

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KONSENTRASI ANAK ADHD
(ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER) USIA 5 - 6 TAHUN
DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
DAN BERBASIS MODIFIKASI PERILAKU
(*Mix Method Research* di TK Islam PB. Soedirman)**

¹⁾Fri Corina Sandrawati, ²⁾Martini Jamaris, dan ³⁾Asep Supena
Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
Email: frico.sandra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi anak ADHD yang berusia 5 – 6 tahun dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dan berbasis modifikasi perilaku. Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam PB Soedirman Jakarta Timur. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2018 dengan 1 orang Subjek penelitian. Alat permainan edukatif yang digunakan adalah balok, playdough, puzzle dan leggo. Sementara metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research*, dimana penelitian dilaksanakan dalam 3 fase yaitu *Baseline 1* (3 sesi), *Intervensi* (8 sesi) dan *Baseline 2* (3 sesi). Data kualitatif diperoleh melalui hasil pengamatan menggunakan Catatan Observasi. Sedangkan data kuantitatif di peroleh dengan membandingkan skor rata-rata hasil *Baseline 1*, *Intervensi* dan *Baseline 2*. Hasil penelitian membuktikan bahwa konsentrasi anak dengan ADHD dapat ditingkatkan melalui intervensi dengan alat permainan edukatif (APE). Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata total skor kemampuan konsentrasi pada *Baseline 1* adalah 28,3 menurun pada fase intervensi menjadi 21,75 dan pada fase *Baseline 2* menjadi 20,33, yang diartikan kemampuan konsentrasi anak ADHD meningkat. Data ini juga di dukung oleh data frekuensi fokus teralihkan berkurang pada fase intervensi dan juga peningkatan durasi fokus saat mengerjakan tugas. Penerapan teknik modifikasi perilaku dengan *prompt* (*verbal prompt*, *gestural prompt*, *physical prompt*) dan *reinforcement* (pujian, jempol, tos) terbukti merupakan intervensi yang mampu mendukung peningkatan konsentrasi pada anak ADHD. *Prompt* dan *reinforcement* ini merupakan dukungan guru yang diwujudkan dalam sikapnya untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak ADHD.

Kata Kunci: Peningkatan Konsentrasi, Anak ADHD, Alat Permainan Edukatif

Abstract

The purpose of this research is to determine the improvement in concentration of ADHD children aged 5-6 years old using Educational Game Tool and based on behavior modification. This research was conducted at the PB Soedirman Islamic Kindergarten. The study was started in October 2018 with 1 study subject. Educational Game Tools which used is building blocks, playdough, puzzle and leggo. Meanwhile the research method used is Single Subject Research, where research is conducted in 3 phases which is Baseline 1 (3 sessions), Intervention (8 sessions) and Baseline 2 (3 sessions). The Qualitative data is obtained through observations using Observation Records. While the quantitative data obtained by comparing the average result score of the Baseline 1, Intervention and Baseline 2. The results of the study prove that the concentration of children with ADHD can be improved through intervention with educational game tools. This is proven by the average results of the total concentration ability score in Baseline 1 is 28.3, decreasing in the intervention phase to 21.75 and in the Baseline 2 phase becomes 20.33, which means the concentration ability of ADHD children is improving. This data is also supported by the lesson distracted focus frequency in the intervention phase and also an increase in the

duration on task. The application of behavior modification techniques with prompt (verbal prompt, gestural prompt, physical prompt) and reinforcement (praise, thumbs, high fives) is proven to be an intervention that is able to support improving concentration in ADHD children. This prompt and reinforcement is the teacher's support which is manifested in his attitude to improve the concentration ability of ADHD children.

Keywords: *Concentration Increase, ADHD Children, Educational Game Tool*

PENDAHULUAN

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) atau Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) adalah suatu kondisi medis yang ditandai dengan ketidakmampuan memusatkan perhatian, hiperaktif dan atau impulsif yang terdapat lebih sering dan lebih berat dibandingkan dengan anak-anak sebaya (Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 330/Menkes/per/II/2011). Masalah ini terdapat secara menetap (persisten) dan biasanya menyebabkan kesulitan dalam kehidupan anak, baik di rumah, sekolah atau dalam hubungan sosial antar manusia.

