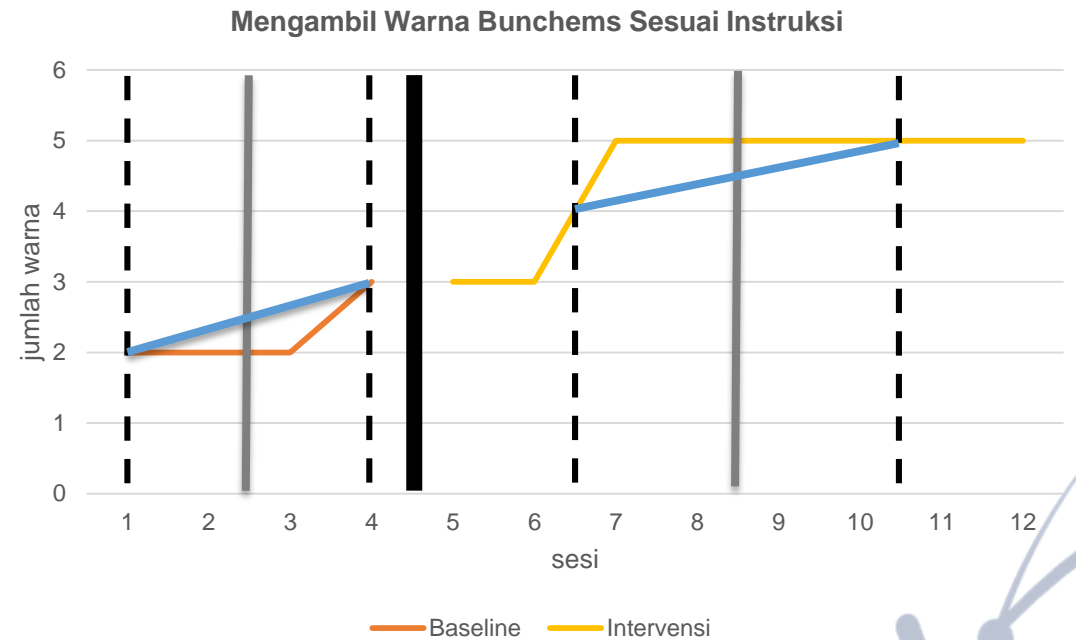
No.	Hari Pengamatan	Jumlah Bunchems yang Berhasil Dibedakan (Kelompok warna)
1	Senin, 11 Desember 2023	3
2	Selasa, 12 Desember 2023	3
3	Rabu, 13 Desember 2023	5
4	Kamis, 14 Desember 2023	5
5	Jumat, 15 Desember 2023	5
6	Senin, 18 Desember 2023	5
7	Selasa, 19 Desember 2023	5
8	Rabu, 20 Desember 2023	5

# Hasil

**Grafik 1.** Kondisi Baseline dan Intervensi pada Indikator Mengambil Warna Bunchmes Sesuai Instruksi


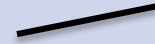




**Grafik 2.** Gambaran Estimasi Kecenderungan Arah

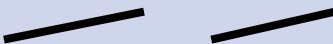


# Hasil

**Tabel 1.** Hasil Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	Mengambil Warna Bunchems Sesuai Instruksi	
	Baseline (A)	Treatment (B)
Panjang Kondisi	4	8
Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)	 (+)
Kecenderungan Stabilitas	0% Tidak stabil	0% Tidak stabil
Jejak Data	 (+)	 (+)
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 3 – 2	Variabel 5 – 3
Perubahan Level (Level Change)	2 – 3 (+1)	4 – 5 (+2)

**Tabel 2.** Hasil Analisis Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	Mengambil Warna Bunchems Sesuai Instruksi
	B/A
Jumlah Variabel	1
Estimasi Kecenderungan Arah	 (+)      (+)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Variabel ke Tidak Stabil
Perubahan Level (Level Change)	3-5 (-2)
Data Overleap	0%

# Pembahasan

- pengenalan warna termasuk dalam perkembangan kognitif, melalui penglihatan dalam bentuk (warna) dapat membuat anak merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya warna tersebut. Melatih konsentrasi dengan warna dapat dilakukan dengan berbagai jenis kegiatan seperti mewarnai, melukis dengan jari, dan membedakan warna dengan bunchems dapat mengeksplorasi kemampuan anak (Hilmawati, 2021)
- Burrhus Frederic Skinner mengatakan reinforcement dapat menguatkan perilaku yang diharapkan dengan memperkuat stimulus yang diberikan secara berulang-ulang agar dapat memperkuat respon yang dikehendaki (Zurianda, 2022)
- Penggunaan reinforcement positif berpengaruh pada perilaku hiperaktif anak ADHD (Husna & Marlina, 2024)
- Menggunakan reinforcement dalam bermain bunchems dapat meningkatkan konsentrasi pada anak dengan gangguan ADHD (Putri & Widiastuti, 2019)



