

Leli Dwi Mita Sakti 8

by Psikologi Umsida

Submission date: 12-Aug-2024 09:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 2430724488

File name: Artikel_Ilmiah_Leli_2.docx (123.88K)

Word count: 5867

Character count: 37403

Effectiveness of Playing Bunchems to Improve Concentration in ADHD Children Using a Reinforcement Approach

Efektivitas Bermain Bunchems Untuk meningkatkan Konsentrasi Anak ADHD dengan Pendekatan Reinforcement

Leli Dwi Mita Sakti¹⁾, Zaki Nur Fahmawati^{*2)}

¹⁾Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis : lelidims12@gmail.com zakinurfahmawati@umsida.ac.id

Abstract. In an effort to improve concentration in children with ADHD, one way to do this is by providing treatment with the medium of playing bunchems, which is a game in the form of colored balls with teeth that can be arranged and assembled into various shapes. So this research was aimed at testing the effectiveness of the Bunchems game in improving concentration in ADHD children. The subject is a 6 year old child. This research uses a quantitative quasi-experiment with a single subject (single subject research) with an A-B design. Baseline and treatment are carried out to differentiate the color of the bunchems according to instructions with duration. The data obtained was analyzed using visual analysis which was divided into 2, namely within conditions and between conditions. This analysis was carried out to determine changes in the subject's concentration before and after the intervention was carried out. Based on data analysis that has been carried out, it can be concluded that the reinforcement technique in the bunchems game has a positive influence on the indicator of distinguishing bunchems with the required color and bunchems can be used to increase the concentration of ADHD children with certain notes. The direct benefits obtained are that this research can help ADHD children in the learning process, especially to increase concentration.

Keywords - concentration; play therapy; ADHD, reinforcement

Abstrak. Dalam upaya untuk meningkatkan konsentrasi terhadap anak ADHD salah satunya dapat dilakukan dengan cara memberikan treatment dengan media bermain bunchems, yaitu sebuah permainan berbentuk bola-bola warna dengan gigi yang dapat disusun dan dirangkai beraneka bentuk. Sehingga penelitian ini dibuat bertujuan untuk menguji keefektifan permainan bunchems dalam meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD. Subjek adalah seorang anak berumur 6 tahun. Penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen kuasi dengan subjek tunggal (single subject research) dengan desain A-B. Baseline dan treatment dilakukan dalam membedakan warna bunchems sesuai instruksi dengan durasi. Data yang diperoleh dianalisa menggunakan analisis visual yang dibagi menjadi 2 yaitu dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perubahan konsentrasi subjek sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa teknik reinforcement pada permainan bunchems memberikan pengaruh positif terhadap indikator membedakan bunchems dengan warna yang dibutuhkan dan bunchems bisa digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD dengan catatan tertentu. Dengan manfaat yang diperoleh secara langsung adalah penelitian ini dapat membantu anak ADHD dalam proses belajar terutama untuk meningkatkan konsentrasi.

Kata Kunci - konsentrasi; terapi bermain; ADHD; reinforcement

I. PENDAHULUAN

Anak pada umur dini berada pada masa keemasan (*golden age*) karena pada masa ini terjadi perkembangan yang menakjubkan dan terbaik sepanjang hidup manusia yang mencakup perkembangan fisik dan psikis anak. Dari segi fisik perkembangan anak mulai dari pertumbuhan sel-sel otak dan organ tubuh sampai motorik kasar berupa berjalan, melompat, berlari, memanjat, dan sebagainya. Sementara motorik halus merupakan kemampuan melakukan koordinasi gerakan tangan dan mata, seperti menulis, menggenggam dan sebagainya [1].

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan suatu kondisi yang sebelumnya dikenal sebagai gangguan pemusatan perhatian (kesulitan berkonsentrasi). Gangguan jenis ini diperkirakan sudah ada sejak lama, bahkan ciri-ciri kelainan sangat mirip dengan yang dijelaskan oleh Hippocrates (460-370 SM) [2]. *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) merupakan pola menetap dari kurangnya perhatian atau fokus, impulsifitas dan hiperaktivitas yang tampak lebih sering dan parah daripada yang biasanya diamati pada individu lain dengan level perkembangan yang serupa. Siswa dengan ADHD memperlihatkan tiga ciri atau gejala utama yaitu sulit mempertahankan perhatian, perilaku impulsif dan hiperaktivitas. Kesulitan mempertahankan perhatian ditunjukkan

oleh perhatian yang mudah teralihkan, kesulitan dalam mempertahankan perhatian pada aktivitas dan tugas, kesulitan memulai bahkan menyelesaikan tugas, kurang fokus pada perintah lisan, mudah lupa, sering kehilangan barang-barangnya. Untuk hiperaktivitas ditunjukkan dengan perilaku tidak dapat duduk tenang di bangkunya, selalu bergerak saat duduk, kesulitan mengerjakan tugas dengan tenang, lari mengitari kelas, bicara tanpa henti, menyentuh dan memainkan segala sesuatu yang terlihat. Sedangkan perilaku impulsif ditunjukkan dengan perilaku yang tidak sabar, menyela pembicaraan, kesulitan menunggu, dan mengucapkan komentar yang tidak sesuai seharusnya [3]. Selain siswa kesulitan menenangkan diri dan memusatkan perhatian penuh (konsentrasi), berperilaku berlebihan, anak hiperaktif sering mengganggu temannya di kelas, menyela pembicaraan teman atau guru dan kesulitan memahami apa yang diajarkan. Anak yang tergolong ADHD mengalami kesulitan berperilaku sesuai dengan tuntutan lingkungannya, dan apapun risiko yang akan timbul, perilakunya muncul secara tiba-tiba dan spontan.

