

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap orang tua, pada dasarnya mempunyai keinginan untuk memiliki anak. Orang tua berharap anak memiliki perilaku yang baik, aktif belajar, ketika di sekolah dapat fokus pada pelajaran yang diberikan guru, dapat memahami pelajaran dengan mudah, serta memiliki hubungan yang baik dengan teman-teman di sekolah. Namun tidak semua orang tua mendapatkan anak sesuai harapannya, ada orang tua yang ditakdirkan memiliki anak dengan mengalami suatu masalah dalam tumbuh kembang atau yang lain, contohnya pada perkembangan dan pertumbuhan atau biasa disebut dengan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan anak yang secara spesifik berbeda pada beberapa dimensi yang penting dari fungsi kemanusiaannya. ABK dari aspek fisik, psikologis, kognitif, atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan-tujuan/kebutuhan serta potensinya secara maksimal bahkan memerlukan penanganan yang terlatih dari profesional. Pada latar pendidikan, maka Anak Berkebutuhan Khusus merupakan anak-anak yang mengalami hambatan perkembangan yang perlu serta membutuhkan pelayanan pendidikan yang berbeda dengan anak-anak lain.¹ Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) diklasifikasikan dalam beberapa kelompok contohnya ADHD, Autis, *Speech delay* dll. Dalam beberapa kasus juga terdapat beberapa kondisi anak memiliki lebih dari satu gangguan, yang seperti ini bisa dinamakan Anak Berkebutuhan Khusus Ganda. Kasus ini juga dialami oleh beberapa anak-anak contohnya pada salah satu anak di Sekolah Alam Ramadhani yang mengalami serupa

¹ Ika. F. K., & Costrie. G. W., *Buku Ajar Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus* (Semarang: UNDIP Press, 2016) hlm, 9

yakni *inattention* (merupakan salah satu spesifikasi pada ADHD dengan tipe *inattention* tidak impulsif serta hiperaktif) dan *intellectual disability*.

Inattention (kurangnya perhatian) merupakan salah satu dari karakteristik yang dimiliki anak *attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD). Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dengan karakteristik cenderung *inattention* (kurangnya perhatian) mempunyai kesulitan dalam memusatkan perhatian mereka dalam segala hal dan akan cepat mengalami kebosanan ketika menghadapi suatu tugas tertentu. Kekurangan kemampuan dalam melakukan fokus merupakan suatu hal yang umum ditemukan pada anak-anak yang mengalami ADHD di sekolah. Berdasarkan DSM-V karakteristik anak ADHD yakni sering gagal memberikan perhatian terhadap hal-hal detail atau membuat kesalahan ceroboh dalam tugas sekolah, hal ini dapat mengakibatkan pekerjaan atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah tidak dapat diselesaikan dengan baik atau terlewatkan karena kurangnya perhatian.²

ADHD merupakan hambatan seorang anak secara konsisten menunjukkan salah satu dari beberapa karakteristiknya dalam waktu lama, karakteristik-karakteristik tersebut yaitu *inattention* (kurangnya perhatian), hiperaktif, dan impulsif.³ Penelitian ini fokus pada perubahan *inattention* (kurangnya perhatian). Anak-anak ADHD karakteristik *inattention* (kurangnya perhatian) mengalami kesulitan saat fokus pada satu hal serta mungkin merasa bosan dengan satu tugas setelah berselang beberapa menit, masalah-masalah mempertahankan perhatian merupakan jenis masalah perhatian paling lazim pada anak-anak yang menderita ADHD.⁴

² Rusdi. M., *Buku Saku; Diagnosis Gangguan Jiwa, Rujukan Ringkas dari PPDGJ-III dan DSM-5* (Jakarta: PT Nuh Jaya, 2013) hlm 219-220

³ Afin. M., *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus* (Jogjakarta: Redaksi Maxima, 2016)

⁴ John. W. S., *Psikologi Pendidikan; Educational Psychology Edisi 3 Buku 1* (Jakarta Selatan: Penerbit Salemba Humanika, 2012), hlm 250-253

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dapat mempengaruhi kinerja akademik, hubungan sosial, dan kesejahteraan emosional anak. Prevalensi ADHD yang tinggi menjadikannya fokus penting dalam penelitian intervensi terapeutik. Kasus ADHD di Indonesia yang terjadi pada tahun 2019 termasuk cukup tinggi dengan jumlah 26,4% yang mana dengan 16 Juta diantaranya mengalami masalah kejiwaan yang termasuk ADHD.⁵