Jumlah anak penderita ADHD di Indonesia belum diketahui secara pasti tetapi diperkirakan jumlahnya juga terus meningkat. Penelitian yang secara terbatas dilakukan di Jakarta dilaporkan prevalensi penderita ADHD 4,2 %, paling banyak ditemukan pada anak usia sekolah dan pada anak laki-laki (Adiputra, et.al, 2015). Menurut D. Saputro (2004) dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 330/Menkes/per/II/2011, prevalensi anak Sekolah Dasar yang

mengalami GPPH di Jakarta adalah 26.2 % dimana proporsi terbesar adalah jenis gangguan tidak mampu memusatkan perhatian, yaitu sebesar 15.9 %. Pada tahun 2016 diperkirakan mencapai 26.4 %.

Keberadaan anak ADHD juga terdapat di TK Islam PB Soedirman. Pada beberapa tahun terakhir hampir selalu ada anak-anak dengan gangguan pemusatan perhatian, mengalami hiperaktivitas maupun impulsif terhadap teman sebayanya. Pada umumnya orangtua tidak mengetahui ataupun tidak terus terang kepada sekolah mengenai kondisi anaknya. Orangtua menganggap bahwa kondisi anaknya tersebut normal dan merupakan hal biasa pada anak-anak. Kondisi anak-anak ini baru terdeteksi ketika mengikuti aktivitas di kelas. Mereka lebih senang bermain sendiri, konsentrasinya mudah teralihkan dan cenderung mengganggu teman yang lain. Anak-anak ini juga biasanya mengalami keterlambatan dalam berbicara.

Untuk meningkatkan perilaku belajar anak ADHD di kelas seperti berkonsentrasi dan menyelesaikan tugas juga dapat dilakukan melalui kegiatan bermain atau menggunakan alat permainan edukatif.

Hasil penelitian dari de la Guía, Lozano and Penichet (2015) menyimpulkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti memori, perhatian, dan kemampuan pribadi. Sementara sebelumnya juga terdapat hasil penelitian dari Aral, Gursoy, dan Can Yasar (2012) yang menyatakan bahwa puzzle merupakan alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan kreativitas pada anak dimana anak dapat bermain sambil belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka selain menerapkan modifikasi perilaku, penggunaan Alat Permainan Edukatif diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah bentuk intervensi yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD usia 5-6 tahun?, 2) Apa sajakah aspek yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan konsentrasi anak ADHD usia 5-6 tahun? 3) Bagaimana perkembangan kemampuan konsentrasi anak ADHD usia 5-6 tahun setelah diberikan intervensi?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi anak ADHD yang berusia 5 – 6 tahun dengan menggunakan APE dan berbasis modifikasi perilaku

Konsentrasi

Menurut Surya (2003:17) konsentrasi yaitu perpusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Berdasarkan asal katanya konsentrasi itu diartikan sebagai suatu pemusatan, pengumpulan, penghimpunan sesuatu pada suatu tempat pada suatu fokus.

Hakim (2002:1) mengemukakan konsentrasi sebagai suatu proses pemusatan pikiran kepada suatu objek tertentu. Kemudian Olivia (2011:15) mengemukakan bahwa memfokuskan perhatian pada objek tertentu disebut konsentrasi. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam hampir semua aktivitas manusia.

Van Tiel (2015:162) mengemukakan konsentrasi adalah kemampuan anak dalam upaya mempertahankan perhatian juga memusatkan perhatian. Kemampuan ini berkaitan dengan sistem yang disebut regulasi kesadaran yang terlokalisasi di bagian tengah dari otak. Sistem regulasi kesadaran ini mempunyai peranan penting agar manusia dapat melakukan kontak dengan dunia di luar dirinya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah bagaimana individu fokus atau memusatkan perhatian dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu sehingga pekerjaan itu mampu diselesaikan. Pada anak ADHD berkonsentrasi dapat diamati melalui

perilaku duduk dengan fokus. Konsentrasi dapat diajarkan, untuk dapat berkonsentrasi diperlukan duduk dengan tenang. Kemampuan anak berkonsentrasi berbeda-beda sesuai dengan usianya. Rentang perhatian anak dalam menerima informasi melalui aktivitas apapun juga berbeda.

