

Play Therapy “Beat The Clock” (Mengalahkan Waktu)” untuk Meningkatkan Atensi Pada Anak Dengan Masalah Inattention

Difiana Yulilla¹

¹Program Studi Magister Psikologi Profesi Fakultas Psikologi,
Universitas Airlangga, Indonesia
Email: difiana.yulilla-2019@psikologi.unair.ac.id

Rudi Cahyono²

²Program Studi Magister Psikologi Profesi Fakultas Psikologi,
Universitas Airlangga, Indonesia
Email: rudi.cahyono@psikologi.unair.ac.id

Correspondence:

Difiana Yulilla

Program Studi Magister Psikologi Profesi Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga, Indonesia
Email: difiana.yulilla-2019@psikologi.unair.ac.id

Abstract

Children with attention deficit symptom are generally difficult to have focus and centering their attention on long period of time, especially on completing school assignments process. Children with attention-centered symptom are easier to be distracted with many things around whether it is sounds, lights and noises. They also easily nodded and hardly focus on the assignment given. Therefore, there is an intervention to improve children attention and concentration. One of the techniques is play therapy called "Beat the Clock" which designed for children with attention-centered symptom. The objective of this research was to observe the effectivity of this play therapy called "Beat the Clock" in improving inattention children attention duration. The participant was six years old kindergarten. This research used single case experiment with data interview, observation and DSM V checklis method to ADHD inattention. The result of this research showed that play therapy called "Beat the Clock" had improved the participant's attention duration and concentration power although it was not improved drastically but there was an improvement from baseline phase and follow-up.

Keyword: Play Therapy, Inattention, Childern

Abstrak

Anak-anak dengan gejala pemusatan perhatian biasaya sulit untuk fokus dan memusatkan perhatiannya pada jangka waktu yang lama, terlebih lagi saat proses penyelesaian tugas di sekolah. Anak dengan gejala pemusatan perhatian akan mudah terdistraksi dengan berbagai hal yang berada di sekitar lingkungannya baik itu suara, cahaya dan bunyi-bunyian. Mereka juga mudah berpaling dan tidak mudah fokus dengan tugas yang diberikan. Oleh sebab itu terdapat sebuah intervensi untuk meningkatkan atensi dan konsentrasi anak salah satu tehknik tersebut ialah play therapy “Beat the Clock” (Mengalahkan Waktu) yang dimana tehknik ini didesain untuk anak-anak dengan gejala pemusatan perhatian. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat efektivitas play therapy “Beat the Clock” (Mengalahkan Waktu) dalam meningkatkan durasi atensi anak dengan gejala inattention. Partisipasi merupakan anak laki-laki berusia 6 tahun yang masih duduk dibangku TK. Penelitian ini menggunakan single case experiment dengan pengumpulan data dan dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan checklis DSM V terkait ADHD inattention. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik play therapy “Beat the Clock” memiliki pengaruh untuk meningkatkan durasi atensi serta daya konsentrasi subjek meskipun durasi atensi yang ditunjukkan tidak meningkat secara drastis, namun terjadi peningkatan dari fase baseline dan follow up.

Kata Kunci: Terapi Bermain, Atensi, Anak

Copyright (c) Psikostudia: Jurnal Psikologi

Received 07/06/2022

Revised 19/08/2022

Accepted 29/08/2022



LATAR BELAKANG

Perkembangan anak usia dini melibatkan proses perkembangan seperti perkembangan fisik, kognitif, motorik, bahasa dan sosial emosional, terutama selama enam tahun pertama kehidupan di lingkungan yang kaya akan informasi dan interaksi (Meriem dkk., 2020). Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat meskipun dapat diketahui jika setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda (Nurmalitasari, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian diperkirakan sekitar 40% perkembangan manusia dimulai sejak usia dini yang dimana masa-masa ini ialah masa paling tepat untuk menstimulasi perkembangan seorang anak (Khaironi, 2020). Pada tahapan ini salah satu komponen kunci dari perkembangan anak usia dini ialah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang optimal pada anak usia dini ditandai dengan munculnya perkembangan dan keterampilan diberbagai domain seperti bahasa, memori, dan fungsi eksekutif (kemampuan dalam mengatur atensi/perhatian) (Carson dkk., 2015).

Proses kognitif berkaitan dengan proses pengambilan informasi untuk mengontrol dan mengelola segala bentuk perilaku yang akan dilakukan. Proses informasi ini berfungsi untuk mengontrol input sensorik dan tindakan untuk mempertahankan fokus pada informasi yang akan diterima serta mengatur pikiran, emosi dan perilaku (Conejero & Rueda, 2017). Dalam hal ini untuk memproses informasi agar lebih optimal tentunya akan melibatkan atensi yang baik pula.

Atensi diartikan sebagai kegiatan untuk memfokuskan sumberdaya mental terhadap informasi tertentu. Atensi juga salah satu proses psikologis yang mana, individu mencoba untuk memfokuskan perhatiannya pada satu hal dan tidak terpengaruh dengan hal lain. Hal-hal tersebut dapat bersifat eksternal seperti suara dan gambar. Sedangkan hal yang bersifat internal seperti individu mampu untuk

memfokuskan perhatiannya pada sesuatu yang ia pikirkan (Courage & Richards, 2020). Atensi juga merupakan suatu pikiran dalam bentuk yang jernih dan jelas mengenai sejumlah objek simultan atau sekelompok pikiran. Pemusatan perhatian secara sadar termasuk dalam intisari atensi. Atensi mengimplikasikan adanya suatu pemusatan objek-objek lain agar kita sanggup menangani objek-objek tertentu secara efektif (Solso dkk., 2014). Kemampuan seorang anak untuk memberikan perhatian meningkat secara signifikan selama masa prasekolah (Santrock, 2019).

Anak-anak akan mengalami kemajuan dalam dua aspek atensi yaitu atensi eksekutif (*executive attention*) yang melibatkan perencanaan, mengalokasikan atensi menuju sasaran, mendeteksi dan kompensasi dengan kesalahan, mengawasi perkembangan tugas, serta menghadapi situasi yang sulit dan rumit. Atensi yang tertahan (*sustained attention*) ialah keterlibatan yang jauh dan mendalam dengan sebuah objek, tugas, kejadian atau aspek lain dari lingkungan (Santrock, 2019). Perhatian (atensi) berkaitan dengan berbagai fungsi kognitif yang penting untuk melakukan kegiatan disemua aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (Conejero & Rueda, 2017).