Angka yang didapatkan untuk ADHD pada tahun 2020-2022 menunjukkan bahwa berdasarkan jenis kelamin, 14,5 anak penderita ADHD adalah laki-laki dan 8,0 anak perempuan berusia antara 5 dan 17 tahun [4]. Selanjutnya angka menurut umur menunjukkan pada kelompok umur 3-12 tahun sebesar 7,6%, sedangkan angka pada kelompok umur 12-18 tahun sebesar 5,6% [5]. Di Indonesia sendiri, jumlah anak penderita ADHD semakin meningkat dari tahun ke tahun dengan angka sebesar 2,4% [6]. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa subjek mendapatkan hasil diagnosa ADHD yang telah dilakukan oleh psikolog di sekolah.

Anak-anak dengan umur 6-12 tahun tentu mengalami perubahan perkembangan dalam dua aspek atensi yaitu atensi eksekutif yang melibatkan perencanaan, mendeteksi dan kompensasi dengan kesalahan, mengalokasikan atensi menuju tujuan, mengawasi perkembangan tugas, serta menghadapi situasi yang sulit dan rumit. Atensi yang bertahan merupakan keterlibatan jauh dan mendalam pada sebuah objek, kejadian atau aspek lain dalam lingkungan, dan tugas [7]. Perhatian atau atensi berkaitan dengan berbagai fungsi dalam kognitif yang penting dalam melakukan kegiatan disemua aktivitas sehari-hari [8].

Konsentrasi adalah sebuah usaha yang digunakan untuk memusatkan perhatian pada suatu objek. Dalam sebuah kegiatan diperlukan adanya atensi/fokus, dengan berkonsentrasi akan menghasilkan fokus dalam mengerjakan kegiatan atau tugas cepat selesai. Anak-anak dengan ADHD kesulitan mempertahankan konsentrasinya, sehingga tidak dapat berkonsentrasi di kelas. Gangguan pemusatan perhatian sering terjadi pada anak-anak dengan ADHD, yang kerap mengalami kesulitan berkonsentrasi, dalam menyelesaikan tugas, dan mudah terganggu oleh rangsangan lain [9]. Anak ADHD membutuhkan beberapa hal yang berkaitan dengan kebutuhan pengendalian diri dan kebutuhan belajar, kebutuhan pengendalian diri adalah berkaitan dengan menghilangkan atau mengurangi hiperaktivitas dengan meningkatkan rentang perhatian dan pengendalian impulsivitas. Kedua, kebutuhan belajar untuk mengembangkan diri melalui proses belajar sebab hambatan utama yang dialami akan memenuhi proses kebutuhan belajar anak ADHD tidak sebaik seperti anak pada umumnya [10]. Nugroho menyatakan bahwa konsentrasi belajar dapat disimpulkan sebagai salah satu kemampuan pada diri individu untuk memusatkan pikiran pada kegiatan belajar [11]. Aspek-aspek konsentrasi menurut Nugroho adalah pemusatan perhatian, motivasi, kesiapan belajar, rasa khawatir, perasaan tertekan, gangguan kepanikan, dan gangguan pikiran. Sementara itu faktor-faktor yang juga mempengaruhi konsentrasi menurut Nugroho yaitu, tidak memiliki motivasi diri, suasana dan lingkungan belajar yang tidak kondusif, siswa merasa jenuh, dan kondisi kesehatan siswa [12].

Perilaku maladaptive pada anak memerlukan sebuah penanganan khusus agar perilaku yang ada dapat berkurang dan dapat memunculkan perilaku yang baru sesuai dengan norma atau aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat [13]. Sering kita jumpai banyak anak yang berperilaku aktif dan agresif dengan banyak perilaku yang sulit untuk dikontrol. Anak dengan ADHD mengalami hambatan yang memungkinkan terjadi adanya masalah dalam sosialisasi pada lingkungan social yang ditimbulkan atas konsekuensi logis pada kondisi yang dialami anak ADHD tersebut [14]. Cara yang dapat dilakukan adalah untuk mengurangi perilaku maladaptive anak dengan merencanakan intervensi menggunakan teknik modifikasi perilaku. Modifikasi perilaku menurut Garry dan Joseph menyatakan bahwa modifikasi perilaku adalah sebagai metode yang dibuat dengan berusaha mengubah perilaku yang menggunakan cara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip dalam belajar, teknik pengukuran ini digunakan untuk mengukur perilaku yang tidak terlihat dan yang terlihat pada individu [15]. Pendapat lain juga mengungkapkan bahwa modifikasi perilaku adalah pendekatan atau cara yang digunakan untuk mengubah kebiasaan yang dianggap "buruk" anak dalam belajar [14].

Oleh karena itu, diperlukan adanya treatment khusus yang dapat dilakukan sebagai salah satu upaya untuk dapat meningkatkan konsentrasi pada subjek, agar subjek dapat fokus pada pelajaran di sekolah dengan menggunakan play therapy. Play therapy merupakan salah satu cara untuk membantu individu dalam mengekspresikan pengalaman berekspresi secara luas dan bebas dengan perasaan dan sikap yang tidak menekan ataupun mengancam serta dapat juga menjadi tempat yang aman bagi anak untuk lebih bisa mengekspresikan dirinya [16]. Terapi bermain bisa digunakan sebagai satu cara untuk membantu anak ADHD dalam mengkomunikasikan perasaan dan idenya untuk kemampuan verbal dan penalaran abstrak yang dibutuhkan untuk mengartikulasi pikiran, perasaan, dan perilaku mereka yang masih belum berkembang secara optimal [17]. Menurut Suveg, Zeman, Flannery-Schroeder & Cassano (2005) lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan emosi dengan menyatakan jika pendidikan emosi pada anak

dapat dilakukan melalui pembelajaran secara langsung, namun dapat juga tidak secara langsung yaitu seperti modelling, referensi social, iklim emosi dalam keluarga, pengungkapan stimulus emosi, dan komunikasi [18].