Hakikat Anak Dengan Gangguan ADHD

Menurut Arga Paternotte & Jan Buitelaar, di terjemahkan oleh Julia Mariam Van Tiel (2013:2) ADHD adalah singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, atau dalam bahasa Indonesia disebut Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH). Ini tidak berarti anak penyandang ADHD mendapat perhatian yang kurang dari orangtua atau gurunya. Anak dengan *attention deficit* (kekurangan pemusatan perhatian) karena anak-anak ini mengalami kesulitan untuk melakukan pemusatan perhatian terhadap tugas-tugas yang diberikan kepada anak. Sekalipun mempunyai motivasi yang baik, namun anak sangat sulit untuk mengerjakannya, dan walaupun mengerjakannya maka anak menghabiskan banyak tenaga bila dibandingkan dengan anak-anak lainnya.

Menurut Baihaqi dalam Hoseini (2014:447), ADHD adalah istilah populer, kependekan dari *AttentionDeficit*

Hyperactivity Disorder, (*Attention* = perhatian, *Deficit* = berkurang, *Hyperactivity* = hiperaktif dan *Disorder* = gangguan). Atau dalam bahasa Indonesia, ADHD berartigangguan pemusatan perhatian disertai hiperaktif.

ADHD menurut Kosasih, E (2012:17) adalah “gangguan perilaku yang ditandai dengan gangguan pemusatan perhatian, pembicaraan yang lepas kontrol dan perilaku yang hiperaktif”. Pada umumnya, gangguan ini dijumpai pada anak laki-laki yang masih duduk di bangku sekolah. Dibandingkan dengan teman sebayanya anak ADHD biasanya memperoleh hasil belajar di bawah target, terisolasi secara sosial, berperilaku anti sosial dan mengalami kesulitan pada masa sekolahnya (Hoseini, 2014:446).

Dari beberapa pengertian tersebut di atas disintesis bahwa ADHD adalah kondisi anak-anak yang memperlihatkan simtom-simtom (ciri atau gejala) kurang konsentrasi, hiperaktif, dan impulsif yang dapat menyebabkan kesulitan belajar, kesulitan berperilaku, dan kesulitan sosial pada aktivitas hidupnya.

Hakikat Alat Permainan Edukatif

Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut "kata benda" (*games*), "kata kerja" (*to play*), "kata benda" (*toys*) ini berasal dari kata "main".

Dalam bahasa Indonesia, kata main berarti "melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); berbuat sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja." Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain dipandang sebagai "suatu kegiatan (atau lebih luasnya aktivitas) yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut".

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenalnya sampai pada yang ketahuinya dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya (Semiawan, 2002:20). Sedangkan alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional (Ismail, 2006:155). Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu. Sedangkan menurut Avc (1999) dalam Aral, et. al (2012) mendefinisikan : *Educational materials are defined as toys which enable children to learn as they play as they are systematically designed so as to*

support children's cognitive, language and self-care skills while making a great contribution to their social-emotional and motor skills. In this respect, educational materials are important at educational settings since they are visual, entertaining, attractive and arousing children's will to participate.

Pernyataan tersebut diartikan bahwa material edukatif didefinisikan sebagai alat permainan yang memungkinkan anak belajar sambil bermain yang secara sistematis didesain untuk mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan kemampuan mengurus diri sendiri, juga memberikan kontribusi yang sangat besar untuk perkembangan sosial emosional dan motorik. Material edukatif memiliki unsur visual, menghibur, atraktif dan membangkitkan partisipasi anak.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah media yang digunakan para pendidik untuk mengembangkan potensi anak dalam meningkatkan, kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor juga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

METODE

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah ditetapkan, metode penelitian yang digunakan adalah metode *Single Subject Research* yaitu penelitian

eksperimen dengan subyek tunggal untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada subyek secara berulang dalam waktu tertentu (Soendari, 2012).