Akan tetapi hal tersebut akan sangat berbeda ketika seorang anak mengalami masalah dalam atensinya. ADD/ADHD *innattention* ialah suatu gangguan perkembangan yang ditandai dengan gagal dalam memperhatikan suatu secara detail, kesulitan dalam mempertahankan suatu perhatian, tidak mendengarkan, tidak menyelesaikan tugas sekolah, kesulitan dalam mengorganisir sesuatu, mudah terganggu atau terdistraksi dan mudah lupa (Parritz & Troy, 2018). Penyebab *innattention* ialah faktor kognisi yang bekerja tidak sama dengan anak normal (Paternotte & Buitelar dalam Prabawati & Ditasari, 2018).

Masalah dalam *inattention* ini muncul ditahun-tahun awal sekolah sekitar 5-7 tahun (Davison et al., 2018). Anak dengan gangguan ADD/ADHD *Innattention* tidak dapat

mengontrol diri dari stimulus yang ada dari dalam maupun luar dirinya sehingga kesulitan dalam memusatkan perhatian (Paternotte & Buitelar dalam Prabawati & Ditasari, 2018). Gejala *inattention* juga mengakibatkan anak yang bersekolah mengalami permasalahan dalam bidang akademik. Kesulitan dalam bidang akademik meliputi masalah dalam tugas membaca, kesulitan menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) dan memiliki prestasi yang rendah (Parritz & Troy, 2018).

Masalah dalam akademik anak dengan pemusatan perhatian salah satunya ialah seperti membaca dan berhitung (Plamondon & Martinussen, 2015) yang dimana anak dengan gejala pemusatan perhatian memiliki motivasi yang rendah terkait proses akademik (Colomer dkk., 2017). Motivasi yang rendah tersebut disebabkan karena anak dengan pemusatan perhatian cenderung lebih menyukai kegiatan lain di luar pembelajaran secara akademik (Hume dkk., 2016).

Rendahnya atensi anak dengan gejala ini biasanya disebabkan karena faktor neurologis dan faktor *excektive functions* yang tidak berkembang secara optimal. Kesulitan dalam perilaku belajar juga dapat dikaitkan dengan defisit dari *excektive functions*. *Excektive functions* ialah suatu proses kognitif yang bertujuan untuk mengatur dan mengarahkan perilaku sesuai dengan tujuannya (Colomer dkk., 2017). Penelitian sebelumnya dari (Sasser dkk., 2015) menyatakan jika *excektive functions* ini sangat penting terkait prestasi akademik. *Excektive functions* ini dapat menjadi salah satu faktor kognitif yang mendasari individu untuk dapat mengelola proses pembelajarannya di kelas.

Penelitian ini akan berfokus untuk meningkatkan atensi terkait proses belajar pada salah satu subjek yang masih duduk di bangku TK B. Subjek berjenis kelamin laki-laki dan berusia 6 tahun. Subjek mengalami kesulitan untuk dapat memusatkan perhatiannya dalam jangka waktu tertentu. Masalah yang dihadapi oleh subjek seperti mudah teralihkan dengan suara dan bunyi-

bunyian. Subjek sering melamun dan tidak tanggap ketika namanya dipanggil oleh orang lain. Subjek juga tidak mudah untuk fokus saat sedang melakukan proses belajar seperti membaca, menulis, mengaji serta menjalankan sholat dhuha. Konsentrasi yang subek miliki juga tidak berlangsung lama, sehingga proses belajar yang subjek lakukan menjadi kurang optimal. Durasi subjek dalam mengerjakan tugas maksimal selama 3-5 menit.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan untuk memusatkan perhatian yang erat kaitannya dengan memori (ingatan). Konsentrasi juga memegang peranan penting bagi seseorang untuk mengingat, merekam, melanjutkan dan mengembangkan materi pelajaran yang diperoleh di sekolah (Suhesty dkk, 2019). Sejalan dengan hal itu Vantini dkk (2016) juga berpendapat bahwa belajar akan berkaitan dengan konsentrasi dalam bentuk memusatkan perhatian yang terpusat pada suatu pelajaran.

Anak dengan masalah *innatention* tentunya akan mengalami kesulitan untuk menerima informasi terkait proses belajarnya di kelas. Biasanya pencapaian akademis mereka juga rendah yang disebabkan karena kurang mampu dalam mempertahankan atensi saat guru menjelaskan di depan kelas, mudah terdistraksi dengan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pelajaran, serta kesulitan untuk mempertahankan atensinya dalam menyelesaikan tugas (Larasati & Madjid, 2018). Motivasi yang dimiliki oleh anak dengan gejala *innatention* juga terbilang rendah (Pham, 2014).

Hal serupa juga dilakukan oleh peneliti lain yaitu (Saraswati, 2016) menyatakan bahwa anak dengan pemusatan perhatian yang rendah memiliki masalah seperti sering melamun, melihat pekerjaan teman, berhenti mengerjakan tugas dan memainkan tangan atau kaki, berbicara sendiri yang tidak sesuai dengan pelajaran, berbicara kepada teman, mengganggu teman, melihat ke arah lain yang tidak berkaitan dengan tugas guru, marah, mengerjakan hal lain yang tidak sesuai dengan tugas, serta beranjak dari tempat duduk. Oleh

sebab itu terkadang guru merasa kewalahan untuk selalu mengingatkan kepada mereka untuk selalu fokus.

Berdasarkan penelitian dari (Schacter & Millman dalam Prabawati & Ditasari 2018) durasi pemusatan perhatian berkembang seiring dengan perkembangan usia anak. Anak-anak usia 2 tahun akan dapat memusatkan perhatiannya selama 7 menit, anak berusia 3 tahun 9 menit, anak berusia 4 tahun 12 menit, anak berusia 5 tahun 14 menit. Maka anak yang memiliki usia lebih dari 5 tahun seharusnya dapat memusatkan perhatiannya lebih dari 14 menit. Dalam hal ini subjek masih belum dapat memusatkan perhatiannya dalam jangka waktu tertentu secara optimal. Salah satu teknik agar subjek dapat memusatkan perhatiannya secara optimal ialah dengan menggunakan teknik *play therapy*.