# Temuan Penting Penelitian

1. Permainan bunchems bisa digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak dengan masalah serupa (ADHD) dan anak berkebutuhan khusus
2. Pendekatan *reinforcement* dapat digunakan untuk mendorong anak menjadi lebih baik dalam menyelesaikan tugasnya

# Manfaat Penelitian

1. Membantu anak ADHD untuk lebih fokus dan bisa berkonsentrasi saat belajar
2. Dapat membantu guru dan shadow pada saat mendampingi belajar siswa ADHD dalam proses belajar-mengajar di sekolah
3. Membantu guru dalam menciptakan media belajar yang efektif dan cara baru
4. Dapat diaplikasikan dengan mudah

# Referensi

- [1] Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. 2015.
- [2] G. N. I. Adiputra, I. M. S., Sutarga, I. M., & Pinatih, "Faktor Risiko Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada Anak di Denpasar," *Public Heal. Prev. Med. Arch.*, vol. 3(1), p. 35, 2015, [Online]. Available: <https://doi.org/10.15562/phpma.v3i1.84%0D>
- [3] A. Karunia, "Pengaruh Psikoedukasi Tentang Pengetahuan Adhd Terhadap Kemampuan Guru Dalam Melakukan Deteksi Dini Masalah Adhd Pada Siswa Dan Keterampilan Intervensi Kelas Di Sekolah Dasar X," pp. 19–34, 2015.
- [4] C. Reuben and N. Elgaddal, "Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder in Children Ages 5-17 Years: United States, 2020-2022," *NCHS Data Brief*, no. 499, pp. 1–9, 2024.
- [5] N. Salari *et al.*, "The global prevalence of gallstones in pregnancy: A systematic review and meta-analysis," *Eur. J. Obstet. Gynecol. Reprod. Biol. X*, vol. 19, pp. 1–12, 2023, doi: 10.1016/j.eurox.2023.100237.
- [6] S. R. de Lorient, Y. Setiawati, H. B. Hidayati, and P. S. Rejeki, "Relationship between Sociodemographic Factors and Caregiver Burden Among Mothers of Elementary School Students with ADHD Symptoms in Surabaya: A Cross-sectional Study," *Int. J. Sci. Adv.*, vol. 4, no. 3, 2023, doi: 10.51542/ijscia.v4i3.29.
- [7] J. W. Santrock, *Life-span development, 7th ed*, In Life-Sp. McGraw-Hill Higher Education, 2019.
- [8] A. Conejero, "Early Development of Executive Attention Journal of Child & Adolescent Behavior Early Development of Executive Attention," no. April, 2017, doi: 10.4172/2375-4494.1000341.
- [9] P. I. Putri and A. A. Widiastuti, "Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dengan Pendekatan Reinforcement melalui Metode Bermain Bunchems," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 207, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.177.
- [10] J. Madaniyah *et al.*, "Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive," vol. 14, pp. 22–34, 2024.