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan, terapi bermain mampu digunakan untuk meningkatkan fokus pada anak-anak dengan ADHD [19]. Sebelumnya juga hasil penelitian dari Aral, Gurso, konsentrasi belajar pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan papan. Reindchluessel, A. V., & Mandryk, R. L., memakai *positive dan negative reinforcement* dalam *neurofeedback games* untuk *training* regulasi diri [20]. Proses penguatan menurut Papalia dapat diperketat dengan cara mengarahkan perilaku yang akan diulang bertujuan untuk mengganti perilaku yang tidak sesuai dan sebagai cara memperkenalkan perilaku positif secara berkala.

Anak mampu mengenal warna dan akan berkembang dengan baik apabila dilakukan stimulus sejak dini yang berguna untuk merangsang kemampuan mengenali warna dengan dikembangkan sebagai cara kegiatan bermain karena dasar dari dunia anak-anak adalah permainan, pernyataan ini didukung oleh Piaget [21]. Sunyoto mendefinisikan warna sebagai sifat fisik dari cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera visual. Menurut Brewster, pada tahun 1831 ia mengelompokkan warna berdasarkan temuannya dan menciptakan teori yang disebut teori Brewster. Teori Brewster menyatakan bahwa "warna yang terdapat di alam dibagi menjadi empat kelompok warna: warna primer, sekunder, tersier, dan netral" [22]. Manfaat warna adalah sebagai melatih kreativitas, motorik, koordinasi mata dan tangan, serta kesabaran anak. Anak usia 4-5 tahun perlu mengetahui warna-warna primer dan sekunder. Montolalu dkk berpendapat dalam jurnal tentang penerapan metode eksperimen untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan yang hendak dicapai anak usia 5 tahun pada hal perkembangan kognitif yaitu anak mampu membedakan dan mengelompokkan lima warna atau lebih [23]. Harun Rasyid dkk mengatakan bahwa penglihatan konsentrasi pada saat anak usia dini melihat benda, diperlukan adanya frekuensi yang berulang kali, intensitas warna yang dilihat, sensitifitas benda yang dilihat, durasi atau lamanya waktu saat anak melihat objek tersebut, dan efektivitas penglihatan anak. Oleh karena itu, mengenalkan warna perlu terus dilakukan oleh orang tua dan guru melalui stimulus agar anak benar-benar mengenal warna [24].

Bermain merupakan keharusan anak karena anak akan lebih konsentrasi pada saat bermain, aktivitas bermain mampu menarik perhatian anak sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar anak dan meningkatnya konsentrasi anak [25]. Isnawati berpendapat bahwa konsentrasi merupakan kemampuan dalam memusatkan pikiran serta tindakan pada objek yang dipahami dengan mengesampingkan apapun yang tidak memiliki hubungan dengan informasi yang sudah diberikan [26]. William James mengemukakan bahwa konsentrasi merupakan kemampuan untuk memfokuskan pikiran dan diri pada satu objek atau rangkaian pemikiran, dengan mengabaikan gangguan lainnya. James berpendapat bahwa perhatian adalah bagi-bagi dari integral dari proses kesadaran [27]. Kesulitan berkonsentrasi harus diteliti lebih rinci apa yang menyebabkan anak sulit berkonsentrasi. Model pengajarannya yang tidak menarik serta membosankan, situasi pada lingkungan sekitar terlalu bising, atau anak sebenarnya mengalami kesulitan dalam konsentrasi. Contohnya dalam bentuk dari masalah ini yaitu tidak mendengarkan dengan baik, mudah teralihkan dan tidak mengikuti instruksi. Seperti penelitian yang dilakukan Selvi dkk menemui hasil terdapat adanya pengaruh dalam permainan tebak warna terhadap kemampuan konsentrasi anak usia dini [22].

Bunchems adalah sebuah mainan edukasi yang populer untuk anak-anak. Bunchems merupakan bola-bola kecil yang saling menempel dan dapat menempel satu sama lain dan berwarna menarik seperti: biru, merah, kuning, hitam, hijau, ungu, oranye [28]. Alat permainan edukatif atau disebut juga *play therapy* sangat berguna untuk mendorong fokus anak dengan bentuk-bentuk permainan yang bisa digunakan seperti puzzle, dan meronce [29]. sementara itu, media serta permainan menarik dapat memunculkan fokus yang sudah dimiliki anak dan mampu meningkatkan kualitas serta hasil belajar anak [30]. Peneliti memilih permainan bunchems dikarenakan media ini dianggap bisa membuat anak untuk lebih fokus karena bentuknya yang menarik dan bisa dijadikan salah satu media baru untuk intervensi. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri & Widiastuti [9] menunjukkan hasil jika ada terjadi perubahan pada subjek namun tidak terjadi secara signifikan, subjek menjadi lebih fokus daripada sebelum diberikannya asesmen oleh peneliti. Hal ini menunjukkan penelitian efektivitas intervensi dengan menggunakan bunchems menjadi menarik untuk dilakukan pada anak yang lain.

Didalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk mendorong meningkatnya konsentrasi anak ADHD dengan menggunakan pendekatan *reinforcement* pada metode terapi permainan *bunchems*. Dengan manfaat yang diperoleh secara langsung adalah dari penelitian ini dapat membantu anak ADHD dalam proses belajar terutama meningkatkan konsentrasi, fokus serta dapat mengendalikan diri untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

II. METODE

Peneliti⁹ ini menggunakan bentuk kuantitatif kuasi eksperimental dengan single subject research (SSR) dengan kondisi A-B. Desain A-B adalah desain dasar studi subjek tunggal. Dalam desain A-B ini, tidak ada pengukuran berulang, dan fase baseline (A) dan intervensi (B) masing-masing dilakukan hanya sekali pada subjek yang sama. Oleh karena itu, dengan desain ini, perubahan tidak dapat disimpulkan, dan tidak ada jaminan bahwa perilaku subjek hanya disebabkan oleh variabel independen (intervensi) [31]. Penelitian ini bertujuan memodifikasi perilaku. Sumber data diperoleh dari observasi selama kurang lebih 2 bulan dan wawancara terhadap responden guru dan orang tua subjek, subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak berumur 6 tahun. Peneliti melakukan observasi pada subjek untuk mendapatkan nilai hasil kemampuan awal subjek dalam mengenal konsep warna sebelum menggunakan metode bermain bunchems dengan pendekatan *reinforcement*.

Dalam desain ini, peneliti mengumpulkan data dari subjek dalam dua kondisi atau fase. Fase pertama adalah fase baseline yang didefinisikan oleh A. Fase baseline adalah fase pretreatment atau fase dimana intervensi belum dilaksanakan. Selama fase baseline, subjek dinilai dan diukur dalam beberapa sesi hingga perilaku kekhasan subjek muncul untuk diamati atau hingga trend dan tingkat data stabil. Kondisi baseline penting dalam penelitian subjek tunggal karena kondisi tersebut akan memberikan perkiraan bagaimana perilaku subjek jika intervensi tidak dilakukan. Setelah memperoleh data tentang kondisi baseline, intervensi diterapkan pada subjek, fase ini disebut fase intervensi yang didefinisikan sebagai B (treatment/intervensi). *Single Subject Research* (SSR) adalah studi eksperimental yang dirancang untuk menguji perilaku dan mengevaluasi intervensi atau perlakuan tertentu terhadap perilaku subjek melalui penilaian yang dilakukan beberapa kali selama periode waktu tertentu [32]. Subjek adalah seorang siswa TK A yang berusia 6 tahun dengan pemeriksaan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) der¹² kesulitan konsentrasi dan hiperaktif yang dikonfirmasi oleh diagnosis psikolog saat subjek memasuki sekolah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisa visual yang berupa grafik, analisis visual grafik adalah suatu metode data yang menggambarkan data dalam bentuk grafik dan kemudian menganalisisnya secara terpisah dalam setiap kondisi. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana intervensi dan perubahan perilaku yang diinginkan berhubungan [33].

Prosedur tahap baseline digunakan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan perlakuan. Dalam fase ini, anak diberikan tugas untuk meletakkan bola-bola bunchems yang ada diluar wadah dengan durasi untuk mengukur tingkat konsentrasi awal subjek. Pada tahap ini dilakukan secara berulang dengan 4 kali pertemuan. Dan untuk tahapan prosedur treatment adalah untuk mengetahui kondisi setelah baseline dan pada fase ini diberikan perlakuan berupa reinforcement positif. Di tahap ini, anak kembali diberikan permainan bunchems dengan durasi dan target tertentu. Dalam tahap ini subjek diperintahkan untuk membedakan kembali bola-bola bunchems sesuai warna dengan diberikan perlakuan reinforcement untuk memberikan motivasi kepada subjek supaya subjek tetap berkonsentrasi dan fokus dalam menyelesaikan permainan. Fase ini dilakukan pada rentang waktu 8 kali pertemuan.

Instrument penelitian yang digunakan yaitu penghitung waktu (stopwatch), bulpoin, dan form observasi. Kemudian data dirangkum dan dikumpulkan menggunakan observasi pada saat permainan dilakukan. Mengenai pengumpulan data dilakukan dengan mencatat jumlah kelompok warna bola-bola bunchems yang berhasil diambil dan dimasukkan ke dalam wadah yang benar selama permainan dilangsungkan.

¹⁴ Peneliti berfokus pada analisa perubahan yang terjadi pada konsentrasi anak pada saat bermain bunchems. Analisa menggunakan analisis antar kondisi dan analisis dalam kondisi. Prosedur pelaksanaan intervensi yaitu membedakan warna sesuai instruksi, dan akan digunakan sebagai upaya meningkatkan konsentrasi pada subjek. ⁴ anak usia 4-5 tahun perlu mengetahui warna-warna primer dan sekunder. Montolalu dkk berpendapat dalam jurnal tentang penerapan metode eksperimen untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan yang hendak dicapai anak usia 5 tahun pada hal perkembangan kognitif yaitu anak mampu membedakan dan mengelompokkan lima warna atau lebih [23]. Harun Rasyid dkk mengatakan bahwa penglihatan konsentrasi pada saat anak usia dini melihat benda, diperlukan adanya frekuensi yang berulang kali, intensitas warna yang dilihat, sensitifitas benda yang dilihat, durasi atau lamanya waktu saat anak melihat objek tersebut, dan efektivitas penglihatan anak. Oleh karena itu, megenalkan warna perlu terus dilakukan oleh orang tua dan guru melalui stimulus agar anak benar-benar mengenal warna [24].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil data yang ¹ didapatkan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan selama 12 hari yang sudah dibagi menjadi dua sesi dimana 4 hari sesi *baseline* dan 8 hari sesi *intervensi*.