Menurut anak-anak mainan adalah kata-kata mereka dan bermain adalah percakapan mereka. Tidak hanya itu bermain juga suatu bahasa yang paling universal meskipun tidak pernah dimasukkan sebagai salah satu dari ribuan bahasa didunia. Melalui bermain anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan, oleh sebab itu dapat dikatakan jika kegiatan bermain dapat dijadikan sebagai salah satu metode terapi. (Hatiningsih, 2013).

Play therapy (terapi bermain) didefinisikan sebagai penggunaan sistematis dari model teoritik untuk membangun proses interpersonal yang dimana terapis memakai kekuatan teraupetik dalam bermain untuk membantu subjek mencegah atau menyelesaikan tantangan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan secara optimal (Schaefer, 2013). Pengertian tersebut mengidentifikasikan bahwa terapi bermain sebagai metode teraupetik berdasarkan pada model teoritik.

Salah satu teori utama dari terapi bermain adalah *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) yang diperkenalkan oleh Susan Knell. CBPT menekankan keterlibatan anak dalam terapi khususnya untuk masalah kontrol, penguasaan

dan tanggung jawab untuk mengubah perilakunya. Anak akan dibantu untuk aktif berpartisipasi dalam perubahan perilakunya (Schaefer, 2013).

Dalam hal ini *play therapy* yang digunakan ialah “*Beat the Clock*” (Mengalahkan Waktu). Terapi “*Beat the Clock*” adalah salah satu teknik permainan dari *Cognitive Behavioral Play Therapy* yang bertujuan untuk meningkatkan atensi pada anak dengan gangguan pemusatan perhatian. Permainan ini diciptakan oleh (Hall dkk dalam Hormansyah & Karmiyati, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh (Barzegary & Zamini, 2011) menyatakan bahwa terapi bermain dengan teknik “*Beat The Clock*” merupakan sebuah metode yang cukup efektif untuk meningkatkan atensi pada anak dengan permasalahan ADHD *inattention*. Hal serupa juga dikuatkan oleh penelitian dari (Hatiningsih, 2013) yang menyatakan bahwa terapi bermain dapat meningkatkan konsentrasi pada anak dengan ADD/ADHD *inattention*. Sejalan dengan hal itu penelti lain dari (Hormansyah & Karmiyati, 2020) bahwa intervensi dengan menggunakan permainan “*beat the clock*” dapat meningkatkan konsentrasi dari anak dengan pemusatan perhatian. (Saraswati, 2016) yang menjelaskan bahwa intervensi *beat the clock* memiliki perubahan durasi atensi setelah diberikannya terapi bermain dimana rata-rata durasi atensi subjek pada fase *treatment* dan *follow up* lebih tinggi dibandingkan dengan fase baseline.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kasus tunggal (*single case experimental design*) yang dimana *single case* ini mengacu pada salah satu individu didalam suatu lingkup tertentu. Metode *single case* menyediakan data kontrol yang bertujuan untuk melihat perbandingan pada subjek tertentu sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi (Smith, 2012). Secara metodologis *single case* merupakan *true experiments* atau

eksperimen murni (Pacini & Evans, 2018), penelitian *single case* melibatkan individu sebagai partisipan namun fokus analisisnya bukan untuk melakukan perbandingan antar partisipan, melainkan untuk melakukan perbandingan perubahan tingkah laku pada treatment tertentu (Purswell & Ray, 2014).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah seorang anak laki-laki berusia 6 tahun dan masih duduk di bangku TK B di salah satu sekolah inklusi. Subjek dikeluhkan oleh guru terkait masalah pemusatan perhatiannya yang tidak berlangsung lama terutama dalam penyelesaian tugas. Subjek memiliki kesulitan untuk dapat memusatkan perhatiannya secara optimal dan mudah terdistraksi dengan suara dan bunyi-bunyian. Ia seringkali melamun dan lamban dalam merespon saat dipanggil oleh orang lain.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes psikologi secara formal maupun informal dan menggunakan checklis DSM V terkait ADHD *inattention*. Wawancara dilakukan dengan orangtua yaitu ibu, Guru Pendamping Khusus (GPK) yang berada di sekolah, dan terapis yang berada di salah satu layanan psikologi. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai subjek terkait perkembangan subjek baik secara kesehatan maupun perilaku. Pengumpulan data selanjutnya ialah observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku yang sering dimunculkan oleh subjek terutama dalam atensinya. Observasi dilakukan di tiga *setting* tempat yaitu di rumah, di sekolah dan di tempat terapi.

Tes psikologi formal menggunakan WISC dan CPM. WISC digunakan untuk melihat konsentrasi dan atensi yang ditunjukkan oleh subjek, sedangkan CPM digunakan untuk melihat taraf kecerdasan dari subjek.

Teknik Analisa Data

Analisis data hasil eksperimen akan dilakukan secara individual, dikarenakan jumlah partisipan yang sedikit (Yuwanto, 2016). Sifat penelitian *single case experimental design* ialah menggunakan analisis individual yang memiliki beberapa data pada *baseline phase* dan *treatment phase*, sehingga umumnya hasil analisis penelitian menggunakan analisis grafikal atau *visual inspection*.

Analisa kuantitatif dilakukan pada tahap intervensi bertujuan untuk melihat pengaruh pemberian intervensi terhadap intensitas atensi pada subjek. Teknik analisa kualitatif menggunakan analisis grafikal yang disebut trend analisis dengan membandingkan trend pada kondisi *baseline phase* dan *treatment phase*. Data kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti secara naratif. Hal ini bertujuan agar memberikan gambaran lebih jelas mengenai hal-hal yang menjadi faktor pendukung keberhasilan dan kegagalan intervensi yang telah diberikan.

Rancangan Intervensi

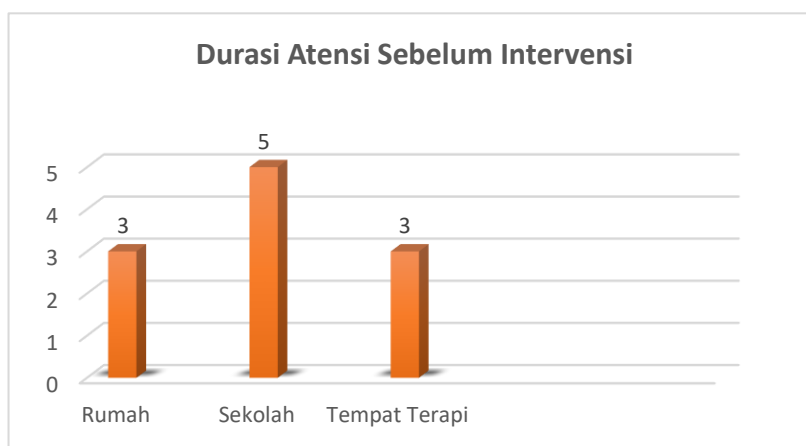
Pada intervensi kali ini digunakan teknik *play therapy*, (Parson dkk, 2016) mengemukakan jika terapi bermain ialah faktor utama dari sebuah permainan. Hal itu dikarenakan bahwa bermain ialah sebuah media untuk berkomunikasi secara alami kepada anak. Terapi bermain memungkinkan anak-anak agar dapat mengekspresikan perasaan dan emosional yang mereka hadapi. Pada intinya terapi bermain seperti terapi bicara untuk mengetahui apa yang anak-anak rasakan.