Robert H. Horner, et.al., (2005:165) mengemukakan: *Single Subject Research* merupakan metode saintifik yang digunakan untuk menentukan prinsip dasar perilaku dan menetapkan *evidence-based practice* (proses penggunaan bukti-bukti yang jelas, tegas dan berkesinambungan untuk membuat keputusan terbaik). *Single Subject Research* menyediakan informasi yang dibutuhkan untuk ranah pendidikan khusus.

Pada *Single subject research* target behavior dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan pada subyek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Yang dimaksud kondisi di sini adalah kondisi

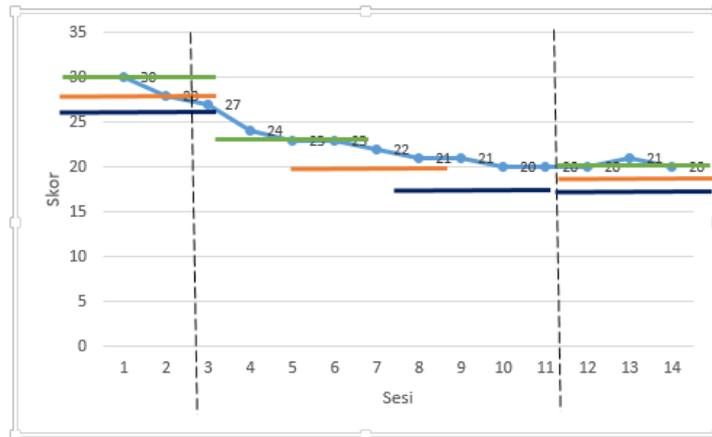
baseline dan kondisi eksperimen (intervensi).

Penelitian ini menggunakan 1 Subjek penelitian, dan dilaksanakan sebanyak 14 sesi yang terdiri dari 3 tahap, yaitu :

- *Baseline* 1 (A) terdiri dari 3 sesi
- Intervensi (B) terdiri dari 8 sesi, dan
- *Baseline* 2 (A) terdiri dari 3 sesi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dimensi meningkatkan konsentrasi didapatkan hasil sebagai berikut: (a) Perubahan kecenderungan arah pada perilaku konsentrasi subjek "D" menuju perubahan positif dengan arah negatif (b) Perubahan kecenderungan stabilitas pada *Baseline* stabil sedangkan Intervensi stabil dan ke arah stabil pada *Baseline 2*. Dapat dilihat dipresentase stabilitasnya pada fase *Baseline* 100% sedangkan pada fase intervensi 100%. (c) Perubahan level juga sangat baik - 10. (d) Presentase overlap sangat baik 0% karena semakin kecil presentasinya maka semakin baik.



Grafik Stabilitas Data Kemampuan Konsentrasi

Keterangan:

- = batas atas
- = mean level
- = batas bawah

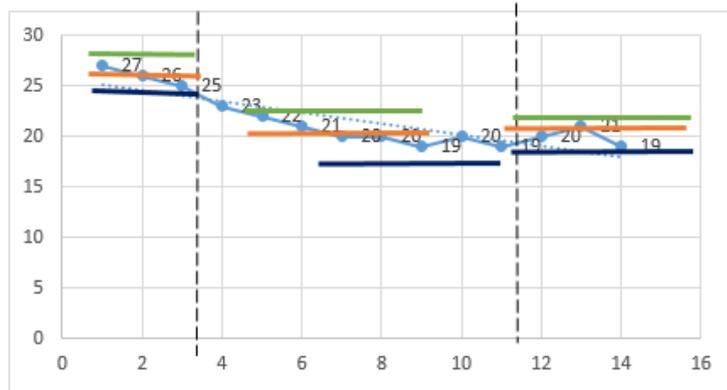
Tabel Rangkuman Hasil Analisis Visual Pada Dimensi Meningkatkan Konsentrasi