Tabel 1. Fase *Baseline*

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

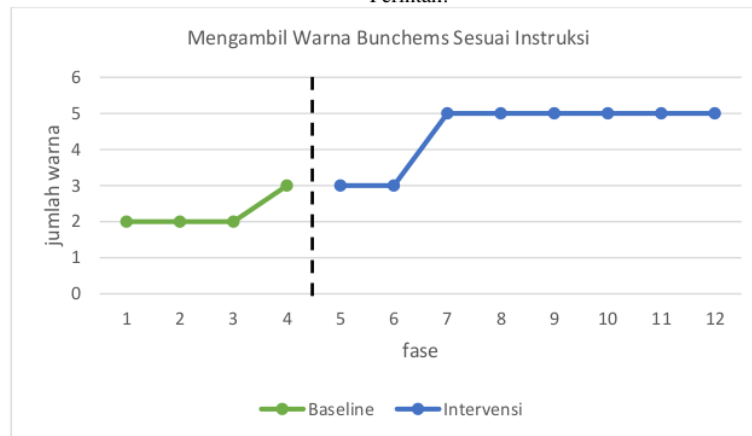
Tabel 1 menunjukkan hasil yang sudah diperoleh pada fase baseline tanpa diberikannya penguatan positif, selama empat hari subjek bisa membedakan 2 sampai dengan 3 warna saja. Beberapa kali peneliti menemui fokus subjek teralihkan pada hal lain, seperti tertarik dengan isi almari buku, warna meja, atap ruangan, bernyanyi sendiri. Sehingga subjek masih kurang bisa menjaga konsentrasinya dengan baik.

Tabel 2. Fase Intervensi

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

Pada **Tabel 2**, hasil dari 8 hari masa intervensi yang menghasilkan subjek bisa membedakan semua warna bola bunchems sesuai dengan kelompok warnanya. Pada intervensi hari ketiga, saat diberikan bola-bola bunchems dan tanpa perintah subjek dengan sendirinya sudah hafal dan bisa membedakan semua warna kedalam wadah yang sudah disediakan dan peneliti memberikan *reinforcement* berupa tepuk tangan dan pujian untuk membantu subjek agar termotivasi mempertahankan fokusnya, hal ini berhasil dan dibuktikan pada hari keempat intervensi, subjek tanpa gangguan dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dan cepat.





Grafik 1. Grafik Kondisi Baseline dan Intervensi pada Indikator Mengambil Warna Bunchems Sesuai Perintah.



Grafik 1 diatas memperlihatkan hasil data yang didapatkan pada saat subjek mengikuti intruksi dalam mengambil warna *bunchems*. Pada fase baseline yang berjumlah 4 sesi dan dilakukan mulai dari sesi 1 sampai 4. Untuk kondisi fase baseline peneliti memerintahkan subjek untuk mengambil *bunchems* sesuai warna yang diinstruksikan, dengan tidak adanya pemberian perlakuan. Sesi intervensi dimulai dengan sesi 5 sampai 12, saat sesi ini peneliti memberikan *reinforcement* yang berupa pujian dan tepuk tangan saat subjek berhasil mengambil warna *bunchems* yang tepat sesuai intruksi.

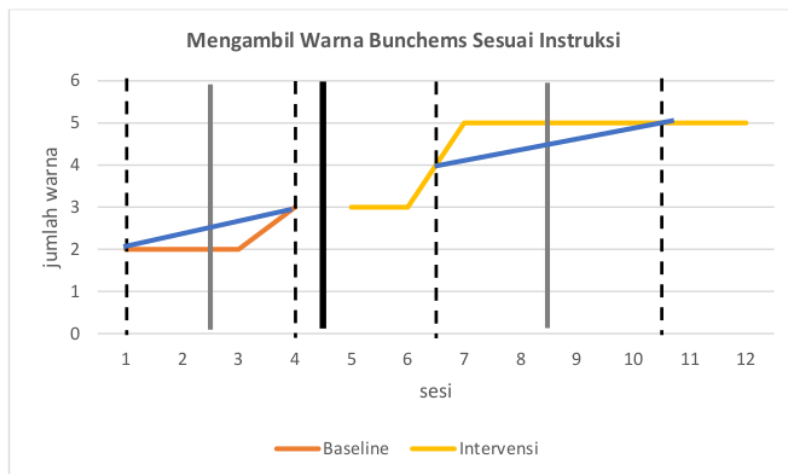
1 Analisis Dalam Kondisi

Tabel 3. 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)	3 – 5 (+2)

Berdasarkan kondisi baseline (A) sebelum diberikan intervensi, terlihat dari panjang kondisi untuk mengambil warna dilakukan sebanyak 4 kali dan pada kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak 8 kali. Hasil dari kecenderungan stabilitas pada kondisi baseline (A) menunjukkan 0% tidak stabil dan fase intervensi (B) berada pada 0% yang juga berarti tidak stabil dimana fase intervensi tidak terjadi perubahan yang signifikan ditinjau dari hasil presentase pada angka 0%. Sementara pada level stabilitas baseline dan treatment menunjukkan keterangan variabel. Dan perubahan level menunjukkan tidak adanya perubahan yang signifikan.

Grafik 2. Gambaran Estimasi Kecenderungan Arah

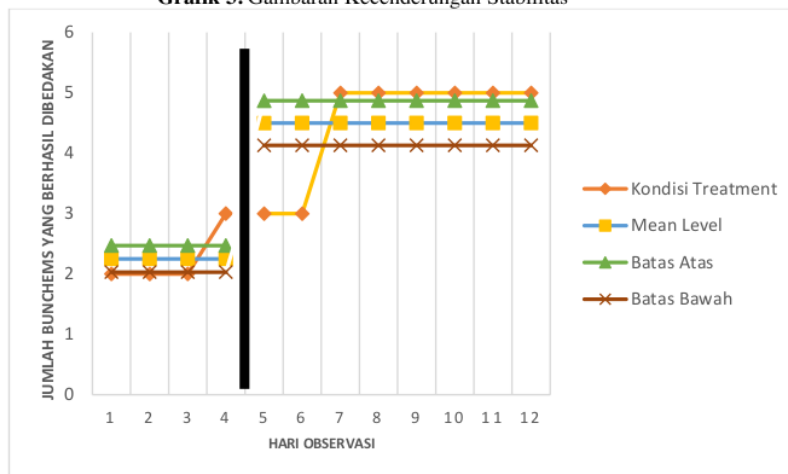


Keterangan:

- Garis *Mid Rate* :
- Garis *Mid Date* :
- Garis Perubahan Fase :
- Kondisi *Baseline* (A) :
- Kondisi *Treatment* (B) :





Pada **grafik 2**, terlihat kecenderungan stabilitas dengan tujuan untuk memberikan gambaran terhadap homogenitas sebuah data [34]. Terlihat pada fase baseline (A) diperoleh hasil rentang stabilitas = 0,45; mean level= 2,25; batas atas= 2,47; batas bawah=2,03. Dan diperoleh untuk fase baseline kecenderungan stabilitas 0% artinya data tidak stabil. Sementara fase intervensi memperoleh hasil pada rentang stabilitas = 0,75; mean level= 4,5; batas atas=4,87; batas bawah= 4,13. Dan didapatkan kecenderungan stabilitas kedua kondisi pada angka 0% artinya tidak stabil (variabel).

Grafik 3. Gambaran Kecenderungan Stabilitas



Keterangan:

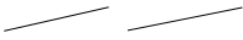
- Mean Level :
- Batas Atas :

Batas Bawah	:	
Garis Perubahan Fase	:	
Kondisi <i>Baseline</i> (A)	:	
Kondisi Treatment (B)	:	

Grafik 3 memperlihatkan hasil kecenderungan arah dan efeknya pada fase baseline (A) dan treatment (B) ada kenaikan satu kali. Pada perubahan yang terjadi, kondisi ini bernilai + sehingga terjadinya peningkatan yang tidak signifikan ini dapat meningkatkan konsentrasi subjek dengan penerapan permainan bunchmes. Lalu, untuk fase treatment tidak terjadi perubahan dan garis grafik menunjukkan garis lurus yang berarti hasil treatment stabil dan tidak ada perubahan, artinya subjek berhasil menjaga konsentrasinya.

Analisis Antar Kondisi

Tabel 4. Hasil Analisa Antar Kondisi

Perbandingan Kondisi	Mengambil Bunchems Instruksi	Warna Sesuai
	B/A	
Jumlah Variabel	14	1
Estimasi Kecenderungan Arah		
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	(+)	
Perubahan Level (Level Change)	Variabel ke Tidak Stabil	
Perubahan Level (Level Change)	3-5	
(Level Change)	(-2)	
Data Overleap	0%	

Analisis antar kondisi digunakan untuk mengetahui apakah suatu intervensi mempunyai pengaruh terhadap suatu variabel. Perubahan kecenderungan arah antar kondisi baseline dan intervensi memiliki garis yang sama (+). Pada perubahan kecenderungan stabilitas menemui kesimpulan variabel ke tidak stabil. Perubahan level berada pada angka 3-5=-2 dengan overleap berada pada angka 0%, ini berarti intervensi tidak memberikan dampak perubahan yang besar tetapi hasil tetap menunjukkan adanya perubahan dalam analisa perubahan rentang yang menunjukkan rerata hasil tidak stabil pada kedua kondisi.

B. Pembahasan

Hasil yang didapatkan yaitu data tidak stabil, seperti yang ditunjukkan oleh hasil data sebelumnya. Disebutkan bahwa, meskipun tidak signifikan, intervensi yang diberikan menunjukkan adanya perubahan rentang dalam analisis data, dengan dibuktikan oleh naiknya garis pada fase baseline di hari ketiga ke hari keempat, kemudian disusul oleh perubahan pada hasil pada fase intervensi di hari kedua dan ketiga dengan adanya perubahan skor yang didapatkan. Data tidak melebihi batas, seperti yang ditunjukkan pada grafik 1 dan 2. Ini terjadi karena data dari sesi intervensi tidak masuk ke batas atas dan bawah pada saat sesi baseline. Dengan begitu menunjukkan hasil bahwa penelitian ini adanya pengaruh dari intervensi terhadap variable tetapi tidak signifikan atau berdampak besar. Pemberian intervensi

melalui terapi bermain menggunakan media bunchems dengan modifikasi perilaku berupa reinforcement pada subjek tidak adanya hasil perubahan signifikan tapi dapat membuat subjek mempertahankan fokusnya dalam beberapa waktu, intervensi ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk mengubah dan mengurangi perilaku dalam memfokuskan konsentrasi anak ADHD. Salah satunya dalam membedakan warna, pengenalan warna termasuk dalam perkembangan kognitif, melalui penglihatan dalam bentuk (warna) dapat membuat anak merasakan dan mengunikan 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 [35]. Dengan begitu dilakukannya intervensi menggunakan play therapy dengan bunchems sebagai media edukatif dalam membuktikan bahwa warna dapat meningkatkan konsentrasi pada anak usia dini tetapi diperlukan juga proses yang berulang-ulang untuk menjadikan cara ini menemui hasil yang diharapkan.