Intellectual Disability merupakan gangguan perkembangan intelektual yang menggambarkan fungsi intelektual dan adaptif jauh di bawah rata-rata berdasarkan penilaian klinis dan diukur dengan tes fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang diberikan secara individual, dinormalkan, distandarkan, dan divalidasi dengan tepat, dengan permulaan selama periode perkembangan dari masa bayi hingga remaja.⁶

Anak-anak dengan *Intellectual disability* sering kali berpartisipasi dalam beragam kegiatan seperti; bermain, belajar, musik, dan seni kreatif dengan anak yang lainnya yang tidak memiliki disabilitas. Penting untuk anak *intellectual disability* agar diperlakukan dengan baik dan adil karena kualitas hidup, kesehatan, pendidikan, pekerjaan, karya wisata, dll karena hal tersebut merupakan hak-hak dasar mereka. Anak-anak dengan *intellectual disability* mengalami berbagai kebutuhan emosional dan mental yang sama seperti masyarakat umum.⁷

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk memperoleh, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Mereka kurang mampu dalam memahami konsep-konsep abstrak, dibandingkan dengan konsep-konsep konkret; anak-anak *intellectual*

⁵ Nabila. M. R., Tunjung. K., & Usmi. K., *Studi Kasus dengan Gangguan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) yang Sedang Menjalani Terapi di Pusat Layanan Disabilitas* diakses pada Juni 2024 <https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E211ID885G0&p=kasus+adhd+pada+anak+di+indonesia+tahun+2024>

⁶ Dilip. R. P., dkk, *A Clinical Primer on Intellectual Disability* (Translational Pediatrics: 2020) Vol. 9. No. 1. Hlm. 25

⁷ Abha. S., *Intellectual Disability: Definition, Classification, Causes and Characteristics* (Learning Community: 2016) Vol. 7. No. 1. Hlm. 10

disability mengembangkan perangkat pembelajaran dengan kecepatan yang lebih lambat daripada teman sebaya tanpa disabilitas serta mereka kurang mampu menghubungkan informasi dengan situasi hal-hal baru.⁸

Hal ini seperti yang terjadi pada subjek A.D.R. dimana subjek menunjukkan adanya dua jenis gangguan yang pertama *inattention* dan *intellectual disability*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama dengan ibu subjek bahwa pada usia 3 tahun sudah menunjukkan gangguan psikologis yang terlihat tanda *speech delay* (akan tetapi tidak berlangsung lama) dan kesulitan fokus, serta juga beberapa gejala autis (yakni: ketika berbicara tidak berani menatap lawan bicara). Diagnosa pertama kali dilakukan ketika usia 7 tahun dari psikolog yakni *speech delay*. Ketika di rumah subjek berhasil menyelesaikan pekerjaan rumah dengan baik akan tetapi fokus mudah terdistraksi apabila terdapat kegiatan yang lebih menarik perhatiannya.⁹

Berdasarkan hasil observasi menggunakan instrumen *attention*, penilaian yang dilakukan selama subjek berada di kelas, menunjukkan hasil skor kemampuan *attention* subjek yakni 44 yang berada pada kategori sangat rendah. Diperkuat oleh beberapa data dari hasil wawancara serta catatan pada rapor subjek yang di berikan oleh ustadzah pendamping, subjek menunjukkan karakteristik anak ADHD yang spesifik pada *inattention* (kurangnya perhatian) beberapa gejala yang ditunjukkan subjek yakni, diantaranya; ketika di kelas subjek sedikit kurang fokus sehingga beberapa penjelasan yang menggunakan metode seperti pada umumnya untuk teman sekolah yang lain mampu di tangkap namun subjek kurang bisa menangkap dan memahami nilai-nilai dari apa yang disampaikan dan diajarkan oleh guru di kelas, lalu

⁸ Abha. S., *Intellectual Disability: Definition, Classification, Causes and Characteristics* (Learning Community: 2016) Vol. 7. No. 1. Hlm. 10

⁹ Wawancara dengan Maya F. Furoidah, 06 Juni 2024 Via Online Whatsapp

sering memberikan argumen pernyataan maupun pertanyaan yang berulang kali, subjek belum terlalu bisa menatap lawan bicara ketika melakukan percakapan.¹⁰

Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan oleh tenaga ahli (psikolog) untuk memastikan diagnosa pada subjek memenuhi kriteria diagnosis *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) spesifikasi *inattention* (kurangnya perhatian) berdasarkan observasi pedoman DSM-V dan dilakukan tes intelegensi menggunakan *Coloured Progressive Matrices* (CPM) untuk mengetahui kemampuan intelektual subjek dan menurut penjelasan dari tenaga ahli (psikolog) menunjukkan bahwa subjek berada di *intellectual Defective Grade V* atau bisa dikatakan intelektual subjek berada di bawah rata-rata dibandingkan dengan anak-anak seusianya dan menunjukkan bahwa subjek menghadapi tantangan signifikan dalam memahami dan menyelesaikan tugas. Dalam pemberian *treatment* dari hasil tes juga menyarankan selain mencapai titik fokus, disarankan juga untuk melatih manajemen waktu berserta *eye contact*. Sehingga penelitian ini fokus untuk meningkatkan *attention* dan beberapa titik yang dapat dicapai untuk ditingkatkan.¹¹

Anak-anak dengan kebutuhan khusus ganda seperti *inattention* dan *intellectual disability* menghadapi tantangan ganda dalam proses belajar dan bersosialisasi. Mereka sering mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus, mengikuti instruksi, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan akademik yang menuntut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan intervensi yang holistik dan kontekstual untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif dan perilaku yang adaptif.¹²

¹⁰ Observasi mulai bulan Juni-Juli 2024 di Sekolah Alam Ramadhani Mojoroto.

¹¹ Asesmen dilakukan oleh Dhea R. E. P, pada tanggal 08 Agustus 2024 di Kantor Layanan Candy Psychology Kota Kediri

¹² Sandra. J. dkk., *The Genetics of Intellectual Disability* (Brain Sciences: 2023) Vol. 13. No. 231. Hlm 2

Dalam penelitian sebelumnya terdapat beberapa terapi yang bisa digunakan untuk meningkatkan konsentrasi atau *attention* pada anak ADHD salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Ella. K. & Yulia. S. mengenai terapi bermain dengan *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) yang mana merupakan sebuah pendekatan terapi yang menggabungkan prinsip-prinsip terapi kognitif-*behavior* dengan elemen bermain. CBPT dirancang khusus untuk anak-anak, memanfaatkan bermain sebagai media untuk mengeksplorasi emosi, pikiran, dan perilaku. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar strategi koping, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan memperkuat kemampuan *attention*.¹³

CBPT memberikan penekanan kuat pada keterlibatan anak dalam pengobatan dengan cara yang tidak dilakukan oleh banyak terapi perilaku lain untuk anak kecil. Intervensi perilaku dapat mempersiapkan anak untuk mendapatkan manfaat dari pengobatan misalnya pemodelan. Terapi kognitif dapat memberikan kerangka keterlibatan anak dalam pengobatan dengan mengatasi kontrol, penguasaan, dan tanggung jawab atas perubahan perilakunya sendiri misalnya anak-anak dibantu mengidentifikasi dan memodifikasi keyakinan irrasional akan pemahaman dan pemberdayaan pribadi.¹⁴

CBPT memanfaatkan berbagai teknik, seperti permainan peran, cerita, dan permainan yang terstruktur, untuk membantu anak-anak mengembangkan kontrol diri dan perhatian yang lebih baik. Terapi ini juga melibatkan pengajaran teknik kognitif untuk mengubah pola pikir yang tidak adaptif, serta teknik perilaku untuk meningkatkan keterampilan yang diinginkan.¹⁵

¹³ Ella. K., & Yulia. S., *Terapi Bermain dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD* (Psikoislamika, 2017) Vol. 15. Hlm 43-45

¹⁴ Susan. M. K., *Cognitive Behavioral Play Therapy* (United States of America: Rowman & Littlefield Publishers Inc, 2004) hlm 48-49

¹⁵ Susan. M. K., *Cognitive Behavioral Play Therapy* (United States of America: Rowman & Littlefield Publishers Inc, 2004) 50

Gobak Sodor sebagai penerapan CBPT sebagai bentuk dari sebuah *play therapy* yang digunakan untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Alam Ramadhani sebab sudah tidak asing lagi dengan permainan Gobak Sodor bagi siswa-siswi disana, dan kerap dimainkan bersama. penerapan CBPT dalam bentuk permainan Gobak Sodor ini pula didasari oleh sesuatu yang sudah kental dan melekat pada Sekolah Alam Ramadhani.

Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang memiliki nilai kerjasama yang tinggi. Permainan tradisional ini, anak akan berusaha untuk bekerjasama dan menyusun strategi dengan temannya. Permainan Gobak Sodor bersifat tim dan mempunyai tujuan untuk mencapai kemenangan, sehingga anak yang awalnya mempunyai rasa kerjasama yang rendah akan berusaha bekerja sama dalam meraih kemenangan.¹⁶

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya bangsa yang diturunkan oleh nenek moyang dan keberadaanya harus dijaga. Untuk generasi selanjutnya, maka memiliki tanggung jawab untuk melestarikan dan menjaga kelangsungan permainan tradisional tetap eksis di masa depan.¹⁷ Permainan tersebut mengandung nilai luhur budaya lokal yang mewujudkan kearifan lokal yang berasal dari budaya masyarakat. Dengan karakteristik tersebut, permainan tradisional berpotensi menjadi wadah menumbuhkan karakter pada anak dengan pembelajaran berbasis bermain.

Permainan tradisional seperti Gobak Sodor merupakan bentuk permainan tim yang mengajarkan kerja sama, strategi, ketekunan, serta pengendalian diri. Permainan ini dapat diadaptasi menjadi media terapi yang menyenangkan dan bermakna bagi

¹⁶ Nia. P., dkk., *Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun* (Jurnal Basicedu, 2022) Vol. 6. No. 2. Hlm. 2542

¹⁷ Ahkmat. Y. H., dkk. *Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Kelas 3 di SDN Pakis 8 dengan Permainan Tradisional Gobak Sodor* (Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa: 2024) Vol. 2. No. 5. Hlm. 173

anak-anak dengan kebutuhan khusus. Di lingkungan sekolah alam yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman langsung.

Meskipun ada banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dalam mengelola gejala ADHD, dan masih minim bukti spesifik atau penelitian mengenai penggunaan CBPT untuk meningkatkan *attention* pada anak-anak dengan ADHD. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengevaluasi CBPT dalam meningkatkan *attention* pada anak ADHD.

Pada penelitian ini dilakukan di Sekolah Alam Ramadhani merupakan salah satu sekolah di Mojoroto Kediri Kota dan merupakan salah satu sekolah inklusi dimana didalamnya terdapat berapa anak yang membutuhkan bimbingan atau biasa disebut dengan ABK dan berdampingan belajar bersama teman dengan sekelas anak-anak pada umumnya. Sekolah Alam Ramadhani juga melakukan pembelajaran ditempat terbuka yang mana berarti bagi anak *inattention* (kurangnya perhatian) agar dapat meningkatkan fokus dan dapat memilah agar tidak terdistraksi oleh hal yang tidak diperlukan.

Penelitian mengenai *Cognitive Behavior Play Therapy* (CBPT) menarik untuk diteliti, karena di Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri Kediri untuk beberapa kasus Anak Berkebutuhan Khusus Ganda (ADHD kecenderungan mengarah *inattention* (kurangnya perhatian) serta *Intellectual Disability*), pada kasus yang sama belum ada yang menggunakan CBPT sebagai *treatment/intervensi* untuk meningkatkan *attention* pada anak ADHD dan *intellectual disability*, sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) jika diberikan pada anak ADHD yang cenderung *inattention* (kurangnya perhatian) dan *intellectual disability* sebagai bentuk *treatment*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi pokok rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah permainan tradisional Gobak Sodor sebagai *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) yang digunakan dalam intervensi/*treatment* untuk meningkatkan *attention* pada anak berkebutuhan khusus ganda (*inattention* dan *intellectuall diasability*) untuk meningkatkan *attention* di Sekolah Alam Ramadhani?
2. Bagaimana dampak permainan tradisional Gobak Sodor sebagai *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) dalam intervensi/*treatment* untuk meningkatkan *attention* pada anak berkebutuhan khusus ganda (*inattention* dan *intellectual disability*) di Sekolah Alam Ramadhani?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menjelaskan langkah-langkah penerapan permainan tradisional Gobak Sodor sebagai *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) dalam meningkatkan *attention* pada anak berkebutuhan khusus ganda (*inattention* dan *intellectual disability*) di Sekolah Alam Ramadhani.
2. Untuk mengetahui dampak permainan Gobak Sodor sebagai *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) yang digunakan sebagai intervensi/*treatment* dalam meningkatkan *attention* pada anak berkebutuhan khusus ganda (*inattention* dan *intellectual disability*) di Sekolah Alam Ramadhani.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap khazanah ilmu pengetahuan pada bidang psikologi yang luas yang meliputi; psikologi klinis, psikologi Pendidikan, psikologi kognitif, psikologi *behavior*, dan psikologi eksperimen mengenai “Permainan Tradisional Gobak Sodor Sebagai *Cognitive Behavioral Play Therapy* (CBPT) Untuk Meningkatkan *Attention* Pada Anak Berkebutuhan Khusus Ganda di Sekolah Alam Ramadhani”.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi terapis, guru, dan orang tua mengenai penggunaan permainan Gobak Sodor sebagai CBPT pada anak berkebutuhan khusus ganda (*inattention* dan *intellectual disability*).
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana permainan Gobak Sodor sebagai CBPT dalam membantu anak berkebutuhan khusus (*inattention* dan *intellectual disability*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi subjek