No.	Kondisi	Baseline 1	Intervensi	Baseline 2
1	Panjang Kondisi	3	8	3
2	Estimasi kecenderungan arah	(=)	(-) \	(+) /
3	Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil
4	Jejak data	(=)	(-) \	(+) \
5	Level Stabilitas dan rentang Variabel	Stabil (30-27)	Stabil (24-20)	Variabel (21 - 20)
6	Perubahan level	<u>30 - 27</u> -3	<u>24 - 20</u> -4	<u>20 - 21</u> +1

2. Dimensi menyelesaikan tugas sebagai berikut: (a) Perubahan kecenderungan arah pada perilaku konsentrasi subjek “D” menuju perubahan positif dengan arah negatif. (b) Perubahan kecenderungan stabilitas pada *Baseline*

stabil sedangkan Intervensi stabil dan ke stabil pada *Baseline 2*. Dapat dilihat dipresentase stabilitasnya pada fase Baseline 100% sedangkan pada fase intervensi 87,5%. (c) Perubahan level juga sangat baik -8. (d) Presentase

overlap sangat baik 0% karena semakin kecil presentasinya maka semakin baik.

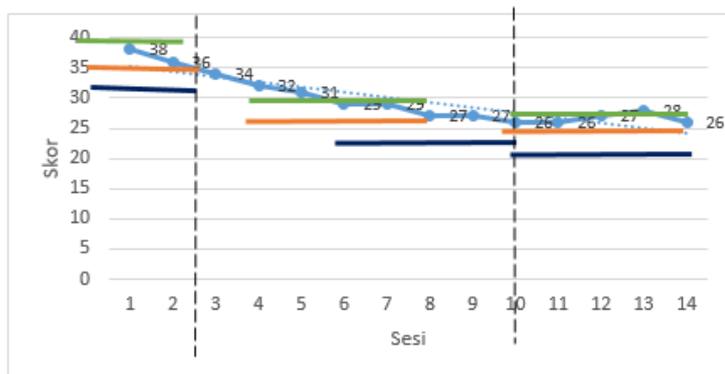


Grafik Stabilitas Data Kemampuan Menyelesaikan Tugas

Tabel Rangkuman Hasil Analisis Visual pada Dimensi Menyelesaikan Tugas

No.	Kondisi	Baseline 1	Intervensi	Baseline 2
1	Panjang Kondisi	3	8	3
2	Estimasi kecenderungan arah	(=)	(-)	(+)
3	Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil
4	Jejak data	(=)	(-)	(-)
5	Level Stabilitas dan rentang	Variabel (30-27)	Stabil (26-7)	Variabel (4-0)
6	Perubahan level	<u>27 - 25</u> -2	<u>23 - 19</u> -4	<u>21 - 19</u> -2

3. Dimensi taati peraturan sebagai berikut: (a) Perubahan kecenderungan arah pada perilaku konsentrasi subjek "D" menuju perubahan positif dengan arah negatif. (b) Perubahan kecenderungan stabilitas pada *Baseline 1* stabil sedangkan Intervensi stabil dan ke stabil pada *Baseline 2*. Dapat dilihat dipresentase stabilitasnya pada fase *Baseline 100%* sedangkan pada fase Intervensi 87,5%. (c) Perubahan level juga sangat baik -8. (d) Presentase overlap sangat baik 0% karena semakin kecil presentasinya maka semakin baik.