Burrhus Frederic Skinner mengatakan *reinforcement* dapat menguatkan perilaku yang diharapkan dengan memperkuat stimulus yang diberikan secara berulang-ulang agar dapat memperkuat respon yang dikehendaki [36]. Dalam penelitian ini perilaku yang diinginkan adalah subjek dapat mengambil bola-bola warna bunchems tepat pada perintah yang diberikan. Peneliti melihat fenomena yang ada pada subjek adalah kurangnya dukungan atau motivasi pada subjek sehingga subjek tidak maksimal dalam hal belajar saat tidak diberikan *reinforcement*, oleh karena itu subjek diberikan *reinforcement* pada penelitian ini dengan harapan dapat membuat subjek termotivasi untuk memfokuskan dirinya pada tugas yang telah diberikan. Hasil data penelitian terdahulu oleh peneliti lain menunjukkan bahwa *reinforcement* berpengaruh terhadap dua perilaku yang diinginkan yaitu mengurangi perilaku negative dan membuat subjek untuk berkonsentrasi pada tugas yang diberikan. Ini sesuai dengan penelitian ini yang dimana subjek bisa berkonsentrasi sebentar dan tidak melakukan kegiatan aktif saat diberikan penguatan positif. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya pada pemberian *reinforcement* positif untuk mengurangi perilaku agresif pada anak ADHD dengan hasil bahwa reinforcement positif dapat menurunkan agresifitas pada anak ADHD [37]. Sesuai juga dengan Studi sebelumnya tentang penguatan positif menunjukkan bahwa memberikan penguatan positif, seperti memberikan voucher pulsa kepada subjek saat mereka melakukan perilaku yang diharapkan, sebagai satu cara meningkatkan kepercayaan subjek [38]. Pada waktu pengambilan bola warna bunchems sesuai perintah, *reinforcement* yang diberikan yaitu berbentuk pujian dan tepuk tangan.

Oleh karena itu peneliti memberikan *reinforcement* dengan harapan membuat subjek bisa fokus dan bisa menyelesaikan tugas dengan baik dan selesai. Dibuktikan dengan hasil analisa dan perlakuan yang sudah diberikan, penguatan berdampak pada konsentrasi subjek. Ada faktor eksternal yang dapat membuat Subjek tidak mau melakukan tugas yang diberikan, jadi *reinforcement* tidak berpengaruh selama sesi. Pemberian *reinforcement* menjadi sangat penting dan berpengaruh untuk kefokuskan subjek. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa terapi bermain, seperti permainan rumahku, dapat meningkatkan konsentrasi karena melibatkan rangsangan suara. Konsentrasi subjek meningkat setelah terapi, tetapi durasi konsentrasi subjek belum mengalami perubahan yang signifikan dan konsisten [19]. Seperti hasil penelitian lain yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan penguatan positif berpengaruh pada perilaku hiperaktif anak ADHD [39]. Demikian pada penelitian ini untuk meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD dengan menggunakan *reinforcement* sebagai salah satu pilihan dengan bermain bunchems. Peneliti menemui hasil bahwa menggunakan *reinforcement* dengan permainan dapat meningkatkan konsentrasi meskipun tidak berdampak besar dan metode bermain bunchems akan lebih efektif apabila intervensi dilakukan dalam waktu lama secara berulang-ulang, namun durasi konsentrasi subjek tidak meningkat cukup signifikan dan cenderung tidak stabil.

Pada penggunaan play therapy dalam bentuk permainan bunchems dinilai dapat digunakan secara baik dengan pemberian intervensi secara bertahap dalam proses dan waktu yang panjang. Sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu intervensi melalui play therapy yang dilakukan cukup mampu menunjukkan adanya perubahan durasi atensi yang dimiliki oleh subjek dan cukup berdampak terhadap tingkat atensi dan konsentrasi subjek ditinjau dari sebelum dan sesudah dilaksanakannya intervensi [40]. Penelitian lain juga menunjukkan hasil melalui media puzzle sebagai play therapy menunjukkan bahwa play therapy dengan media puzzle animal mampu untuk menurunkan gangguan pemusatan perhatian/hiperaktivitas pada anak ADHD [41]. Selain itu, terapi bermain juga dapat dilakukan untuk mengurangi atau mengatasi masalah pada anak, dengan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Taylor & Walen, menunjukkan hasil bahwa terapi bermain efektif untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan pada anak yang mendapatkan intervensi [42].

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua penguatan positif. Dengan bagian *reinforcement* positif diberikan penguatan verbal dan non verbal seperti tepuk tangan dan pujian. Pada penelitian ini, dalam menggunakan *reinforcement* peneliti merasa metode *reinforcement* bisa digunakan sebagai salah satu metode dan dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD.

IV. SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa permainan bunchems bisa digunakan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan fokus atau konsentrasi untuk anak ADHD, tetapi cara ini tetap bisa digunakan sebagai salah satu play terapi dan digunakan pada anak dengan gangguan serupa dengan catatan menyesuaikan kondisi anak yang bersangkutan dan juga pertimbangan waktu pelaksanaan. Perubahan yang terjadi pada analisa diatas bisa menjadi pertimbangan serius yang dapat digunakan pada anak lain dengan gangguan yang sama yang diharapkan mampu dalam membantu si anak untuk lebih baik lagi pada saat proses belajar baik akademik maupun non-akademik. Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi para guru dan orang tua diluar sana dengan masalah yang sama. Diperlukan kesabaran dan waktu ekstra untuk melakukan intervensi ini secara bertahap dan berkelanjutan.