# Referensi

- [11] I. Aprilliani, I. Yuwono, and M. F. N. G. R. S, "Mengurangi Perilaku Maladaptif Anak Tunagrahita Melalui Pemberian Punishment dan Positive Reinforcement," *J. Disabil.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2021, [Online]. Available: <http://103.23.232.123/index.php/jd/article/view/6>
- [12] R. Harjana, "Struktur Model Modifikasi Perilaku Berbasis Disiplin Positif untuk Anak ADHD," *J. Exponential*, vol. 1, pp. 125–134, 2020.
- [13] J. Martin, Garry and Pear, "Behavior Modification, What it is and how to do it," no. London: Pearson Education Ltd, 2009.
- [14] R. D. Hormansyah and D. Karmiyati, "Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak adhd (attention deficit hiperactivity disorder)," *Procedia Stud. Kasus dan Interv. Psikol.*, vol. 8, no. 2, p. 82, 2020, doi: 10.22219/procedia.v8i2.13425.
- [15] E. Kholilah and Y. Solichatun, "Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD," *Psikoislamika J. Psikol. dan Psikol. Islam*, vol. 15, no. 1, p. 41, 2018, doi: 10.18860/psi.v15i1.6662.
- [16] R. Mashar, "Emosi Positif Anak Usia Dini Dan Stimulasi ' Aku Anak Ceria ,'" *Indig. J. Ilm. Berk. Psikol.*, vol. 009, pp. 18–29, 2007.
- [17] H. Nuligar, "Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (Adhd)," *Slideshare.Net*, vol. 2, no. 1, pp. 545–555, 2013, [Online]. Available: <https://www.slideshare.net/ALBICEE/lambar-observasi-siswa-50178674>
- [18] A. V. Reinschluessel and R. L. Mandryk, "Using positive or negative reinforcement in Neurofeedback games for training self-regulation," *CHI Play 2016 - Proc. 2016 Annu. Symp. Comput. Interact. Play*, pp. 186–198, 2016, doi: 10.1145/2967934.2968085.
- [19] D. Viona and Jumatul, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Adhd Usia 6-7 Tahun Menggunakan Alat Permainan Edukatif," *JUDIKHU J. Pendidik. Khusus*, vol. 2, pp. 30–36, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/JUDIKHU/index>
- [20] P. R. C. Indra, *Single Subject Research (teori dan implementasinya: suatu pengantar)*, vol. 53, no. 9. 2021.

# Referensi

- [21] J. R. Ledford, J. D. Lane, and K. E. Severini, "Systematic Use of Visual Analysis for Assessing Outcomes in Single Case Design Studies," *Brain Impair.*, vol. 19, no. 1, pp. 4–17, 2018, doi: 10.1017/Brlmp.2017.16.
- [22] E. Syukria and R. Rahmahtrisilvia, "Efektivitas Token Economy Dalam Meningkatkan Ketahanan Duduk Pada Anak ADHD," *MSI Trans. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 29–36, 2022, doi: 10.46574/mted.v3i1.75.
- [23] D. Rahmadiani and K. Nur, "Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa funagrahita kelas 4," *J. Ortopedagogia*, vol. 1 (4), p. 304, 2015, [Online]. Available: <https://journal2.um.ac.id>
- [24] Hilmawati and Alumni, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai Padatk Ar-Rahman Desa Sangtandung Kec. Walenrang Utara," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [25] M. K. Zurianda, "Reinforcement Dalam Belajar Untuk Meningkatkan Perhatian Pada Anak ADHD ( Inatentif )," vol. 2(01), 2022.
- [26] M. F. H. Nurdiyanto, "Giving Positive Reinforcement to Reduce Aggressiveness in Children with ADD," *Proc. ICECRS*, vol. 8, pp. 1–5, 2021, doi: 10.21070/icecrs2020588.
- [27] Riyati, "Self Instructional Dan Positive Reinforcement Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri 'Us' Penyandang Disabilitas Tubuh Di Balai Rehabilitasi Sosial Penyandang Cacat Cimahi," *Pekerj. Sos.*, vol. 15(2), p. 88, 2018, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31595/peksos.v15i2>.
- [28] Z. J. Oksari and M. Marlina, "Efektivitas Teknik Reinforcement Positif Dalam Meningkatkan Ketahanan Duduk Pada Anak Adhd Di Slb Al-Hidayah Padang," *J. Pakar*, vol. 18, no. 1, pp. 98–105, 2020.
- [29] R. C. Difiana Yulilla, "Play Therapy ' Beat The Clock ' ( Mengalahkan Waktu )" untuk Meningkatkan Atensi Pada Anak Dengan Masalah Inattention," vol. 11, no. 3, pp. 368–381, 2022.
- [30] M. Sholichah, A. P. N., & Hasanah, "Diskursus Ilmu Psikologi & Pendidikan Play Therapy Dengan Media Puzzle Untuk Menurunkan Gangguan Pemusatan Perhatian / Hiperaktivitas ( GPPH ) Pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder ( ADHD ) Diskursus Ilmu Psikologi & Pendidikan Perhatian dan," vol. 6, no. 2, pp. 65–73, 2023.
- [31] D. D. T. Kristin K. Meany-Walen, "Investigating the Effectiveness of Adlerian Play Therapy (AdPT) with Children with Disruptive Behaviors: A Single-Case Research Design (SCRD)," *J. Child Adolesc.*, vol. 1(2), pp. 81–99, 2015, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1080/23727810.2015.1081519>