Intervensi ini menggunakan sebuah *play therapy* melalui permainan "mengalahkan waktu" atau "Beat The Clock" yang pernah dilakukan oleh (Hatiningsih, 2013), (Hormansyah & Karmiyati, 2020), dan (Saraswati, 2016) yang di jelaskan oleh (Hall dkk dalam Hormansyah & Karmiyati, 2020). Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kontrol diri anak-anak dan perilaku implusif.

Tujuan dari permainan ini adalah agar anak dapat menahan gangguan serta fokus untuk jangka waktu tertentu.

Permainan ini berfokus pada waktu yang telah ditentukan, dalam teori yang telah dijelaskan oleh (Hall dkk dalam Hormansyah & Karmiyati, 2020) tidak dijelaskan secara spesifik alat ataupun permainan yang akan dilakukan karena fokus dari permainan ini adalah “waktu”. Peneliti dapat menggunakan berbagai permainan apapun sesuai dengan karakteristik dari anak, yang terpenting peneliti membuat suatu rancangan permainan untuk membantu anak pada tugas yang diberikan dengan waktu yang telah ditentukan. Pada permainan kali ini peneliti menggunakan sebuah balok untuk meningkatkan atensi dan konsentrasi pada anak. Penggunaan sebuah balok didasarkan pada karakteristik anak. Subjek pada penelitian kali ini menyukai sebuah permainan baru yang belum pernah ia temui, terutama benda-benda yang memiliki bentuk konkretnya.

Sebelum intervensi ini dilakukan peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu di tiga tempat *setting* saat subjek sedang belajar seperti di rumah, di sekolah seperti di kelas inklusi maupun di kelas reguler, dan di tempat terapi. Selama menjalani proses belajar subjek hanya mampu memusatkan pada proses belajar secara penuh maksimal 5 menit. Menurut (Schacter & Milman dalam Prabawati & Ditasari, 2018) durasi pemusatan perhatian akan berkembang seiring dengan perkembangan usia anak. Anak berusia 5 tahun seharusnya telah dapat memusatkan perhatiannya selama 14 menit. Maka anak yang memiliki usia lebih dari 5 tahun seharusnya dapat memusatkan perhatiannya lebih dari 14 menit. Sedangkan subjek hanya mampu bertahan maksimal selama 5 menit. Rentang atensi subjek sebelum dilaksanakannya intervensi dapat dilihat dari grafik 1 berikut ini:



Grafik 1. Rentang perhatian subjek sebelum dilaksanakannya intervensi

Berdasarkan grafik 1 dapat diketahui bahwa observasi dilaksanakan selama tiga hari untuk fase basline. Fase basline didapatkan dari observasi di tiga *setting* tempat yaitu di rumah, di sekolah dan di tempat terapi. Masing-masing tempat tersebut subjek menunjukkan rentang atensi yang berbeda-beda, dan hasil observasi menunjukkan bahwa rentang atensi yang subjek tunjukkan tidak lebih dari 5 menit. Saat berada di rumah atensi yang subjek tunjukkan

maksimal selama 3 menit, saat berada di sekolah subjek dapat memusatkan perhatiannya maksimal selama 5 menit dan ketika berada di tempat terapi atensi yang subjek tunjukkan maksimal 3 menit.

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 1, guna meningkatkan atensi subjek peneliti membuat rancangan intervensi penelitian yang akan dijelaskan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 1. Rancangan Intervensi

Sesi Intervensi	Pelaksanaan Intervensi
Sesi 1	Sesi pertama subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu 6 menit dan maksimal 14 menit.
Sesi 2	Sesi kedua subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu 7 menit dan maksimal 14 menit.
Sesi 3	Sesi ketiga subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 8 menit maksimal 14 menit.
Sesi 4	Sesi keempat subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 9 menit maksimal 14 menit.
Sesi 5	Sesi kelima subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 10 menit maksimal 14 menit.
Sesi 6	Sesi keenam subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 11 menit maksimal 14 menit.
Sesi 7	Sesi ketujuh subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 12 menit maksimal 14 menit.
Sesi 8	Sesi kedelapan subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 13 menit maksimal 14 menit.
Sesi 9	Sesi kesembilan subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu 14 menit.