Perlunya konsentrasi dimiliki oleh setiap manusia agar setiap manusia bisa melakukan tugas dan kegiatan dengan baik dan selesai. Dengan itu, anak ADHD didorong untuk bisa meningkatkan kemampuan konsentrasi yang lebih baik. Penggunaan *reinforcement* pada permainan Bunchems dapat mendorong meningkatnya atensi anak-anak yang didiagnosis ADHD. Dengan begitu, peneliti berharap orang tua untuk dapat tetap berusaha dalam membantu anak untuk bisa meningkatkan perhatian lebih kepada anak agar anak mampu mengerjakan kegiatan dan tugas yang dilakukannya bisa selesai dengan baik. Penelitian tentu lebih efektif jika dilakukan secara bertahap dan dalam waktu berkelanjutan dan peneliti bersikap lebih tegas kepada subjek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, peneliti mengucapkan terima kasih dan bersyukur kepada pihak-pihak terkait yang sudah membantu dan mendukung berjalannya penelitian ini, terutama ditujukan beribu terima kasih kepada subjek dan orang tua beserta wali kelas dan pihak KB/TK Taruna Prima Sidoarjo atas *support* dan izinnya telah mendukung peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

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.
- [11] Nugroho, "Belajar Mengatasi Hambatan Belajar," p. Surabaya: Prestasi Pusaka, 2007.
- [12] D. Diana, M. A. Adriansyah, M. Muhliansyah, and A. P. Putri, "Pelatihan manik khas dayak dalam meningkatkan konsentrasi," *Plakat (Pelayanan Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2019, doi: 10.30872/plakat.v1i1.2691.
- [13] 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>
- [14] R. Harjana, "Struktur Model Modifikasi Perilaku Berbasis Disiplin Positif untuk Anak ADHD," *J. Exponential*, vol. 1, pp. 125–134, 2020.
- [15] J. Martin, Garry and Pear, "Behavior Modification, What it is and how to do it," no. London: Pearson Education Ltd, 2009.
- [16] 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.
- [17] 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.
- [18] R. Mashar, "Emosi Positif Anak Usia Dini Dan Stimulasi ' Aku Anak Ceria,'" *Indig. J. Ilm. Berk. Psikol.*, vol. 009, pp. 18–29, 2007.
- [19] 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/lembar-observasi-siswa-50178674>
- [20] 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.
- [21] C. H. Soetjningsih, "Perkembangan Anak: Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir," vol. Jakarta :, 2012.
- [22] N. U. Hartati Rismauli, "Pengaruh Permainan Tebak Warna Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Kecamatan Sukرامي Palembang," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 137, pp. 1349–1358, 2022.
- [23] Y. Hardiyanti, M. S. Husain, and N. Nurabdiansyah, "Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini," *J. Imajin.*, vol. 2, no. 2, p. 43, 2018, doi: 10.26858/i.v2i2.9553.
- [24] M. & S. Harun Rasyid, "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini," no. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- [25] M. Suyadi, & Ulfah, "Konsep dasar PAUD," p. Remaja Rosdakarya, 2013.
- [26] R. Isnawati, "Cara kreatif dalam proses belajar (Konsentrasi belajar pada anak gejala gangguan pemusatan perhatian (ADD)," p. Jakad Media Publishing, 2020.
- [27] William James, *The Principles of Psychology*. 1890.
- [28] N. Sa'adah, "Penerapan Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball Di Tk Talenta Semarang," *skripsi Univ. Islam Negeri Walisongo*, 2020.
- [29] 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://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/JUDIKHU/index>
- [30] F. M. Dwi, R. A., & Subagio, "Penggunaan media gambar untuk meningkatkan proses pembelajaran tema tanaman dan binatang di sekolah dasar," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1(2), pp. 1–9, 2013.
- [31] H. Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, "Pengantar Penelitian Dengan Subjek Tunggal," *Cent. Res. Int. Coop. Educ. Dev. Univ. Tsukuba*, 2005.
- [32] P. R. C. Indra, *Single Subject Research (teori dan implementasinya: suatu pengantar)*, vol. 53, no. 9, 2021.
- [33] 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/BrImp.2017.16.
- [34] D. Rahmadiani and K. Nur, "Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa tunagrahita kelas 4," *J. Ortopedagogia*, vol. 1 (4), p. 304, 2015, [Online]. Available: <https://journal2.um.ac.id>
- [35] Hilmawati and Alumni, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai Padat Ar-Rahman Desa Sangtandung Kec. Walenrang Utara," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [36] M. K. Zurianda, "Reinforcement Dalam Belajar Untuk Meningkatkan Perhatian Pada Anak ADHD (Inatentif)," vol. 2(01), 2022.
- [37] M. F. H. Nurdianto, "Giving Positive Reinforcement to Reduce Aggressiveness in Children with ADD," *Proc. ICECRS*, vol. 8, pp. 1–5, 2021, doi: 10.21070/icecrs2020588.
- [38] 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>.
- [39] 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.

- [40] 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.
- [41] 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.
- [42] 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>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Leli Dwi Mita Sakti 8

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	obsesi.or.id Internet Source	3%
2	repository.unair.ac.id Internet Source	3%
3	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
4	trilogi.ac.id Internet Source	1%
5	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	1%
6	A Awiria, D Dariyanto. "Analisis faktor-faktor penyebab Anak menjadi Attention Defict Hyperactive Disorder di SDN Teluk Pucung 01 Kota Bekasi", WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan, 2020 Publication	1%
7	journal.upy.ac.id Internet Source	1%
8	ejournal.unp.ac.id Internet Source	

		1 %
9	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	1 %
10	journal.stitpemalang.ac.id Internet Source	1 %
11	rama.unimal.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	1 %
14	jurnal.ikipjember.ac.id Internet Source	1 %
15	ojs.unm.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.umpalopo.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On