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, dapat meningkatkan *attention* subjek, dapat melakukan *eye contact* lebih lama, dan manajemen waktu sehingga kemampuan subjek meningkat dalam mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas dan berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari

b. Bagi penelitian selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan menambah wawasan lebih luas tentang psikologi klinis, psikologi kognitif, psikologi eksperimen, dan psikologi Pendidikan untuk penelitian selanjutnya dengan variabel dan metode yang berbeda agar menghasilkan penelitian yang lebih bervariasi.

c. Bagi Lembaga

Dengan penelitian ini diharapkan para guru dapat memahami mengenai anak berkebutuhan khusus ganda (*inattention* dan *intellectual disability*) dan permainan Gobak Sodor sebagai CBPT agar jika terdapat anak memiliki kasus yang sama maka dapat menerapkan terapi yang sama.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan penelitian. Ciri-ciri definisi operasional yakni; pertama, mengacu pada target penelitian yang hendak dicapai. Kedua, berisi pembatasan konsep, tempat, dan waktu. Ketiga, bersifat aksi, tindakan, atau pelaksanaan suatu penelitian.¹⁸

1. *Cognitive Behavioral Play Therapy (CBPT)*

Merupakan sebuah terapi yang menggabungkan paradigma teknik-teknik terapi kognitif dan terapi *behavior* dengan pendekatan bermain untuk membantu permasalahan emosional dan perilaku.

2. *inattention dan intellectual disability*

merupakan jenis anak berkebutuhan khusus ganda dengan ditandai spesifikasi ADHD pada *inattention* merupakan gangguan konsentrasi pada anak tanpa

¹⁸ Widjono., *Bahasa Indonesia; Mata Kuliah Perkembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Grasindo Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007) hlm 120

hiperaktif dan impulsif. Kemudian *intellectual disability* merupakan kemampuan intelektual anak berada di bawah rata-rata anak usianya.

3. Permainan Tradisional Gobak Sodor

Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang menuntut konsentrasi, kerja sama, kontrol motorik, dan pemahaman terhadap aturan.

F. Penelitian Terdahulu

Sebagai acuan penelitian berikut ini merupakan paparan dari beberapa penelitian terdahulu antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Ella Kholilah dan Yulia Solichatun diterbitkan Psikoislamika yang berjudul *Terapi Bermain dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terapi bermain kognitif perilaku (CBPT) untuk meningkatkan pemusatan perhatian (konsentrasi) pada anak ADHD. Jenis penelitian yang digunakan yakni, penelitian kuantitatif kuasi eksperimen desain yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *single case experimental design*. Subjek dalam penelitian ini merupakan anak ADHD yang ada di SLB Lab Autis UNM yang berjumlah 2 orang.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa CBPT efektif meningkatkan Perilaku konsentrasi pada anak ADHD. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak 10 sesi 5 sesi pada *baseline* dengan 1 hari 1 sesi durasi waktu 45 menit dan 5 sesi pada intervensi 1 hari 1 sesi dengan durasi 20-30 menit. Terapi bermain yang digunakan yakni *Simons Says, The Feeling Word, dan Jenga*.¹⁹

¹⁹ Ella. K., & Yulia. S., *Terapi Bermain dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD* (Psikoislamika, 2017) Vol. 15. Hlm. 41