Grafik Stabilitas Data Kemampuan Mentaati Peraturan

Tabel Rangkuman Hasil Analisis Visual pada Dimensi Mentaati Peraturan

No.	Kondisi	Baseline 1	Intervensi	Baseline 2
1	Panjang Kondisi	3	8	3
2	Estimasi kecenderungan arah	(=)	(-) \	(+) /
3	Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil
4	Jejak data	(=)	(-) \	(+) /
5	Level Stabilitas dan rentang	Stabil (38-34)	Stabil (32-26)	Stabil (28-26)
6	Perubahan level	<u>38 - 34</u> -2	<u>32 - 26</u> -6	<u>28 - 26</u> -2

Pembahasan

ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) adalah gangguan pemusatan perhatian, hiperaktif juga impulsif yang terjadi pada anak-anak dapat dideteksi sejak dini. Perilaku gangguan pemusatan perhatian (kesulitan berkonsentrasi) merupakan salah satu pemicu ADHD di mana mereka kesulitan untuk fokus pada kegiatan tertentu. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengkaji beberapa alternatif untuk anak ADHD agar bisa fokus dalam kegiatan dengan waktu

Jurnal Visipena Volume 10, Nomor 1, Juni 2019

tertentu. Pada penelitian ini diberikan intervensi kepada anak ADHD untuk meningkatkan konsentrasi.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa konsentrasi anak dengan ADHD dapat ditingkatkan melalui alat permainan edukatif. Hal ini terbukti dari hasil *Baseline 1*, *Intervensi* dan *Baseline 2* yang menghasilkan skor yang terus mengalami penurunan yang berarti bahwa anak terus mengalami peningkatan konsentrasi dalam belajar. Fase *Baseline 1*, *Intervensi* dan *Baseline 2* berada pada rentang stabilitas.

Selain itu frekuensi fokus teralihkan pada fase Intervensi lebih sedikit daripada fase *Baseline* juga didukung durasi fokus mengerjakan tugas pada fase Intervensi yang lebih baik daripada fase *Baseline*.

Hasil ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Winarti (2017) menyatakan bahwa alat permainan edukatif sangat berguna untuk meningkatkan konsentrasi anak, adapun bentuk-bentuk permainan yang dapat digunakan adalah puzzle dan meronce. Peneliti menggunakan puzzle kepada anak dengan ADHD agar mampu berkonsentrasi dalam belajar, menyelesaikan tugas, dan mentaati aturan. Puzzle pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan anak yang sifatnya teka-teki. pongan-potongan yang tersedia dalam bentuk, bahan dan ukuran dari yang mudah hingga yang sulit . Bermain puzzle merupakan suatu aktivitas bermain dengan menyusun dan menggabungkan potongan-potongan gambar secara acak dengan pola gambar tertentu kemudian menjadi sebuah gambar yang utuh. Hal ini berarti puzzle suatu kegiatan bermain yang memerlukan konsentrasi untuk menyusun kepingan-kepingan menjadi gambar yang utuh dengan tingkat kesulitan yang bertahap. Jumlah potongan terdiri dari empat keping sampai lebih, dengan bentuk potongan dari yang paling sederhana sampai rumit

(tergantung pada usia anak yang memainkan).

Alat permainan edukatif lainnya yang digunakan peneliti adalah Building Block (Balok Bangunan). *Building block* adalah alat bermain yang terbuat dari kayu, plastik atau spon tebal. Dibentuk sedemikian rupa, sehingga memiliki ukuran tertentu yang bentuknya terdiri dari: kubus, persegi panjang, segi empat, segi tiga siku, setengah lingkaran dan sebagainya (Ismail, 2006:221).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Narti (2017). Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa beberapa program yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan belajar anak ADHD, yaitu : kerjasama antara orangtua dengan terapis, melatih anak untuk duduk mandiri, olahraga, kegiatan belajar, modifikasi perilaku, penggunaan APE dan penggunaan reward.

SIMPULAN

Konsentrasi anak dengan ADHD dapat ditingkatkan melalui intervensi dengan alat permainan edukatif. Hal ini dibuktikan dengan frekuensi fokus teralihkan berkurang setelah diberikan intervensi dan juga peningkatan durasi fokus saat mengerjakan tugas. Penerapan teknik modifikasi perilaku dengan *prompt* (*verbal prompt, gestural prompt, physical*

prompt) dan *reinforcement* (pujian, jempol, tos) terbukti merupakan intervensi yang mampu mendukung peningkatan konsentrasi pada anak ADHD. *Prompt* dan *reinforcement* ini merupakan dukungan guru yang diwujudkan dalam sikapnya untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak ADHD. Sikap yang berupa kata-kata motivasi, bahasa tubuh maupun gerakan fisik tidak hanya mampu meningkatkan konsentrasi anak tetapi juga mendorong anak ADHD untuk mampu mengontrol dirinya sehingga tugas dapat di selesaikan dan mampu memahami peraturan.

