

MELATIH KONSENTRASI DAN PENGENDALIAN PERILAKU ANAK ADHD DENGAN PERMAINAN BERBASIS EDUKASI

Enryque Bastiyan¹, Dheril Rana Calistaputri², Mierza Mahendra S³ & Agustina⁴

¹Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: Enryque.705180234@stu.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: Dheril.705170077@stu.untar.ac.id

³Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: agustina@fpsi.untar.ac.id

⁴Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: agustina@fpsi.untar.ac.id

ABSTRACT

ADHD is one of concentration problems, especially the inability to focus and pay attention to one thing. Some behaviors that seem like acting carelessly, easily knowing, forgetting to study and homework, difficulty doing assignments at school and at home, difficulty in listening, difficulty in carrying out some commands, often slips away in speech, does not have high patience, often makes noise, convoluted in speech, and likes, and interferes in the behavior of others are forms that are characteristic of ADHD (Khotijah, 2014). Play therapy can expand the individual's image through the experience of expressing feelings and attitudes that are not threatening and become a safe place for children to express themselves (Blanco et al., 2012). Educational games are a very fun activity and can be used as an educational method or tool. Educational games are useful for improving language skills, thinking, and getting along with the environment (Nuswadana, 2005). Through educational game programs, ADHD children want to concentrate and control it. After the group did the program for three sessions, the results of this program made the subject able to focus on the game being run so that the subject had a good concentration range and could control his hyperactive and impulsive behavior.

Keywords: ADHD, attention, hyperactivity, play, educational games

ABSTRAK

ADHD merupakan salah satu gangguan konsentrasi, terutama ketidakmampuan untuk fokus dan kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap suatu hal. Beberapa perilaku yang tampak seperti cenderung bertindak ceroboh, mudah tersinggung, lupa pelajaran sekolah dan tugas rumah, kesulitan mengerjakan tugas di sekolah maupun di rumah, kesulitan dalam menyimak, kesulitan dalam menjalankan beberapa perintah, melamun, sering keceplosan dalam berbicara, tidak memiliki kesabaran yang tinggi, sering membuat gaduh, berbelit-belit dalam berbicara, dan suka memotong, serta ikut campur pembicaraan orang lain adalah bentuk perilaku umum lainnya yang menjadi ciri khas ADHD (Khotijah, 2014). Terapi bermain dapat memperluas citra individu melalui pengalaman berekspressi dengan perasaan dan sikap yang tidak mengancam serta menjadi wadah yang aman bagi anak untuk mengekspresikan dirinya (Blanco et al., 2012). Permainan Edukasi merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat digunakan sebagai cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan (Nuswadana, 2005). Melalui program permainan edukasi, anak ADHD dilatih untuk dapat berkonsentrasi dan mengontrol perilakunya. Setelah kelompok melakukan program selama tiga sesi dengan subjek, hasil dari program ini membuat subjek mampu memusatkan perhatian terhadap permainan yang dijalankan sehingga subjek memiliki rentang konsentrasi yang baik dan dapat mengendalikan perilaku hiperaktif serta impulsifnya.

Kata kunci: ADHD, perhatian, hiperaktif, bermain, permainan edukasi.

1. PENDAHULUAN

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan salah satu jenis gangguan konsentrasi, terutama ketidakmampuan untuk fokus dan kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap suatu hal, tidak bisa diam, mengalami kebingungan, serta kesulitan dalam melakukan koordinasi yang melibatkan kemampuan kognitif, hiperaktif, dan impulsif dan sering terjadi pada anak berusia 3 atau 4 tahun, dan gangguan perhatian biasanya terjadi pada anak berusia 5 hingga

7 tahun (Roselina & Dyah, 2020). Hiperaktif dan impulsif biasanya akan berkurang ketika anak sudah menginjak masa remaja (Weisz, 2004; Davison et al., 2014).