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan intervensi CBPT (*Cognitive Behavior Play Therapy*) untuk meningkatkan konsentrasi. Selanjutnya, dalam jenis penelitian. Penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan berupa jenis penelitian kuantitatif eksperimen.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lokasi penelitian dan jumlah subjek pada penelitian. Dan permainan yang digunakan sebagai CBPT.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Yudi Kurniawan & Indahria Sulistyarini diterbitkan Wacana yang berjudul *Cognitive-Behavioral Play Therapy Untuk Mengurangi Gejala Gangguan Sikap Menentang Pada Anak*.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan intervensi *cognitive-behavioral play therapy* pada anak guna untuk mengurangi gejala gangguan sikap menentang (*oppositional defiant disorder*). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode kuantitatif eksperimen dengan desain A-B subjek tunggal. Dalam penelitian ini subjek merupakan seorang anak laki-laki berusia 8 tahun dengan diagnosis gangguan sikap menentang.

Hasil dari penelitian ini adalah intervensi yang dilakukan dapat menurunkan jumlah sikap menentang (di sekolah dari 8 perilaku menentang menjadi 1 perilaku dan di rumah dari 10 perilaku menentang menjadi 2 perilaku) dan penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi *cognitive-behavioral play therapy* dapat mengurangi jumlah sikap menentang pada subjek anak.²⁰

²⁰ Yudi. K., & Indahria. S., *Cognitive-Behavioral Play Therapy Untuk Mengurangi Gejala Gangguan Sikap Menentang Pada Anak* (Wacana, 2024) Vol. 16. No. 1. Hlm. 15

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah intervensi yang dilakukan untuk menurunkan gangguan sama yakni, *cognitive behavior play therapy* serta subjek pada penelitian ini juga satu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek pada penelitian ini yakni seorang anak dengan gangguan sikap menentang sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan intervensi diberikan pada anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian atau *attention deficit hyperactivity disorder*.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Roselina Dwi Hormansyah & Diah Karmiyati diterbitkan *PROCEDIA: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi* yang berjudul *Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Attention Pada Anak ADHD*.

Jurnal penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terapi bermain untuk meningkatkan *attention* pada anak ADHD di SDN Plus Al-Madinah Karangploso. Pada penelitian ini metode yang digunakan yakni studi kasus dimana dilakukan pemaparan data secara rinci terhadap temuan dan data yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil dari penelitian ini adalah hasil intervensi terapi bermain pada subjek ADHD adalah subjek dapat menyelesaikan target dengan baik dan dapat meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD.²¹

4. Penelitian ini dilakukan oleh Eka Nur Maulida Sari dan Cahyaning Suryaningrum diterbitkan *PROCEDIA: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi* yang berjudul *Terapi Bermain Perilaku Untuk Meningkatkan Attention Pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder*

²¹ Roselina. D. H., & Diah. K., *Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Attention Pada Anak ADHD* (*PROCEDIA: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 2020) Vol. 8. No. 2. Hlm. 2

Jurnal penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *attention* pada anak ADHD dengan menggunakan intervensi BPT atau terapi bermain perilaku. Jenis penelitian ini berupa studi kasus dimana hanya satu subjek sebagai partisipan yang digunakan sebagai penelitian ini dilakukan intervensi.

Hasil dari penelitian ini adalah intervensi BPT/terapi bermain perilaku yang dapat meningkatkan *attention* pada subjek ADHD, subjek mampu menulis maupun membaca huruf dan angka lebih baik.²²

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni tujuan yang sama yakni melakukan intervensi untuk meningkatkan *attention* pada anak ADHD

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni intervensi yang digunakan pada penelitian ini yakni BPT/terapi bermain perilaku sedangkan yang akan dilakukan yakni CBPT/terapi bermain kognitif perilaku.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Fransisca Anindya Mariesta Prabawati & Niken Nurmei Ditasari diterbitkan oleh Jurnal Filantropi Psikologi yang berjudul *Peningkatan Attention Pada Anak ADHD dengan teknik Self Intruction*.

Jurnal penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak metode *self-instruction* dalam meningkatkan pemusatan perhatian. Pada penelitian ini menggunakan jenis desain ABA dengan menggunakan uji t sebagai analisis data.

Hasil penelitian ini yakni metode *self-instruction* dapat meningkatkan pemusatan perhatian pada anak ADHD. Dalam proses pemebelajaran subjek penelitian ini juga semakin meningkat.²³

²² Eka. N. M. S., & Cahyaning. S., *Terapi Bermain Perilaku Untuk Meningkatkan Attention Pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (PROCEDIA: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi, 2023) Vol. 11. No. 1. Hlm. 31

²³ Fransisca. A. M. P., & Niken. N. D., *Meningkatkan Attention Pada Anak ADHD dengan Teknik Self Instruction* (Jurnal Filantropi Psikologi, 2018) Vol. 2. No. 1. Hlm. 27

Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni melakukan intervensi untuk meningkatkan *attention* pada anak ADHD.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni intervensi yang digunakan untuk meningkatkan *attention* pada penelitian ini adalah *self-instruction* sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan CBPT/ terapi bermain kognitif perilaku dimana didalamnya juga terdapat teknik atau metode *self-instruction*.

6. Penelitian ini dilakukan oleh Atina Okta Fadillah & Dessy Pranungsari diterbitkan oleh JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan yang berjudul *Penerapan Token Ekonomi untuk Meningkatkan Perhatian Berkelanjutan Pada Anak ADHD*.

Jurnal penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penerapan token ekonomi dalam meningkatkan perhatian berkelanjutan pada anak ADHD. Pada penelitian ini menggunakan desain kasus tunggal.

Hasil dari penelitian ini adalah intervensi token ekonomi dapat meningkatkan perhatian berkelanjutan yakni pengerjaan tugas hingga selesai pada anak ADHD.²⁴

Persamaan pada penelitian ini adalah intervensi yang dilakukan yakni bertujuan sama dengan penelitian yang akan dilakukan yakni untuk meningkatkan perhatian pada anak ADHD.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yakni intervensi pada penelitian ini berupa token ekonomi sedangkan penelitian yang akan dilakukan yakni CBPT/terapi bermain kognitif perilaku dimana didalamnya terdapat metode atau teknik penerapan token ekonomi.

7. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Erma Maemunah diterbitkan Jurnal Aksioma Al-Asas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang berjudul *Pengaruh*

²⁴ Atina. O. F., & Dessy. P., *Penerapan Token Ekonomi untuk Meningkatkan Perhatian Berkelanjutan Pada Anak ADHD* (JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2023) Vol. 6. No. 12. Hlm. 10697

Permainan Sapintrong Terhadap Peningkatan Attention Pada Siswa Gangguan Pemusatan Perhatian.

Jurnal Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan sapintrong terhadap peningkatan *attention* pada siswa yang mengalami kesulitan dalam memfokuskan dan mempertahankan perhatian selama proses belajar berlangsung di SDN Sipayung 1. Jenis penelitian yang digunakan yakni pendekatan kuantitatif metode penelitian *survey* dengan menggunakan jenis desain *one group pre-test post-test design*. Populasi bukan hanya orang tetapi objek.

Hasil penelitian ini adalah permainan sapintrong dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan *attention* pada siswa yang mengalami gangguan pemusatan perhatian. Dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan skor durasi *attention* sebesar 51%.²⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk meningkatkan kemampuan *attention* pada anak yang memiliki masalah pemusatan perhatian.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah *treatment* yang digunakan untuk meningkatkan *attention* yakni permainan Sapintrong. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan CBPT.

8. Penelitian ini dilakukan oleh Andan Gustira, Yuliani Nurani, Sri Wulan diterbitkan Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang berjudul *Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah*.

²⁵ Widjono., *Bahasa Indonesia; Mata Kuliah Perkembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Grasindo Gramedia Widiasarana Indonesia, 2007) hlm 120

Jurnal Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa “petualangan gobak sodor” untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ‘mengelompokkan, membandingkan, dan menghubungkan pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini adalah desain permainan tradisional Gobak sodor layak untuk meningkatkan pemahaman anak tentang kemampuan pemecahan masalah. Dan keefektifan produk terlihat dari data uji coba lapangan pada anak mendapatkan nilai signifikan $< 0,05$.²⁶

Persamaan penelitian ini adalah menggunakan permainan Gobak sodor untuk meningkatkan pemecahan masalah pada subjek

Perbedaan penelitian yakni pertama subjek pada penelitian yang dilakukan menggunakan anak usia dini sedangkan penelitian yang akan dilakukan yakni pada anak berkebutuhan khusus ganda (*inattention* dan *intellectual disability*).

²⁶ Andan. G, Yuliani. N., Sri. W., *Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah* (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023) Vol. 7. No. 1.