Terjadi peningkatan konsentrasi anak ADHD setelah dilakukan intervensi. Pada fase *Baseline 1* jumlah fokus teralihkan rata-rata sebanyak 10,33 kali dan menurun menjadi 5 kali pada fase intervensi dan mengalami peningkatan kembali pada fase *Baseline 2* sebanyak 5,6 kali. Selain itu juga dibuktikan dari rata-rata durasi fokus mengerjakan tugas meningkat setelah diberikan intervensi. Pada fase *Baseline 1* rata-rata durasi fokus 28,3 detik meningkat menjadi 127,25 detik pada fase Intervensi dan menurun pada fase *Baseline 2* menjadi 99 detik.

Tentang Pedoman Deteksi Dini Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) Pada Anak Serta Penaganannya diperoleh data sebagai

berikut: 1) Pada indikator konsentrasi seluruh data mulai fase *Baseline 1*, Intervensi dan *Baseline 2* seluruh data stabil dengan prosentase kestabilan 100%, 87,5%, dan 100%. Total skor rata-rata pada *Baseline 1* 28,3 menurun menjadi 21,75 pada fase Intervensi dan 20,33 pada *Baseline 2*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Subjek mengalami peningkatan konsentrasi belajar. 2) Pada indikator menyelesaikan tugas seluruh data mulai fase *Baseline 1*, Intervensi dan *Baseline 2* seluruh data stabil dengan prosentase kestabilan 100%, 87,5%, dan 100%. Total skor rata-rata pada *Baseline 1* adalah 26, turun menjadi 20,5 pada fase Intervensi dan menurun lagi menjadi 20 pada *Baseline 2*. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan Subjek menyelesaikan tugas semakin meningkat. 3) Pada indikator mentaati peraturan seluruh data mulai fase *Baseline 1*, Intervensi dan *Baseline 2* seluruh data stabil dengan prosentase kestabilan 100%, 87,5%, dan 100%. Total skor rata-rata pada *Baseline 1* adalah 36, turun menjadi 28,4 pada fase Intervensi dan menurun lagi menjadi 27 pada *Baseline 2*. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan Subjek mentaati peraturan semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aral, Neriman et. al., 2018. "An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas", *Procedia Social and Behavioral Science Elsevier Ltd*, 2012. www.sciencedirect.com.
- Hakim, Thursan. 2002. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Puspa Swara.
- Horner, Robert H. et.al., 2005. The Use of Single-Subject Research to Identify Evidence-Based Practice in Special Education. *Exceptional Children*. Vol. 71. No.2
- Hoseini, Bibi Leila, et. al. 2014. "Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children: A Short Review and Literature", *International Journal of Pediatrics*, Vol.2, N.4-3, Serial No.12.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Julia Maria Van Tiel, 2015. *Pendidikan Anakku Terlambat Bicara* (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Kosasih, E. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Yrama Widya.
- Narti, Wiwin (2017). Penanganan Kesulitan Belajar Anak dengan ADHD (Studi Kasus Pusat Layanan Psikologi Bismika Muara Bungo. *Nur El-Islam Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, Vol.4 No.1.
- Olivia, Femi. 2011. *Good Memory Building*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 330/Menkes/per/II/2011 tentang *Pedoman Deteksi Dini Gangguan Pemusatan perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) Pada Anak Serta Penanganannya*.
- Semiawan, Conny R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Prenhellindo.
- Soendari, Tjutju. "Penelitian Dengan Subyek Tunggal", h. 2, 2012-06-18 (http://file.upi.edu/Direktori/F!P/JUR_PEND_LUAR_BIASA/195602141980032-
- Surya, Hendra. 2003. *Kiat Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputirido.