

## PLAY THERAPY DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENURUNKAN GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN/HIPERAKTIVITAS (GPPH) PADA ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)

<sup>1</sup>Anggita Putri Nur Sholichah\*, <sup>2</sup>Muhimmatul Hasanah

<sup>1,2</sup> Fakultas Psikologi Universitas Muuhammadiyah Gresik  
Corresponding Author email: [anggitapns069@gmail.com](mailto:anggitapns069@gmail.com)\*, [himmatulhasanah@insud.ac.id](mailto:himmatulhasanah@insud.ac.id)

---

### Abstrak

**Diterima**  
November 2023

Terapi bermain dapat meningkatkan daya konsentrasi, menurunkan gejala (peningkatan atensi serta penurunan perilaku impulsif maupun hiperaktivitas), dan menurunkan perilaku-perilaku menyimpang pada anak GPPH. Semakin sering dilakukan intervensi terapi bermain, maka dapat memungkinkan adanya perubahan kearah positif yang bertahan dalam waktu lama atau bahkan permanen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang terdiri dari pre-test dan post-test. Subjek mengalami penurunan skor pada GPPH setelah diberikan *Play Therapy* media Puzzle Animal. Subjek mengalami penurunan 4 skor dari hasil pretest 45 mendapat hasil 41 skor. Subjek dalam penelitian ini ialah Kaf usia 3 tahun. Dari hasil laporan ini dapat disimpulkan bahwa *Play Therapy* dengan media *Puzzle animal* mampu menurunkan GPPH pada anak *Attention Deficit and Hyperactivity Disorder* (ADHD). Berdasarkan perhitungan gain score menunjukkan bahwa subjek Kaf mengalami penurunan 4 skor dari pretest 45 menjadi 41 saat post-test.

**Diterbitkan**  
Desember 2023

**Kata kunci :** Terapi Bermain, GPPH, ADHD

---

---

### Abstract

*Play therapy can improve concentration, reduce symptoms (increase attention and reduce impulsive and hyperactive behavior), and reduce deviant behavior in ADHD children. The more often play therapy interventions are carried out, the more positive changes that can be made that can last for a long time or even be permanent. This research uses a type of experimental research consisting of pre-test and post-test. The subject experienced a decrease in GPPH scores after being given Play Therapy with Puzzle Animal media. The subject experienced a decrease in score of 4 from a pretest result of 45 to a score of 41. ADHD after being given Play Therapy treatment with Puzzle Animal. The subjects in this research were Kaf. From the results of this report, it can be concluded that Play Therapy using Puzzle Animal media is able to reduce ADHD in Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD) children.*

**Keyword :** Play Therapy, Hyperactive Attention Disorder, ADHD

---

## PENDAHULUAN

Anak-anak berkebutuhan khusus adalah anak-anak yang memiliki keterbatasan dengan fitur tertentu yang membedakannya dari anak-anak lain secara umum dalam hal perilaku. Tanpa keterbatasan dalam perilaku, emosi, psikologis, atau fisik. mereka yang membutuhkan penanganan khusus karena karakteristiknya, seperti anak dengan ADHD, yang termasuk dalam kategori anak berkebutuhan khusus dan memiliki gangguan perilaku.

Anak ADHD, juga dikenal sebagai gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas, adalah gangguan yang terjadi pada anak-anak yang mengalami kesulitan untuk mengontrol jumlah perhatian dan aktivitas mereka yang berlebihan atau terlalu banyak dan sulit untuk dikontrol. Gangguan ini biasanya terjadi pada anak-anak tidak hanya dalam satu situasi tertentu, tetapi seringkali berlangsung seumur hidup. Menurut Hatiningsih (2013) Gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas yang sering disebut sebagai *Attention Deficit Hyperactive Disorder* (ADHD) yaitu suatu sindrom neuropsikiatrik yang akhir-akhir ini banyak ditemukan pada anak-anak, biasanya disertai dengan gejala hiperaktivitas dan tingkah laku yang implusif. Untuk itu anak ADHD perlu mendapatkan pendampingan secara khusus dari orang tua, sekolah atau tenaga ahli yang terkait dengan anak.

Berdasarkan data yang Departemen Pendidikan Amerika tahun 2003, diperkirakan di Amerika Serikat terdapat 1,46 sampai 2,46 juta anak (3% - 5% dari populasi pelajar) mengalami GPPH (NSCH, 2003). Melalui survei yang dilakukan *National Survey of Children's Health* (NSCH) di Amerika Serikat, jumlah tersebut terbukti mengalami peningkatan dalam kurung waktu 2003-2007. Dalam laporan survei tersebut dijelaskan bahwa dari presentasi anak usia 4-17 tahun yang mengalami GPPH meningkat dari 7,8 menjadi 9,5% dengan peningkatan 21,8% pada anak usia 4 tahun (Weekly Report, 2010).

Terapi bermain sangat penting untuk perkembangan otak anak, membantu anak mendapatkan kepuasan dengan mengetahui sesuatu, belajar tekstur dengan sentuhan, dan belajar membuat. Untuk mencegah bias konsentrasi anak, kita sebagai guru atau terapis harus memiliki kemampuan khusus untuk menangani anak dengan ADHD, terutama anak dengan gangguan ADHD. (Kiska, 2022).

Terapi bermain dapat meningkatkan daya konsentrasi, menurunkan gejala (peningkatan atensi serta penurunan perilaku impulsif maupun hiperaktivitas), dan menurunkan perilaku-perilaku menyimpang atau perilaku disruptif pada anak GPPH. (Ningrum, 2022) Serta memberikan Efek positif dari terapi bermain mampu bertahan dalam jangka waktu tertentu. Semakin sering dilakukan intervensi terapi bermain, maka dapat memungkinkan adanya perubahan kearah positif yang bertahan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan permanen, sehingga mampu memperbaiki kualitas hidup dari anak GPPH serta tidak terbawa hingga mereka dewasa. (Ningrum, 2022)

Selain didasarkan pada karakteristik anak sebagai masa bermain, *play therapy* juga diterapkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak dengan menggunakan simbol-simbol yang digunakan dalam proses pengolahan informasi yang diterima melalui aktivitas imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa ucapan (Papalia, Olds, Fildman, 2002; Padmonodewo, 2000). Menurut Andang (2006: 120) bahwa Permainan *puzzle* termasuk permainan multifungsi yaitu permainan yang mengandung banyak fungsi atau manfaat dan permainan yang dapat meningkatkan daya kognitif anak, karena anak akan bermain dengan cara memfokuskan perhatiannya ke permainan. Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (GPPH) adalah suatu kondisi gangguan mental yang ditandai dengan tiga gejala utama, meliputi inatensi (kesulitan memusatkan perhatian), hiperaktivitas, dan impulsif yang dapat bertahan secara persisten atau menetap (Ningrum, 2022). Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas/GPPH (*Attention Defisit and Hyperactivity Disorder/ADHD*) adalah istilah yang digunakan untuk menyatakan suatu keadaan dengan karakteristik utama berupa ketidakmampuan memusatkan perhatian disertai dengan impulsivitas dan hiperaktivitas (APA, 1994; Barkley, 1998).

Gangguan ini mempengaruhi perkembangan anak dalam hal kognitif, perilaku, sosialisasi maupun komunikasi (Wenar & Kerig, 2000). GPPH mulai muncul sebelum usia 7 tahun, namun dapat terus menetap sampai usia remaja dan dewasa, bila tidak mendapat perlakuan yang tepat secara intensif (Barkley, 1998). Gangguan Pemusatan Perhatian Perhatian Dan Hiperaktivitas (GPPH) adalah suatu gangguan dimana seorang anak menunjukkan perilaku hiperaktivitas, impulsif, dan/atau tidak punya perhatian yang sejalan dengan usianya. (Ruth dan Fern, 2012).

### **Faktor yang mempengaruhi Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (GPPH)**

GPPH lebih sering didapatkan pada keluarga yang memiliki riwayat menderita GPPH. Keluarga keturunan pertama dari anak dengan GPPH didapatkan lima kali lebih banyak menderita GPPH daripada keluarga anak normal. Angka kejadian orangtua kandung dari anak dengan GPPH lebih banyak menderita GPPH daripada orang tua angkat. Saudara kandung dari anak dengan GPPH didapatkan 2-3 kali lebih banyak menderita GPPH daripada saudara anak

normal. (Taylor & Barke, 2008). Masalah psikososial di rumah juga merupakan faktor risiko untuk GPPH. Sebuah studi di Hawaii mengungkapkan peningkatan risiko GPPH 20% sampai 40% pada anak-anak dari keluarga dimana ada banyak konflik dalam rumah. Dalam sebuah studi di Swedia, kehidupan keluarga yang tidak puas, merupakan faktor risiko terbesar untuk GPPH, menyingkirkan masalah medis. ADHD disebabkan karena faktor neurologis yakni fungsi kerja otak yang kurang optimal pada bagian lobus frontal khususnya pada korteks prefrontal sehingga menyebabkan masalah dalam melakukan atensi (fungsi kognitif), pengendalian, serta koordinasi gerak tubuh (fungsi motorik) (Barkley, 2006).

### **Gejala-gejala Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (GPPH)**

Gejala-gejala yang dialami anak dengan GPPH berpotensi untuk menimbulkan masalah yang kompleks, baik dari sisi akademik, sosial, maupun secara pribadi. Anak ADHD sering mengalami kegagalan secara akademik dan mendapatkan skor yang rendah dalam tes terstandar (Hinshaw, 2001 dalam Dubbs, 2008). Anak dengan ADHD memunculkan perilaku yang bersifat mengganggu ketika berinteraksi dengan orang lain, kegagalan dalam melakukan hubungan timbal balik dengan orang lain dan adanya tendensi untuk berbuat kerusakan membuat anak ADHD ditolak oleh teman-teman sebayanya. Anak dengan ADHD menunjukkan masalah psikologis, akademik, emosi dan masalah sosial yang lebih besar (Barkley, 1997 dalam Huang dkk, 2009)

### **Penanganan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH)**

Menurut Tjin (2019) jenis psikoterapi yang bisa diterapkan pada penderita GPPH :

1. Terapi perilaku kognitif atau *cognitive behavioural therapy* (CBT), terapi perilaku kognitif akan membantu penderita GPPH untuk mengubah pola pikir dan perilaku saat menghadapi masalah atau situasi tertentu.
2. Terapi psikoedukasi, penderita GPPH akan diajak untuk berbagi cerita dalam terapi ini, misalnya kesulitan mereka dalam mengatasi gejala-gejala GPPH. Dari terapi ini, diharapkan penderita dapat menemukan cara yang paling sesuai baginya untuk mengatasi gejala tersebut.
3. Pelatihan interaksi sosial, jenis terapi ini dapat membantu penderita GPPH untuk memahami perilaku sosial yang layak dalam situasi tertentu.

### ***Play Therapy***

Menurut Schaefer & Reid, (1986) mendefinisikan *Play therapy* (terapi bermain) adalah salah satu alat untuk membangun komunikasi bagi anak-anak yang bermasalah untuk dapat mengungkapkan permasalahan yang sedang mereka hadapi dengan cara yang menyenangkan, santai dan terbuka (Schaefer & Reid, 1986).

### **Prosedur dalam *Play Therapy***

Menurut Bradley dan Gould (dalam Thompson Henderson, 2007 : 435) meliputi 3 tahap yaitu :

- a. Membangun relasi, dimana terapis memusatkan perhatian pada bentuk-bentuk emosi yang muncul saat anak bermain dan harus memberikan respon yang tepat dalam hal tersebut.
- b. Menentukan bentuk permainan secara spesifik, dimana hubungansemakin terbentuk dengan baik dan terapis secara asertif mengarahkan permainan bagi anak.
- c. Konfrontasi untuk mengatasi masalah dimana terapis secara aktif lebihmendekatkan diri dalam struktur kegiatan bermain untuk membantumendorong dan membesarkan hati anak dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah.

### **Jenis-jenis *Play Therapy***

Jenis-jenis permainan menurut Supatini (2004) dibedakan atas 2 jenis yaitu permainan (*games*) dan juga permainan yang hanya memperhatikan saja (*unoccupied behaviour*).

- a. Permainan (*Games*) yaitu jenis permainan dengan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau skor. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak sendiri atau dengan temannya. Banyak sekali jenis permainan ini yang dimulai dari sifat tradisional maupun moderen seperti ular tangga, congklak, *puzzle* dan lain- lain.
- b. Permainan yang hanya memperhatikan saja (*unoccupied behaviour*) pada saat tertentu, anak sering terlibat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada di sekelilingnya. Anak melamun, sibuk dengan bajunya atau benda lain. Jadi sebenarnya anak tidak memainkan alat permainan tertentu dan situasi atau objek yang ada di sekelilingnya yang digunakan sebagai alat permainan. Anak memusatkan perhatian pada segala sesuatu yang menarik perhatiannya.

### ***Play Therapy* untuk anak *Attention Deficit and Hyperactivity Disorder* (ADHD)**

Untuk meningkatkan perhatian anak ADHD terapis bisa mengajaknya untuk bermain dan belajar untuk mencurahkan perhatiannya terhadap apa yang dilakukan orang lain. Dengan demikian anak dapat mengerti mengenai apa yang dimaksud mencurahkan perhatian (Baihaqi & Sugiarmun, 2006). Beberapa ahli menyatakan bahwa bermain banyak digunakan oleh psikoterapis anak. Hal ini menjadi sangat jelas bahwa *play therapy* memberikan banyak keuntungan untuk terapi dan terapis yang menekankan aspek-aspek tertentu dari permainan untuk memenuhi kebutuhan klien. Selain untuk kesenangan, *play therapy* dapat juga digunakan untuk diagnosis, kesenangan, aliansi terapi, ekspresi diri, peningkatan ego, kognitif dan sosialisasi.

### **Media Bermain untuk anak *Attention Deficit and Hyperactivity Disorder* (ADHD)**

Bermain dapat dilakukan dengan teman bahkan dengan media permainan. *Puzzle* adalah salah satu media yang bisa digunakan dalam bermain Permainan *puzzle* dapat meningkatkan daya pikir dan perhatian anak sehingga melalui permainan *puzzle* anak dapat mempelajari sesuatu yang rumit serta anak akan berpikir bagaimana permainan *puzzle* ini dapat tersusun, sehingga membuat rentang perhatian anak menjadi meningkat (S.D. Targum & Adler, 2014).

### **Identifikasi *Attention Deficit and Hyperactivity Disorder* (ADHD)**

Diagnosa gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* sangat beragam, tidak ada jenis tes yang pasti untuk melakukan mengetahui apakah anak mengidap ADHD atau tidak. Gejala ADHD tersebut bergantung pada umur, situasi, dan lingkungan anak. Dapat dikatakan, ADHD merupakan suatu gangguan yang kompleks yang berhubungan dengan kelainan aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Perlu diketahui bahwa kemunculan gejala ADHD dimulai pada umur kanak-kanak, bersifat menahun. Gejala utamanya berupa hambatan konsentrasi, pengendalian diri, serta hiperaktivitas. Pada gejala Inatensi anak sering terlihat mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian (tidak bisa fokus). Adanya stimulus secara spontan dari indera masing-masing sangat mempengaruhi konsentrasi mereka.

### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang dimana terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* adalah tahapan yang dilakukan sebelum pemberian test atau asesmen dengan metode *Play Therapy* pada subjek, tahapan ini dimulai dengan melakukan wawancara kepada terapis dan orang tua, serta orang tua diberi lembar kuisioner yakni skala penilaian perilaku anak hiperaktivitas Indonesia, kemudian observasi terhadap subjek yang akan

diberikan intervensi atau asesmen. Intervensi ini dilakukan dengan media bermain puzzle dengan beberapa tahapan. Post-test ialah suatu evaluasi dari beberapa tahapan intervensi yang telah dilakukan, lalu mengecek kembali hasil perolehan jumlah hasil nilai skala lebih baik atau lebih buruk. Penelitian ini difokuskan pada 1 subjek yang berinisial KAF berusia 3 tahun yang sedang melakukan terapi di Rumah Sakit Grahu.

**HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

**Pre-test**

Pada *pre-test* memiliki hasil score 45 yang dinilai dari orang tua (ibu) subjek. Serta adanya surat rujukan dari dokter Spesialis Kedokteran Jiwa yang mana anak tersebut mengalami ADHD. Lalu penulis melakukan tahapan prosedur intervensi Menurut Aryanto (2017) prosedur pemberian intervensi terapi bermain dengan menggunakan media *puzzle* bergambar atau *Jigsaw Puzzle*.

**Tahapan Intervensi**

Sesi Pertama (Senin, 6 Maret 2023)

Tabel 1 Tahapan Intervensi Sesi Pertama

No	Tahapan Intervensi	Keterangan
1.	Menyediakan dua pilihan <i>puzzle</i> yang dapat dipilih oleh subjek	Ada dua pilihan <i>puzzle</i> dengan gambar Hewan yakni jerapah dan zebra.
2.	Subjek dapat memilih <i>puzzle</i> dengan gambar yang disukai, peneliti dapat menanyakan tentang gambar yang telah dipilih oleh subjek.	Subjek memilih gambar zebra.
3.	Sebelum subjek mulai bermain <i>puzzle</i> subjek akan diberikan waktu selama 30 detik untuk mengamati <i>puzzle</i> yang masih utuh.	Subjek mengamati gambar kurang dari 30 detik karena ia tidak sabar untuk membongkar <i>puzzle</i> tersebut.
4.	Terapis akan meminta subjek untuk membongkar <i>puzzle</i> yang telah dipilihnya menjadi potongan-potongan <i>puzzle</i> , dan meminta subjek untuk menyusun <i>puzzle</i> tersebut.	Subjek membongkar <i>puzzle</i> lalu mencoba untuk memasangnya. Subjek mengalami kesulitan pada pada menyusunnya dan mengalami kesalahan pada saat memasang beberapa <i>puzzle</i> tersebut. Dan beberapa kali subjek meminta pertolongan pada peneliti.
5.	Pada intervensi hari pertama subjek akan diminta untuk menyusun <i>puzzle</i> dengan kebebasan waktu (10 menit)	Subjek menyelesaikan dengan waktu 8 menit 34 detik namun ada kesalahan untuk menaruh salah satu potongan <i>puzzle</i> .

Gambar 1 Intervensi Hari Pertama



Sesi Kedua (Selasa, 7 Maret 2023)

Tabel 2 Tahapan Intervensi Sesi Kedua

No	Tahapan Intervensi	Keterangan
1.	Menyediakan dua pilihan <i>puzzle</i> yang dapat dipilih oleh subjek	Ada dua pilihan <i>puzzle</i> dengan gambar Hewan yakni jerapah dan zebra.
2.	Subjek dapat memilih <i>puzzle</i> dengan gambar yang disukai, peneliti dapat menanyakan tentang gambar yang telah dipilih oleh subjek.	Subjek memilih gambar hewan Zebra.
3.	Sebelum subjek mulai bermain <i>puzzle</i> subjek akan diberikan waktu selama 30 detik untuk mengamati <i>puzzle</i> yang masih utuh.	Subjek mengamati gambar tersebut, dan ingin cepat-cepat untu membongkarnya, namun penliti menahannya untuk tidak membongkarnya.
4.	Peneliti akan meminta subjek untuk membongkar <i>puzzle</i> yang telah dipilihnya menjadi potongan-potongan <i>puzzle</i> , dan meminta subjek untuk menyusun <i>puzzle</i> tersebut.	Subjek membongkar dan mulai menyusun <i>puzzle</i> dan pada salah satu <i>puzzle</i> subjek merasa kesulitan dan meminta tolong lagi kepada peniliti, namun peneliti tidak membantunya. Subjek mulai membenarkan susunan <i>puzzle</i> tersebut dengan fokus.
5.	Pada intervensi hari kedua subjek akan diminta untuk menyusun <i>puzzle</i> dengan kebebasan waktu (8 menit).	Subjek menyelesaikan dengan waktu 6 menit 38 detik. Tidak ada kesalahan pada susunan <i>puzzle</i> pada sesi ini.

Gambar 2 Intervensi Hari Kedua



Sesi Ketiga (Rabu, 8 Maret 2023)

Tabel 3 Tahapan Intervensi Sesi Ketiga

No	Tahapan Intervensi	Keterangan
1.	Menyediakan dua pilihan <i>puzzle</i> yang dapat dipilih oleh subjek	Ada dua pilihan <i>puzzle</i> dengan gambar Hewan yakni jerapah dan zebra.
2.	Subjek dapat memilih <i>puzzle</i> dengan gambar yang disukai, peneliti dapat menanyakan tentang gambar yang telah dipilih oleh subjek.	Subjek tetap memilih gambar hewan zebra.
3.	Sebelum subjek mulai bermain <i>puzzle</i> subjek akan diberikan waktu selama 30 detik untuk mengamati <i>puzzle</i> yang masih utuh.	Subjek mulai mengamati <i>puzzle</i> tersebut.
4.	Terapis akan meminta subjek untuk membongkar <i>puzzle</i> yang telah dipilihnya menjadi potongan-potongan <i>puzzle</i> , dan meminta subjek untuk menyusun <i>puzzle</i> tersebut.	Subjek mulai memasang susunan <i>puzzle</i> tersebut, dan subjek sangat fokus dan tenang pada saat memasang <i>puzzle</i> tersebut. Subjek sempat meminta pertolongan, namun subjek berjuang sendiri untuk menyelesaikan susunan <i>puzzle</i> tersebut.



5.	Pada intervensi hari pertama subjek akan diminta untuk menyusun <i>puzzle</i> dengan kebebasan waktu (6 menit).	Subjek menyelesaikan dengan waktu 4 menit 49 detik. Dengan susunan <i>puzzle</i> yang sempurna.
----	---	---

Gambar 3 Intervensi Sesi Ketiga



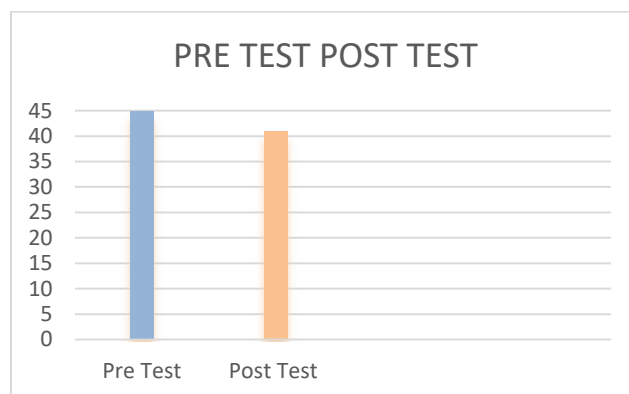
**Post-Test**

Anak dengan skor SPPAHI lebih besar dari *cut-off score* dinyatakan beresiko tinggi mengalami GPPH. Hasil jumlah skala yang dinilai dari orang tua (ibu) subjek memperoleh score 41. Orang tua (ibu) subjek mengatakan sejak diberi intervensi ini subjek lebih suka bermain *puzzle animal* dibanding permainan yang lainnya, serta subjek yang biasanya mengalami kesulitan pada permainan *puzzle* merasa marah dan meninggalkan permainan tersebut setelah mendapatkan intervensi ini subjek mampu menyelesaikan beberapa *puzzle* awalnya menurut ia susah.

Data *pre-test-post-test* subjek

Subjek	Hasil Pengukuran	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Kaf	45	41

Melihat hasil pengukuran awal (*pre-test*) serta pengukuran akhir (*post-test*) gangguan pemusatan perhatian/hiperaktivitas subjek, maka data tersebut juga dapat dilihat dalam grafik berikut :



Ditinjau dari grafik tersebut, maka dapat diketahui sebagai berikut :

Subjek Kaf mengalami penurunan skor pada gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas setelah diberikan *Play Therapy* dengan media *Puzzle Animal*. Subjek Kaf mengalami penurunan 4 skor dari hasil *pre-test* 45 mendapat hasil 41 skor.

Sedangkan perhitungan *gain score* pada hasil *pre-test* dan *post-test* subjek didapatkan hasil sebagai berikut:

Data Penelitian :

Subjek	Pre-test	Post-test	Gain score
Kaf	45	41	4

Dilihat dari hasil perhitungan *gain score* pada subjek dengan *gain score* subjek 4. Artinya, menurut perhitungan *gain score* menunjukkan bahwa terdapat penurunan gangguan pemusatan perhatian/hiperaktivitas setelah diterapkan *Play Therapy* dengan *Puzzle Animal*.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Subjek dalam penelitian ini ialah Kaf usia 3 tahun. Dari hasil laporan ini dapat disimpulkan bahwa *Play Therapy* dengan media *Puzzle animal* mampu menurunkan gangguan pemusatan perhatian/hiperaktivitas pada anak *Attention Deficit and Hyperactivity Disorder* (ADHD). Berdasarkan perhitungan *gain score* menunjukkan bahwa subjek Kaf mengalami penurunan 4 skor dari pretest 45 menjadi 41 saat post test.

Bagi Instansi dapat membangun Kerjasama yang baik dengan pihak instansi, agar kedepannya bisa dipermudahkan segala permasalahan terkait penempatan mahasiswa untuk magang. Serta mempertahankan etika dan cara kerja yang sangat memperhatikan menghargai terhadap pasien dan wali pasien.

Bagi peneliti selanjutnya mudah-mudahan melalui laporan magang yang penulis susun dapat menjadikan masukan yang berharga dan bekal bagi para mahasiswa yang sedang atau akan mengambil mata kuliah magang, sehingga dapat mempermudah dan lebih siap dalam menjalani kegiatan selama magang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th edition. Arlington, VA., American Psychiatric Association, 2013.
- Andriza, R., & Mahdi, A. (2022). Pengaruh Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Perhatian pada Anak ADHD di SLB N 1 Harau. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3128–3134.
- Aryanto, S. N. (2017). Terapi bermain menyusun puzzle bergambar untuk meningkatkan memori jangka pendek pada anak adhd. *Psikologi*, 1–21.
- Anggraeni, A. D. (2019). Studi Fenomenologi: Pola Asuh Orangtua Pada Pembelajaran Motorik Halus Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 10(2), 106–110
- Atang Setiawan. (2012). Identifikasi dan Psikoterapi terhadap ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Perspektif Psikologi Pendidikan Islam Kontemporer. *Millah: Jurnal Studi Agama*, 17(2), 297–317.
- Fauza, R. D. (2022). Perancangan Persuasi Terhadap Orang Tua Terkait Anak Gangguan Pemusatan Perhatian Disertai Hiperaktif (Gpph) Melalui Media Video *Motion Graphic* (Doctoral dissertation, Univeristas Komputer Indonesia).
- Hatiningsih, N. (2013). Play therapy untuk meningkatkan konsentrasi pada anak *pu* (ADHD). *Jurnal ilmiah psikologi terapan*, 1(2), 324-342.
- Hormansyah, R. D., & Karmiyati, D. (2020). Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak adhd (*attention deficit hyperactivity disorder*). *Procedia : Studi Kasus Dan Intervensi Psikologi*, 8(2), 82.



- Juniar sasanti, setiawati yunias. (2014). Buku Saku Pedoman Deteksi Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (GPPH). CV. Sidoarjo. Dwiputra Pustaka Jaya.
- Kiska Zurianda, M. (2022). Penerapan Terapi Bermain Menggunakan Teknik Reinforcement Dalam Belajar Untuk Meningkatkan Perhatian Pada Anak Adhd (Inantentif). *Judikhu (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 02.
- Morbidity and Mortality Weekly Report. (2010). Increasing prevalence of parent reported attention-deficit/hyperactivity disorder among children-united states, 2003 and 2007. *MMWR*. 59(44).
- Ningrum, R. M., Wibowo, S., Majri, A., & Ulfah, M. (2022). Literature Review: Hubungan Terapi Bermain dengan Daya Konsentrasi pada Anak Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH). *Journal of Issues in Midwifery*, 6(1), 1–9. nationa
- Putri, D. B. (2019). Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Permainan Puzzle di TK Desa Sraten 01 Tahun Ajaran 2018/2019. *MES: Journal of Matematics Education and Science2*, 2, 1–13.
- Prabawat, F. A. M., & Ditasari, N. N. (2018). Peningkatan Atensi pada Anak ADHD dengan Teknik Self Instruction. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 2(1), 27.
- Rahadian Kurniawan, Raden Bagoes Yudha Rangga Sanjaya, & Restu Rakhmawati. (2021). Teknologi Game untuk Pembelajaran bagi Anak dengan ADHD: Tinjauan Literatur. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 10(4), 346–353.
- Tanoyo, D. P. (2013). Diagnosis dan Tata Laksana Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder. *E-Journal Medika Udayana*, 2(7), 1–19.
- Tjin, W. (2019). ADHD. Dikutip dari: <https://www.alodokter.com/adhd>
- U.S. Department of Education. National Survey of Children’s Health (NSCH) 2003. Diakses pada tanggal 4 Februari 2023. Melalui <http://nces.ed.gov>.
- Wolraich, M. L., Lambert, W., Doffing, M. A., Bickman, L., Simmons, T., & Worley, K. (2003). Psychometric Properties of the Vanderbilt ADHD Diagnostic Parent Rating Scale in a Referred Population. *Journal of Pediatric Psychology*, 28(8), 559–567.