Tabel 2. Pelaksanaan Intervensi

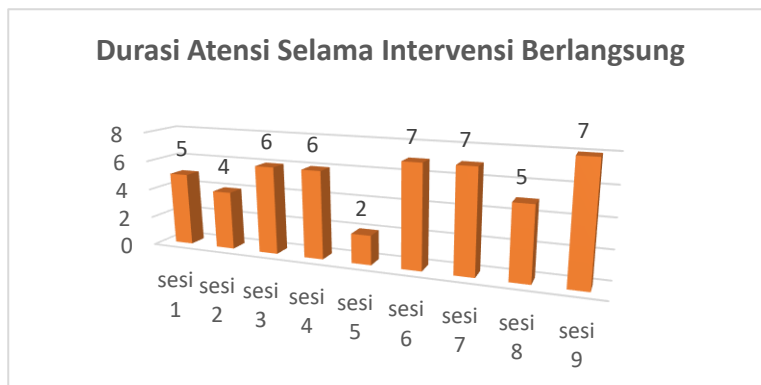
Sesi Intervensi	Pelaksanaan Intervensi
Pengenalan	Peneliti membuat kesepakatan kepada subjek mengenai permainan “Mengalahkan Waktu”. Pertama-tama peneliti membuat kesepakatan kepada subjek terkait permainan membangun menara. Pertama peneliti menjelaskan kepada subjek terkait peraturan dari permainan ini. Peneliti menjelaskan kepada subjek bahwa subjek harus membuat menara dari balok yang telah disediakan oleh peneliti. Subjek harus membuat menara yang telah di contohkan berdasarkan waktu yang ditentukan oleh peneliti. Sebelum permainan ini dimulai subjek akan diberikan 14 stiker oleh peneliti, stiker ini akan di ambil satu setiap kali fokusnya subjek teralihkan. Oleh sebab itu subjek perlu untuk menahan gangguan yang ada agar 14 stikernya tidak diambil oleh peneliti.
Sesi 1	Peneliti memberikan 14 stiker kepada subjek dan menjelaskan peraturan dari permainan ini. Subjek diminta untuk membuat menara yang telah dicontohkan dan harus memusatkan perhatiannya secara penuh pada waktu minimal 6 menit dan maksimal 14 menit. Waktu yang akan diberikan untuk membangun menara maksimal 14 menit. Pada menit ke 3 dan ke 6 peneliti akan membuat sebuah gangguan untuk melihat atensi dan konsentrasi subjek. Saat subjek terdistraksi dengan gangguan yang diberikan oleh peneliti maupun gangguan di luar dari peneliti, subjek akan kehilangan satu stiker.
Sesi 2	Peneliti melanjutkan sesi kedua dan memberikan 14 stiker kepada subjek. Pada sesi kedua subjek diminta untuk membangun menara yang berbeda dari sebelumnya. Sebelum subjek membangun menara, peneliti memberikan contoh menara terlebih dahulu dan subjek harus mencontoh menara yang peneliti buat. Menara ini belum memiliki tingkat kerumitan yang kompleks tetapi menara di sesi ini berbeda dari menara di sesi sebelumnya. Subjek diminta untuk membuat menara dengan waktu yang ditentukan yaitu maksimal 14 menit. Subjek harus berkonsentrasi penuh selama 7 menit dan maksimal selama 14 menit. Pada menit ke 3 dan ke 6 peneliti akan membuat suatu gangguan kembali untuk melihat daya tahan atensi subjek terhadap gangguan yang datang.

Sesi 3	<p>Peneliti memberikan 14 stiker kembali kepada subjek. Pada sesi ini menara yang akan dibangun subjek berbeda dari menara sebelumnya. Pertama peneliti mencontohkan menara yang harus dibangun oleh subjek, peneliti membangun sebuah menara yang mana menara tersebut memiliki tingkatan yang berbeda dari sebelumnya. Pada menit ke 3 dan ke 6 peneliti membuat gangguan untuk melihat konsentrasi subjek. Subjek harus memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 8 menit maksimal 14 menit.</p>
Sesi 4	<p>Peneliti melanjutkan sesi keempat dan memberikan 14 stiker kembali kepada subjek. Subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 9 menit dan maksimal 14 menit. Sama seperti di sesi sebelumnya di menit ke 3 dan ke 6 peneliti juga membuat gangguan kembali untuk melihat konsentrasi subjek. Dalam hal ini menara yang harus dibangun memiliki tantangan dan tingkatan yang berbeda dan lebih banyak balok yang dibutuhkan.</p>
Sesi 5	<p>Sesi kelima peneliti memberikan 14 stiker kepada subjek. Subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 10 menit dan maksimal 14 menit. Menit ke 3 dan ke 6 peneliti membuat gangguan kembali. Menara yang dibangun memiliki tingkat kesulitan dari sebelumnya dan komponen balok yang lebih banyak dari sesi sebelumnya.</p>
Sesi 6	<p>Sesi keenam peneliti memberikan 14 stiker kepada subjek. Subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 11 menit maksimal 14 menit. Menara yang subjek buat memiliki komponen balok yang lebih banyak di banding sesi 4 dan 5. Pada menit ke 3 dan ke 6 subjek akan diberi gangguan kembali oleh peneliti.</p>
Sesi 7	<p>Sesi ketujuh peneliti memberikan lagi 14 stiker kepada subjek. Subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 12 menit maksimal 14 menit. Pada menit ke 3 dan ke 6 akan terjadi gangguan kembali yang akan diberikan oleh peneliti. Menara yang dibuat tentunya memiliki komponen balok yang lebih banyak dan memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi dibanding sebelumnya.</p>
Sesi 8	<p>Sesi kedelapan 14 stiker akan diberikan kembali kepada subjek. Subjek harus mampu memusatkan perhatiannya secara penuh dengan waktu minimal 13 menit dan maksimal 14 menit. Tahap ini menara yang dibuat subjek selain menggunakan banyak balok, tingkat kerumitan dari menara yang dibangun lebih kompleks dan membutuhkan fokus serta konsentrasi yang optimal. Gangguan tetap diberikan di menit ke 3 dan ke 6.</p>
Sesi 9	<p>Sesi kesembilan ini adalah sesi terakhir. Pada tahap ini peneliti memberikan 14 stiker kembali kepada subjek. Subjek harus mampu dan bertahan untuk membangun menara dengan waktu 14 menit. Menara yang harus dibangun menggunakan komponen balok yang cukup banyak dan memiliki tingkat kerumitan yang berbeda dari sebelumnya. Pada tahap ini gangguan akan tetap diberikan di menit ke 3 dan ke 6.</p>

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil intervensi yang telah dilaksanakan dengan menggunakan balok

untuk membangun sebuah menara, didapatkan hasil bahwa rentang perhatian yang subjek tunjukkan dapat dilihat pada grafik 2 berikut ini:



Grafik 2. Rentang perhatian subjek selama dilaksanakannya intervensi

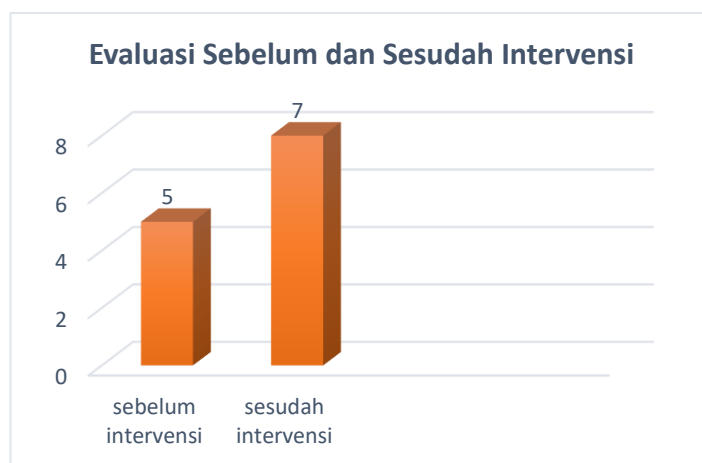
Berdasarkan pada grafik 2 peneliti membuat rancangan untuk proses intervensi yang berlandaskan baseline dengan rentang perhatian dimulai dari menit ke 6. Selanjutnya pada tahap kedua menit tersebut bertambah menjadi 7, tahap ketiga menjadi 8, tahap keempat 9, tahap kelima 10, tahap keenam 11, tahap ketujuh 12, tahap kedelapan 13, dan tahap kesembilan 14. Setiap sesinya subjek diminta untuk membangun menara dengan rentang perhatian yang ditunjukkan sesuai dengan menit dan waktu yang telah ditentukan. Setiap sesi menit yang ditentukan akan bertambah menjadi satu menit dengan batas waktu sebanyak 14 menit.

Berdasarkan data yang ditampilkan pada grafik tabel 2 diatas ditemukan bahwa selama 9 sesi subjek menunjukkan perbedaan rentang

perhatian yang berbeda-beda. Setiap sesinya durasi atensi yang ditunjukkan terjadi kenaikan maupun penurunan, hal ini disebabkan karena kondisi mood dan lingkungan tempat pelaksanaan intervensi yang juga dapat berpengaruh terhadap tingkat atensi subjek. Tidak hanya itu kapasitas mengingat juga berdampak terhadap proses atensi (Stipek & Valentino, 2015), hal ini dapat diketahui jika subjek kurang dapat fokus untuk memperhatikan instruksi yang diberikan oleh peneliti.

Evaluasi Hasil

Setelah dilakukan intervensi modifikasi perilaku sebanyak 9 sesi untuk meningkatkan atensi serta dilakukannya sesi *follow up*, hasil dapat dilihat pada grafik 3 berikut ini:



Grafik 3 Evaluasi Intervensi

Berdasarkan grafik diatas pada tabel 3 didapatkan hasil bahwa sebelum dilaksanakannya intervensi subjek memiliki

rentang dalam memusatkan perhatian pada pengerjaan tugas maksimal 5 menit. Setelah dilaksanakannya intervensi atensi yang subjek

tunjukkan dalam mengerjakan tugas meningkat menjadi 7 menit. Dalam hal ini terdapat kenaikan pemusatan perhatian dari fase baseline dan *follow up*. Jika mengacu pada teori yang telah dikemukakan oleh (Schacter & Milman dalam Prabawati & Ditasari, 2018) bahwa anak yang memiliki usia lebih dari 5 tahun seharusnya dapat memusatkan perhatiannya lebih dari 14 menit, namun pada proses intervensi kali ini subjek belum dapat mencapai waktu tersebut.

Hal ini dapat disebabkan karena anak dengan permasalahan atensi memiliki kesulitan untuk dapat memusatkan perhatiannya secara penuh. Penyebab dari kesulitan untuk dapat memusatkan perhatiannya secara penuh ialah faktor kognitif terutama pada struktur otak prefrontal khususnya *anterior cingulate cortex* yang dianggap sebagai fungsi utama peran dari atensi yang kurang berkembang secara optimal (Conejero & Rueda, 2017). Meskipun subjek belum mencapai kemampuan untuk memusatkan perhatian secara penuh sesuai dengan tahapan perkembangannya, namun intervensi dengan “Beat the Clock” ini menyatakan jika terjadi perubahan durasi atensi subjek setelah diberikan permainan ini.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggunakan teknik terapi bermain (*play therapy*) untuk meningkatkan konsentrasi dan durasi atensi pada anak dengan masalah *innatention*. (Taylor & Walen, 2015) berpendapat jika terapi bermain dapat digunakan untuk menangani permasalahan terkait anak-anak salah satunya ialah dapat digunakan untuk mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dari anak yang menerima intervensi. Intervensi dalam penelitian ini menggunakan *play therapy* “Beat The Clock” untuk meningkatkan konsentrasi dan durasi atensi subjek.

Anak dengan gejala *innatention* memiliki masalah terkait perkembangannya yang ditandai dengan gagal untuk memperhatikan suatu secara mendetail, sulit untuk mempertahankan perhatiannya, tidak

mendengarkan orang lain ketika berbicara dengan dirinya, mudah lupa, dan mudah terganggu atau terdistraksi (Parritz & Troy, 2018). Hal ini sejalan dengan temuan awal di lapangan dan didukung dengan data asesmen yang menunjukkan bahwa subjek memiliki durasi atensi yang rendah. Subjek hanya sanggup memusatkan perhatiannya maksimal dalam jangka waktu 5 menit. Subjek cenderung kurang dapat memusatkan perhatiannya untuk jangka waktu yang lama. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi bahwa subjek mudah terdistraksi dengan suara maupun bunyi-bunyian. Subjek juga tidak mudah fokus terlebih lagi ketika sedang dalam proses pembelajaran di sekolah dan di tempat terapi, serta lamban dalam merespon ketika namanya dipanggil.

Hasil wawancara dari ibu, GPK (Guru Pendamping Khusus) di sekolah dan terapis yang juga menunjukkan bahwa fokus dan konsentrasinya subjek mudah teralihkan. Terkadang subjek juga suka melamun, berlari saat mendengar sesuatu dan kurang dapat memusatkan perhatiannya untuk proses pengerjaan tugas dalam waktu yang lama. Kurangnya perhatian pada anak juga dapat mengakibatkan prestasi akademik anak cenderung rendah (De Costa dkk., 2014) dan proses pembelajaran anak di sekolah secara akademik juga cenderung kurang seperti saat membaca dan berhitung (Plamondon & Martinussen, 2015). Oleh sebab itu untuk membantu anak dalam meningkatkan atensinya agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara optimal teknik *play therapy* “Beat The Clock” dapat digunakan untuk anak-anak dengan gejala pemusatan perhatian.

Hasil penelitian menyatakan jika *play therapy* dengan menggunakan “Beat The Clock” berpengaruh efektif untuk meningkatkan durasi atensi dan konsentrasi anak dengan gejala ADD/ADHD *innatention*. Intervensi berupa perlakuan *Cognitive Behavioral Play Therapy* dengan tehnik “Beat The Clock” digunakan serta dirancang khusus untuk anak yang memiliki kesulitan dalam

mengontrol diri dan berkonsentrasi (Kaduson & Schaefer dalam Hatiningsih, 2013). Sejalan dengan hal itu (Choi dalam Kholilah & Solichatun, 2018) juga berpendapat bahwa teknik CBPT dapat digunakan untuk meningkatkan atensi dari anak ADD/ADHD.

Teknik permainan “*Beat The Clock*” berbasis pada metode *cognitive behavioral* yang mengacu pada proses belajar *operant conditioning* dengan *law of operant conditioning* yaitu bila timbul suatu perilaku tersebut akan meningkat. Tidak hanya itu terdapat juga *law of operant extinction* yaitu bila timbul suatu perilaku operan dan tidak diperkuat melalui proses *conditioning*, tidak diiringi stimulus penguat maka kekuatan perilaku tersebut akan berkurang bahkan hilang (Wade & Travis dalam Saraswati, 2016). Terkait dengan hal ini perilaku memberi perhatian subjek diberi penguat dan terbukti dapat meningkatkan rentang atensi atau perhatian subjek pada saat *treatment* dan *follow up* (Saraswati, 2016).

Hasil penelitian ini menyatakan jika *therapy* dengan menggunakan “*Beat The Clock*” cukup efektif untuk meningkatkan atensi subjek. Meskipun durasi atensi subjek terlihat turun naik dan belum mencapai sesuai dengan tahapan perkembangan seusianya, namun terdapat kenaikan daya konsentrasi subjek dari fase *baseline* dan *follow up* yaitu dari 5 menit menjadi 7 menit. Salah satu yang membuat durasi atensi subjek meningkat ialah, anak dengan gejala pemusatan perhatian akan cenderung mudah untuk tertarik terhadap sesuatu yang disukainya (Tanoyo dalam Hormansyah & Karmiyati, 2020).

Selama intervensi dilakukan subjek cukup tertarik dengan balok kayu dan menara yang harus ia buat sesuai dengan petunjuk peneliti. Hal tersebut sesuai dengan subjek yang mana subjek dapat fokus pada menit-menit pertama saat diperintahkan untuk membuat menara. Bahkan ketika telah selesai membuat menara yang diperintahkan, subjek meminta kembali kepada peneliti untuk membangun sebuah menara yang berbeda.

Akan tetapi salah satu yang membuat intervensi subjek belum tercapai sesuai dengan tahapan usianya yaitu, atensi dipengaruhi oleh faktor neurologis. Dapat diketahui bahwa anak dengan gejala *innattention* mengalami disfungsi neurologis pada sistem jaringan otak (Hallahan dkk., 2014). Fungsi kognisi yang menunjukkan gangguan pemusatan perhatian pada anak ADD/ADHD *inattention* terletak pada bagian lobus frontalis yang berada di bagian *neurotransmitter catecholamine* yakni *dopamine* dan *norepinephrine* yang berperan besar dalam atensi, konsentrasi, yang dihubungkan dengan fungsi kognitif seperti motivasi, perhatian serta prestasi belajar anak (Setyawan dalam Prabawati & Ditasari, 2018).

Oleh sebab itu, karena terjadi disfungsi kognitif pada anak dengan *inattention* terhadap pengelolaan atensinya, secara tidak langsung anak dengan gejala *inattention* akan membutuhkan usaha yang lebih ekstra agar dapat fokus dalam waktu tertentu. Hal tersebut juga sejalan dari penelitian (Lundervold dkk., 2017) bahwa kurangnya perhatian ini telah digambarkan sebagai faktor biologis dan untuk anak dengan gejala pemusatan perhatian, menghadapi sebuah rangsangan dari luar bukanlah sesuatu yang mudah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terapi “*Beat The Clock*” (mengalahkan waktu) terbukti efektif untuk meningkatkan atensi dan konsentrasi terutama untuk anak dengan gejala pemusatan perhatian (*ADD/ADHD Inattention*). Intervensi ini cukup mampu menunjukkan adanya perubahan durasi atensi yang subjek miliki. Hal tersebut dikarenakan teknik ini telah dirancang untuk anak-anak yang mengalami masalah terkait atensinya. Meskipun rentang atensi yang subjek perlihatkan belum mencapai sesuai dengan tahapan usianya, namun intervensi ini cukup berdampak terhadap tingkat atensi dan konsentrasi subjek jika di lihat dari sebelum dan sesudah dilaksanakannya intervensi.

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait *inattention* terutama bagi orangtua, guru maupun tenaga profesional seperti psikolog, dokter dan tenaga kesehatan lainnya. Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terkait *inattention* serta menciptakan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan atensi dan konsentrasi dari anak-anak yang mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatiannya pada pekerjaan atau tugas tertentu.

Dari hasil penelitian yang telah didapat, peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar setting tempat diatur sekondusif mungkin, mengingat anak dengan permasalahan dalam atensi sangat mudah terdistraksi dengan berbagai hal disekitarnya, seperti suara maupun benda-benda yang ada disekelilingnya. Berikutnya peneliti selanjutnya dapat memodifikasi permainan "beat the clock" untuk menggunakan alat permainan lain sesuai dengan kebutuhan subjek berdasarkan teori yang telah dikembangkan.

REFERENSI

- Barzegary, L., & Zamini, S. (2011). The effect of play therapy on children with ADHD. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 30, 2216–2218. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.432>
- Carson, V., Kuzik, N., Hunter, S., Wiebe, S. A., Spence, J. C., Friedman, A., Tremblay, M. S., Slater, L. G., & Hinkley, T. (2015). Systematic review of sedentary behavior and cognitive development in early childhood. *Preventive Medicine*, 78, 115–122. <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2015.07.016>
- Colomer, C., Berenguer, C., Roselló, B., Baixauli, I., & Miranda, A. (2017). The impact of inattention, hyperactivity/impulsivity symptoms, and executive functions on learning behaviors of children with ADHD. *Frontiers in Psychology*, 8(APR), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00540>
- Conejero, & Rueda. (2017). Early Development of Executive Attention. In *Journal of Child and Adolescent Behavior* (Vol. 05, Issue 02). <https://doi.org/10.4172/2375-4494.1000341>
- Courage, M. L., & Richards, J. E. (2020). Attention. *Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development*, 92–102. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.05768-0>
- Davison, G. C., Neale, J. M., & Kring, A. M. (2018). *Psikologi Abnormal edisi ke 9*. Jakarta: Rajawali Press.
- De Costa, D. S., de Paula, J. J., Alvim-Soares, A. M., Diniz, B. S., Romano-Silva, M. A., Malloy-Diniz, L. F., & de Miranda, D. M. (2014). ADHD inattentive symptoms mediate the relationship between intelligence and academic performance in children aged 6-14. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 36(4), 313–321. <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2013-1201>
- Hallahan, D., Kauffman, J., & Pullen, P. (2014). Multicultural and Bilingual Aspects of Special Education. In *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education*.
- Hatiningsih, N. (2013). play therapy untuk meningkatkan konsentrasi pada anak attention deficit hyperactive disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(June), 324–342.
- Hormansyah, R. D., & Karmiyati, D. (2020). Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak adhd (attention deficit hiperactivity disorder). *Procedia: Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 8(2), 82. <https://doi.org/10.22219/procedia.v8i2.13425>
- Hume, L. E., Allan, D. M., & Lonigan, C. J. (2016). Links between preschoolers' literacy interest, inattention, and emergent literacy skills. *Learning and Individual Differences*, 47, 88–95.

- <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2015.12.006>
 Khaironi. (2020). Perkembangan Anak Usia Dini. *Golden Age Hamzanwadi University*, 1(1), 92–105.
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Kholilah, E., & Solichatun, Y. (2018). Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 15(1), 41.
<https://doi.org/10.18860/psi.v15i1.6662>
- Larasati, M. D. L., & Madjid, E. M. (2018). Penerapan Intervensi Modifikasi Perilaku untuk Meningkatkan Perilaku Kepatuhan dan Penyelesaian Tugas pada Anak Usia Sekolah dengan Masalah Impulsif dan Atensi. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 2(1), 15–30.
<https://doi.org/10.28932/humanitas.v2i1.1043>
- Lundervold, A. J., Bøe, T., & Lundervold, A. (2017). Inattention in primary school is not good for your future school achievement—A pattern classification study. *PLoS ONE*, 12(11), 1–15.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0188310>
- Meriem, C., Khaoula, M., Ghizlane, C., Asmaa, M. A., & Ahmed, A. O. T. (2020). Early Childhood Development (0 - 6 Years Old) from Healthy to Pathologic: A Review of the Literature. *Open Journal of Medical Psychology*, 09(03), 100–122.
<https://doi.org/10.4236/ojmp.2020.93009>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103.
<https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Pacini, A. K., & Evans, J. (2018). Single-case experimental designs to assess intervention effectiveness in rehabilitation: A practical guide. *Annals of Physical and Rehabilitation Medicine*, 61(3), 164–179.
<https://doi.org/10.1016/j.rehab.2017.12.002>
- Parritz, R. H., & Troy, M. F. (2018). *Disorder of childhood development and psychopathology* (Cengage Learning (ed.); Third Edit, p. 180).
- Parson, J. A., Anderson, J., & Karen Stagnitti. (2016). *Psychotherapy and Counselling: Reflections on Practice Chapter: Play Therapy* (Issue January). Oxford University Press.
- Pham, A. V. (2014). *Differentiating Behavioral Ratings of Inattention, Impulsivity, and Hyperactivity in Children: Effects on Reading Achievement*. February 2013.
<https://doi.org/10.1177/1087054712473833>
- Plamondon, A., & Martinussen, R. (2015). Inattention Symptoms Are Associated With Academic Achievement Mostly Through Variance Shared With Intrinsic Motivation and Behavioral Engagement. *Journal of Attention Disorders*, 23(14), 1816–1828.
<https://doi.org/10.1177/1087054715587098>
- Prabawati, F. A. M., & Ditasari, N. N. (2018). Peningkatan Atensi pada Anak ADHD dengan Teknik Self Instruction. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 2(1), 27.
<https://doi.org/10.26623/philanthropy.v2i1.1138>
- Purswell, K. E., & Ray, D. C. (2014). Research with small samples: Considerations for single case and randomized small group experimental designs. *Counseling Outcome Research and Evaluation*, 5(2), 116–126.
<https://doi.org/10.1177/2150137814552474>
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development*, 7th ed. In *Life-span development*, 7th ed. McGraw-Hill Higher Education.
- Saraswati, Y. D. (2016). COGNITIVE BEHAVIORAL PLAY THERAPY DENGAN TEKNIK “ BEAT THE CLOCK ” UNTUK MENINGKATKAN ATENSI PADA ANAK ADHD. *Katolik Soengijapranata*.
- Sasser, T. R., Bierman, K. L., & Heinrichs, B. (2015). Executive functioning and school adjustment: The mediational role of pre-

- kindergarten learning-related behaviors. *Early Childhood Research Quarterly*, 30(PA), 70–79. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2014.09.001>
- Schaefer, C. E. (2013). *Foundations of Play Therapy* (Vol. 53, Issue 9). John Wiley & Sons, Inc.
- Smith, J. D. (2012). Single-case experimental designs: A systematic review of published research and current standards. *Psychological Methods*, 17(4), 510–550. <https://doi.org/10.1037/a0029312>
- Solso, R. L., Maclin, O. H., & Maclin, M. K. (2014). Cognitive Psychology. In *British Library Cataloguing-in-Publication Data*. Pearson Education Limited.
- Stipek, D., & Valentino, R. A. (2015). Early childhood memory and attention as predictors of academic growth trajectories. *Journal of Educational Psychology*, 107(3), 771–788. <https://doi.org/10.1037/edu0000004>
- Suhesty, A., Wanda, A., Dewandari, B. P., & Al-Muti'ah, B. K. (2019). Seni Kriya Dengan Limbah Pohon Hutan Tropis Kalimantan Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v7i1.2391>
- Taylor, D. D., & Walen, K. K. M. (2015). Investigating the Effectiveness of Adlerian Play Therapy (AdPT) with Children with Disruptive Behaviors: A Single-Case Research Design (SCRD). *Journal of Child and Adolescent Counseling*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.1080/23727810.2015.1081519>
- Vantini, A. A. W., Merida, D. A., Istiqomah, Utami, P., & Permatasari, R. F. (2016). Keterampilan Sulam Tumpar Terhadap Konsentrasi Belajar Remaja Putri. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 155. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v5i2.2285>
- Yuwanto, L. (2016). *Metode Penelitian Eksperimen*. Jakarta: CV. Dwiputra Pustaka Jaya.