Dalam DSM V (APA, 2013), diperkirakan bahwa gangguan ADHD saat ini memiliki prevalensi sekitar 3-5% dari anak dan remaja yang bersekolah. Pada umumnya ADHD lebih banyak terjadi pada anak laki-laki dibandingkan pada perempuan. Roselina & Dyah (2020) mengemukakan gejala primer pada anak ADHD, diantaranya kesulitan mempertahankan perhatian untuk tugas-tugas yang dilakukan dengan durasi panjang, sehingga hal tersebut dapat berdampak pada kesulitan dalam merespons tugas, mudah terganggu, kurangnya daya ingat, kurang konsentrasi, kesulitan dalam menyelesaikan tugas, sering berganti kegiatan, kemampuan kognitif yang lambat, dan selalu melakukan kesalahan ketika mengerjakan tugas.

Suhartini (dalam Anjani, 2013) menyatakan surveinya pada anak TK Kotamadya Yogyakarta dari 3233 anak TK dengan prevalensi sekitar 1,76% anak dikategorikan mengalami ADHD. Menurut Meilani (2016) prevalensi gangguan ini berkisar dari 1% - 29,2%. Sedangkan di Jakarta, prevalensi ADHD di antara anak Sekolah Dasar 26,2%, presentase terbesar yaitu jenis gangguan tidak mampu memusatkan perhatian yaitu sebesar 15,9%. Wimbari et al. (2018) menyatakan bahwa terdapat sekitar 8,09% anak dengan ADHD yang berada di Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman.

Menurut Dr. Ahmad Suryawan SpA(K) (2013) dalam detik com, jika anak ADHD tidak segera ditangani maka akan memiliki dampak kecerdasan dalam jangka panjang. Anak ADHD akan tumbuh menjadi individu yang tidak produktif, sedangkan dampak paling ringan jika anak hiperaktif tidak segera di-*treatment* yaitu kurangnya komunikasi serta hubungan yang kurang baik dengan orang lain. Bermain dianggap sebagai komponen pertumbuhan yang sehat, karena melalui bermain anak dengan gangguan ADHD dapat mengembangkan emosi, bahasa, kompetensi sosial, dan harga diri. Bermain secara tidak langsung dapat mengubah pengalaman anak dengan menciptakan kesan menyenangkan yang mereka inginkan, serta memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mendapatkan penilaian yang positif tentang kemampuan mereka sendiri (Salter et al., 2016). Lalu menurut Tanoyo (2013), anak ADHD tidak akan mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian ketika melakukan permainan hal yang disukainya.

Bermain dapat memperluas citra individu dengan cara berekspresi yang meliputi perasaan dan sikap yang tidak mengancam serta menjadi wadah yang aman bagi anak untuk mengekspresikan dirinya (Blanco et al., 2012). Bermain dianggap sebagai komponen pertumbuhan yang sehat, dimana anak-anak dapat mengembangkan emosi, bahasa, kompetensi sosial, dan harga diri. Bermain secara tidak langsung dapat mengubah pengalaman anak dengan menciptakan kesan menyenangkan yang mereka inginkan, serta memberi anak-anak peluang untuk mendapatkan penilaian yang positif tentang kemampuan mereka sendiri (Salter et al., 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Roselina & Dyah (2020) mengemukakan bahwa permainan *beat the clock* dapat meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD. Dalam pelaksanaan program ini, praktikan memberikan 10 stiker kepada subjek dalam waktu yang telah ditentukan. Subjek harus membangun sebuah menara dengan balok dimana balok tersebut telah diberikan angka sehingga subjek harus menyusun berdasarkan urutan angka tersebut. Hasil dari pelaksanaan permainan *beat the clock* ini menunjukkan bahwa target pada setiap permainan dapat diselesaikan dengan baik, meskipun pada saat pelaksanaan membangun menara, subjek sangat mudah terganggu dengan stimulus yang tidak terkondisikan dan subjek sempat terganggu ketika pelaksanaan program.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Intan Yolanda et al. (2018) mengemukakan bahwa permainan edukasi seperti labirin dapat meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD. Dalam

pelaksanaan program ini dilakukan menggunakan rancangan desain A-B-A. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data antara fase *baseline* (A1) dengan intervensi (B) menjadi 1, fase intervensi (B) dengan *baseline* (A2) menjadi 2, dan fase *baseline* (A1) dengan *baseline* (A2) menjadi 3. Jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini ada satu yaitu meningkatkan konsentrasi belajar. Setelah itu peneliti menentukan perubahan kecenderungan arah dan kecenderungan stabilitas dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi dan menuliskan kembali. Perubahan level diambil pada data point sesi terakhir kondisi *baseline* (A1) dan sesi pertama intervensi (B), data point pada sesi terakhir kondisi intervensi (B) dan sesi pertama *baseline* A2, serta data point pada sesi terakhir kondisi *baseline* (A1) dan sesi pertama *baseline* (A2,) serta menghitung persentase *overlap* dengan menentukan perubahan kecenderungan stabilitas dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi dan menuliskan kembali.

Kajian Literatur

ADHD merupakan individu dengan karakteristik kurang konsentrasi serta ketidakmampuan untuk fokus dan menjaga perhatiannya pada satu objek. Beberapa perilaku yang mencerminkan anak dengan karakteristik ADHD yaitu anak cenderung bertindak ceroboh, mudah tersinggung, mudah lupa terhadap tugas-tugasnya. Anak ADHD juga mengalami berbagai kesulitan seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap suatu hal, kesulitan dalam menjalankan beberapa perintah, sering melamun, sering keceplosan dalam berbicara, tidak memiliki kesabaran yang tinggi, sering membuat gaduh, dan suka memotong pembicaraan orang lain (Khotijah, 2014).

Dalam DSM V (APA, 2013), ADHD memiliki beberapa kondisi berikut ini. Pertama, beberapa gejala atensi dan hiperaktivitas - impulsivitas timbul sebelum berusia 12 tahun. Kedua, beberapa gejala timbul dalam berbagai situasi (contohnya, di rumah, sekolah atau pekerjaan, dengan teman atau rekan kerja, serta dalam aktivitas lainnya). Ketiga, terdapat bukti yang nyata bahwa gejala-gejala yang muncul dapat mengganggu atau mengurangi kualitas dalam kehidupan sosialnya seperti dalam lingkungan sekolah atau dalam dunia pekerjaan.

Menurut Hatiningsih (2013), bermain merupakan kegiatan yang membuat anak bebas mengungkapkan suatu bahasa, sehingga melalui bermain anak dapat mengekspresikan apapun yang diinginkannya. Program bermain adalah kegiatan yang merupakan pintu masuk ke dalam dunia anak-anak. Melalui program bermain ini anak-anak dapat mengekspresikan kreativitasnya melalui permainan yang disukainya.

Menurut Nuswandana (2005), permainan edukasi merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan serta merupakan permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif untuk anak ADHD bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Manfaat lain yang diperoleh melalui permainan edukatif untuk anak ADHD yaitu dapat meningkatkan keterampilan anggota tubuh anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan dengan lingkungan sosialnya dan kegiatan anak pun dapat tersalurkan dengan baik.

2. METODE PELAKSANAAN

Rancangan program adalah sebagai berikut:

Tabel 1.

Rancangan Program

No	Waktu	Aktivitas	Target
1	Pertemuan ke -1	Wawancara PIC	Untuk mencari tahu masalah yang terjadi di Biro X.
2.	Pertemuan ke-2	Melaksanakan pre test	- Untuk mencari tahu dan mengenal lebih anak tersebut. - Untuk mengetahui program apa yang akan kami laksanakan untuk anak tersebut.
3.	Pertemuan ke-3	Bermain Teka Teki	Bermain teka-teki (seperti mencari gambar yang hilang, spot the difference, dll) bertujuan untuk melatih ketelitian dan konsentrasi anak.
4.	Pertemuan ke-4	Bermain Matching Item	Bertujuan untuk melatih konsentrasi.
5.	Pertemuan ke-5	Permainan Tebak Kata	Bertujuan untuk melatih fokus dan meningkatkan interaksi dengan subjek.
6.	Pertemuan ke-6	Melaksanakan wawancara untuk mengetahui hasil program setelah dijalani	Wawancara dengan PIC

Berdasarkan tabel rancangan program di atas, kelompok membuat rancangan proyek kemanusiaan yang dilaksanakan hingga pertemuan ke-6. Pertemuan pertama, kelompok melakukan survei ke Biro X serta melakukan wawancara dengan PIC. Wawancara ini dilakukan oleh kelompok dengan tujuan untuk mencari tahu masalah yang terjadi di Biro X. Berdasarkan diskusi yang dilakukan oleh kelompok serta PIC, akhirnya kelompok memutuskan bahwa kelompok akan membuat program untuk anak ADHD. Alasan kelompok memilih anak ADHD ini dikarenakan dalam masa pandemi Covid-19 ini jumlah anak yang melakukan konsultasi kepada Biro X ini cenderung berkurang dibandingkan masa sebelum Covid-19.

Dalam rancangan program di atas, kelompok merencanakan tiga sesi permainan untuk diberikan kepada subjek yaitu bermain teka-teki (seperti mencari gambar yang hilang, *spot the difference*, dan *where is Waldo*), *matching game* serta permainan tebak kata. Dalam memilih tiga permainan tersebut kelompok memiliki dua alasan. Alasan pertama adalah karena PIC memberikan arahan kepada kelompok agar membuat permainan yang bertujuan untuk melatih konsentrasi subjek serta mengendalikan perilaku subjek guna mengurangi perilaku impulsif. Permainan yang diberikan juga bertujuan untuk mencoba melakukan interaksi dengan subjek. Alasan kedua, karena PIC kami mengatakan bahwa salah satu hobi subjek yaitu permainan yang bersifat edukatif serta dapat

dilakukan secara *online*.

Pada pertemuan kedua akhirnya kelompok mulai melakukan proyek kemanusiaan pertama yaitu wawancara serta membuat pre test. Wawancara ini bertujuan untuk mencari tahu dan mengenal lebih dalam seputar kehidupan subjek, lalu kelompok melakukan *pre test* dengan tujuan mengetahui kemampuan subjek sebelum dilakukan program. Pada pertemuan ketiga, dilakukan permainan teka-teki seperti mencari gambar yang hilang, *spot the difference*, dan *where is waldo*. Tujuan dari program teka-teki ini yaitu untuk melatih ketelitian dan konsentrasi subjek dalam mencari *waldo* di antara kerumunan banyak orang.

Pada pertemuan kelima, dilaksanakan permainan *matching item*. Tujuan dari permainan *matching item* ini yaitu untuk melatih konsentrasi, dengan cara subjek harus mencari potongan gambar yang hilang. Pada pertemuan keempat, dilaksanakan permainan tebak kata. Permainan tebak kata ini bertujuan untuk melatih fokus subjek terhadap gerakan serta mengajak subjek untuk berinteraksi satu sama lain. Pada pertemuan terakhir kelompok melakukan wawancara dengan PIC untuk mengetahui hasil program yang sudah dijalankan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan proyek kemanusiaan dilakukan secara *online* dikarenakan adanya pandemi. Pelaksanaan dilakukan setiap hari Senin dan Kamis pada pukul 16.00 WIB hingga 17.00 WIB yang melalui *zoom meeting*. Pelaksanaan proyek ini dilakukan dengan pengawasan dari PIC kami. Selama berjalannya sesi, subjek melakukannya sendiri tanpa ditemani orang tua serta saudaranya. Dalam pelaksanaan program ini kelompok mengajak subjek untuk melakukan permainan edukasi dengan menggunakan aplikasi *Power Point*.

Pada sesi pertama sebelum dilakukan pelaksanaan program, kelompok melakukan sesi pengenalan dengan subjek berupa wawancara seputar kehidupan pribadi subjek serta bagaimana subjek menjalani kehidupannya sebagai anak ADHD, lalu kesulitan yang dialami dalam kehidupan sehari-harinya. Subjek merupakan seorang anak perempuan bernama J. Saat ini J berusia sekitar 13 tahun dan duduk di kelas 1 SMP di salah satu sekolah internasional. Saat ini subjek tinggal bersama Ibu, Ayah serta saudaranya. Dalam interaksi subjek dengan keluarga, subjek cenderung lebih dekat dengan ayahnya namun subjek kurang memiliki kedekatan dengan ibunya. Subjek merasa bahwa dia tidak terlalu menonjol dibandingkan saudara-saudaranya yang lain sehingga hal itu membuat dia kurang percaya diri.

Menurut hasil wawancara dengan subjek, dia mengatakan bahwa dia memiliki perilaku yang cepat marah ketika dia menghadapi kesulitan, serta cenderung cepat bosan dalam menjalani kegiatan yang dilakukan. Hal tersebut membuat konsentrasi subjek seringkali terganggu karena suasana hatinya yang mudah berubah. Selama sesi wawancara ternyata subjek memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang baik. Hal ini dibuktikan ketika kelompok mengajukan pertanyaan kepada subjek, ternyata dia lebih banyak menjawab dengan menggunakan Bahasa Inggris walaupun sebenarnya dia dapat menjawab dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Setelah melakukan wawancara kelompok melakukan pre test yang hasilnya menunjukkan bahwa subjek memiliki kemampuan kognitif yang baik dalam mengerjakan tes awal yang kami berikan. Setelah kelompok melakukan pre test dengan subjek, kelompok menjelaskan kepada subjek bahwa kelompok akan melaksanakan program permainan edukatif kepada subjek dan subjek setuju untuk melakukan permainan yang sudah direncanakan bersama PIC kami.

Pada sesi kedua, kelompok membuat permainan edukasi menggunakan aplikasi *Power Point*.

Permainan yang diberikan kepada subjek yaitu pencarian objek yang hilang, *sport the difference*, *where is waldo* dan *find the item*. Dalam permainan ini subjek perlu mencari keberadaan *waldo* di antara kerumunan banyak orang, permainan ini bertujuan untuk melatih fokus subjek dalam mencari keberadaan *waldo* di tengah banyak orang. Pada observasi yang kelompok lakukan menggunakan *stopwatch* subjek mampu berkonsentrasi penuh terhadap program yang kami selama 20 menit tanpa adanya gangguan. Artinya adalah pada program permainan pencarian objek yang hilang, *sport the difference*, *where is waldo* dan *find the item*, subjek mampu memusatkan konsentrasinya dengan baik serta mampu mengendalikan sifat impulsifnya.

Gambar 1

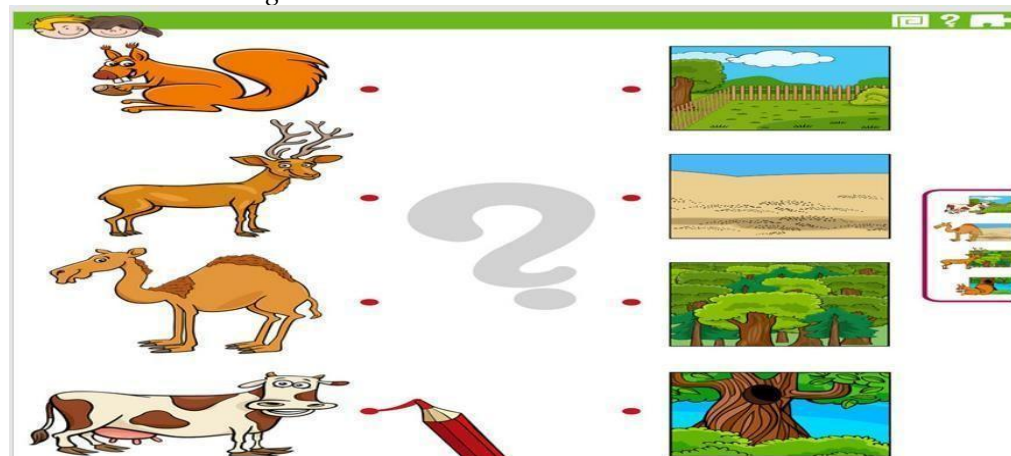
Permainan Where is Waldo



Selanjutnya pada sesi ketiga kelompok membuat program permainan edukasi lainnya yaitu *matching item*. *Matching item* merupakan permainan mencari pola gambar yang sesuai dengan potongan objek gambar yang sudah disediakan. Dalam permainan *matching game* ini subjek harus berkonsentrasi untuk mencocokkan potongan gambar yang sesuai dengan pola yang disediakan. Jumlah gambar yang kami sediakan berjumlah 6 gambar. Berdasarkan observasi yang dilakukan salah satu anggota kelompok menggunakan *stopwatch* menunjukkan bahwa subjek mampu berkonsentrasi terhadap permainan yang dilaksanakan dengan rata-rata 17,5 menit setiap gambar tanpa adanya gangguan. Menurut pengamatan dari PIC kami dari permainan *matching item*, subjek mampu berkonsentrasi dengan baik. Lalu selama menjalankan program, subjek mampu menjalankannya dengan tenang dan tidak menunjukkan sikap impulsifnya.

Lalu pada sesi keempat kelompok melakukan permainan tebak kata melalui gerakan tubuh. Program ini bertujuan untuk mengajak subjek berinteraksi satu sama lain. Hasil dari program tebak kata ini, subjek berhasil menebak beberapa gerakan kelompok. Selain itu subjek juga mampu berinteraksi secara aktif dengan kami serta PIC. Dalam permainan tebak kata ini, ketika subjek mampu menjawab dengan benar, kelompok memberikan *reward* kepada subjek. Dengan demikian hal ini membuat subjek percaya diri dan tidak menunjukkan sifat impulsifnya ketika menjalani program tebak kata yang kelompok berikan.

Gambar 2
Permainan Matching Item



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah selesai menjalankan program, sesi selanjutnya kami melakukan tahap post test berupa wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan PIC, beliau mengatakan bahwa selama sesi program yang sudah dijalani, subjek cenderung kooperatif dan mampu bekerja sama. Subjek juga menyukai permainan yang kami berikan seperti contohnya permainan *post the difference* dan permainan *where is waldo* dikarenakan subjek menyukai permainan yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Namun program ini juga memiliki kelemahan, diantaranya permainan *matching item* yang dinilai terlalu mudah sehingga subjek cepat bosan dengan permainan *matching game* yang telah dibuat.

Setelah kelompok melakukan program selama tiga sesi dengan subjek, hasil dari program ini membuat subjek mampu memusatkan perhatian terhadap permainan yang dijalani sehingga subjek memiliki rentang konsentrasi yang baik. Selain itu dengan program edukasi yang kami jalani, subjek mampu melakukan interaksi satu sama lain secara aktif, jika subjek mampu menjawab dengan benar maka kelompok memberikan *reward* berupa pujian kepada subjek, sehingga melalui program permainan ini dapat membuat subjek memiliki kepercayaan diri. Selama berjalannya program subjek mampu menjalankannya dengan tenang dan tidak menunjukkan sikap impulsifnya.

Melalui program permainan edukasi berbasis komputer yang kami bawaan ini, dapat disimpulkan bahwa program tersebut ternyata dapat melatih konsentrasi subjek dan selama berjalannya program, subjek mampu memusatkan perhatiannya dengan baik tanpa adanya gangguan. Selain itu permainan merupakan kegiatan yang disukai oleh anak-anak, dan pada anak ADHD permainan dapat dilakukan dengan menggunakan komputer dengan berbagai metode, sehingga membuat anak tertarik dan cenderung tidak bosan. Selanjutnya bagi anak ADHD, permainan edukasi juga dapat mengendalikan perilaku implusifnya serta meningkatkan kepercayaan diri anak, ketika dia berhasil menyelesaikan permainan dengan baik dan diberikan *reward*.

Selama menjalankan program permainan yang kelompok berikan, subjek memerlukan pengawasan serta pengarahan supaya subjek dapat memahami permainan yang diberikan. Lalu permainan yang diberikan perlu memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, karena anak ADHD sebenarnya memiliki kemampuan kognitif yang baik hanya saja anak ADHD memiliki permasalahan dalam memusatkan perhatian serta cenderung hiperaktif dan impulsif.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Kelompok mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu terlaksananya program ini. Terima kasih kepada Ibu Rachmawaty S., M.Psi, Psikolog, CHA, CBHA selaku PIC yang telah membantu kelompok sehingga program kemanusiaan ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Disorders*, fifth edition. Washington: *American Psychiatric Association*. 8(2), 82. <https://doi.org/10.22219/procedia.v8i2.13425>
- Anjani, A. T, Najlatun, N, Sutijono & Hermien, L. (2013) Studi Kasus Tentang Konsentrasi Belajar pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di SDIT At-Taqwa Surabaya dan SDN V Babatan Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, Volume 1(2), 125-135.
- Blanco, P. J., Ray, D. C., & Holliman, R. (2012). Long-term child centered play therapy and academic achievement of children: A follow-up study. *International Journal of Play Therapy*, 21(1), 1–13. <https://doi.org/10.1037/a0026932>
- Detik. health (2013, November 27). *Ini Dampaknya Jika Anak yang Hiperaktif Tak Segera Ditangani*. <https://health.detik.com/anak-dan-remaja/d-2425259/ini-dampaknya-jika-anak-yang-hiperaktif-tak-segera-ditangani>
- Hatiningsih, N. (2013). Play Therapy untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 1 (2), 324-342
- Khotijah, L. N. (2014). *Konseling Integratif dalam Menangani Gangguan Konsentrasi Belajar Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Studi kasus Kumbang di SLB Yapenas Pringwulung*. Yogyakarta: SKRIPSI UNY
- Meilani, C. (2016). Kebiasaan Makan pada Anak Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) di Manado. *Jurnal e-Clinic (eCl)*, 4 (2), 1-6
- Nuswandana, A. (2005). *Bikin main game makin asyik*. Dari Harian Kompas tanggal 21 September 2005. <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0510/21/muda/2143888.htm> (terakhir diambil, Agustus 2011)
- Salter, K., Beamish, W., & Davies, M.. (2016). The effects of child-centered play therapy (CCPT) on the social and emotional growth of young Australian children with autism. *International Journal of Play Therapy*, 25(2), 78–90. <https://doi.org/10.1037/pla0000012>
- Weisz, J. (2004). *Psychotherapy for Children and Adolescents: Evidence-Based Treatments and Case Examples*. New York: Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=UzOgHHuPehgC&lpg=PR9&ots=wgizXYB-3P&dq=Psychotherapy%20for%20Children%20and%20Adolescents%3A%20Evidence-Based%20Treatments%20and%20Case%20Examples.%20New%20York%3A%20Cambridge%20University%20Press&lr&hl=idpg=PP1#v=onepage&q=Psychotherapy%20for%20Childr en%20and%20 Adolescents:%20 Evidence-Based%20 Treatments%20and%20Case%20Examples.%20New%20York:%20Cambridge%20 University%20Press&f=false>
- Yolanda, Intan, Bahri, S., & Fajriani. (2018). Penerapan permainan labirin untuk meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) di SLB Bukesra Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4 (3), 40 - 52