

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu gangguan yang termasuk kedalam gangguan proses perkembangan anak adalah gangguan perilaku. Seperti karakteristik anak yang berkecenderungan menunjukkan gejala ADHD. *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) adalah kondisi mental yang ditandai dengan keadaan hiperaktif. Istilah ADHD yang belakangan ini gencar diperbincangkan adalah suatu kondisi medis yang mencakup disfungsi otak, ketika seseorang mengalami kesulitan dalam mengendalikan impulsif, menghambat perilaku, dan tidak mendukung rentang perhatian atau rentang perhatian mudah teralihkan. Jika hal ini terjadi pada seorang anak, dapat menyebabkan berbagai kesulitan belajar, kesulitan berperilaku, kesulitan sosial, dan kesulitan-kesulitan lain yang saking berkaitan.¹ Jika penulis definisikan, ADHD adalah suatu kondisi ketika seseorang memperlihatkan gejala-gejala seperti mengalami gangguan perhatian dan konsentrasi, hiperaktif, dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan sebagian besar aktivitas hidup mereka.

Ada banyak diagnosis berbeda untuk *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, dan tidak ada tes yang dapat diandalkan untuk menentukan apakah seorang anak benar menderita ADHD atau tidak. Gejala ADHD secara khusus menargetkan lingkungan, situasi, dan lingkungan anak. Dapat dikatakan bahwa ADHD merupakan gangguan kompleks yang berhubungan dengan beberapa domain kognitif, psikologis, dan afektif. Untuk memahami bahwa ADHD biasanya terjadi pada kanak-kanak. Identifikasi utamanya terdiri dari pengendalian diri, hiperaktif, dan hambatan konsentrasi. Inatensi anak sering terlihat mengalami kesulitan di pusat perhatian (tidak bisa fokus) pada tugas tertentu. Stimulus apa pun, terutama yang tiba-tiba dan acak, sangat memengaruhi kondisi kesadaran anak dengan gejala ini.

¹ Arga Paternotte dan Jan Buitelaar, *ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Dirsoder) : Gangguan Pemusatan Perhatian dan hiperaktivitas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h.13

Mereka memiliki tingkat daya tahan dan daya ingat yang rendah, sehingga menghambat proses mendapatkan dan menangkap informasi dari luar (lingkungan).

Anak kemudian mengalami kelainan sikap atau ketidakharmonisan antara pikiran dan tindakannya selama gejala Impulsifitas terjadi. Faktor penginderaan atau perasaan begitu mendominasi, menyebabkan mereka merespon dengan sangat cepat. Saat dievaluasi, anak juga mengalami kesulitan menentukan prioritas, situasi yang dihasilkan sangat merugikan kesejahteraan dan lingkungan anak. Dalam kasus Hyperaktifitas, seorang anak mengalami aktivitas motorik yang lebih intens daripada anak biasa yang tidak terpengaruh. Mereka sering terlibat dalam gerakan serasa yang tak henti-hentinya dengan tujuan yang jelas yang terkadang sangat sulit dicapai.² Oleh karena itu artinya ADHD ditandai dengan ketidakmampuan anak untuk fokus pada objek yang ada, sulit berpikir dan menentukan tindakan atau tidak berpikir panjang sebelum melakukan sesuatu, Gejala ini sering dikaitkan dengan gejala impulsif dan hiperaktif. Lingkungan yang tidak sehat seperti pola hidup yang *hedonisme*, itu juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, sosial atau komunikatif anak.

Dalam proses bimbingan dan konseling, tentu harus ada teknik pendukung lainnya yang membantu agar proses tersebut bisa berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal sewaktu melaksanakan prosesnya. Seperti yang pernah dilakukan oleh praktisi Yunita Winto, dkk dalam penelitiannya, token ekonomi efektif diterapkan pada subyek kalangan karyawan,³ karena keefektifan penerapan tersebut maka penulis berinisiatif menerapkannya pada kalangan kanak-kanak, menerapkan teknik token ekonomi yang mana teknik tersebut merupakan salah satu prosedur pengukuhan positif dan merupakan prosedur kombinasi untuk meningkatkan, mengajar, mengurangi dan memelihara berbagai perilaku

² Arga Paternotte dan Jan Buitelaar, *ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Dirsoder) : Gangguan Pemusatan Perhatian dan hiperaktivitas* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 18

³ Yunita Winto, dkk. *Pengaruh Pemberian Tunjangan dengan Menggunakan Metode Token Economy Terhadap Peningkatan Kedisiplinan Kerja Karyawan*, (Indonesia Psikologi Jurnal, 20 Juni, 2022), h. 172

Memodifikasi perilaku adalah strategi untuk menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran atau prinsip-prinsip psikologis dari eksperimen lain ke perilaku manusia untuk meningkatkan perilaku dan emosi manusia yang tidak fleksibel. Kebiasaan-kebiasaan yang tidak dapat diadaptasi diperumit dan dihilangkan, dan perilaku yang dapat diadaptasi dipicu dan diproduksi. Ada berbagai metode yang digunakan dalam modifikasi perilaku untuk mengurangi agresi ini, antara lain *time out*, *token economics*, *punishment*, dan *sistem reward*. Kartu berharga (token ekonomi) adalah teknik pengkondisian perilaku berdasarkan "prinsip pengkondisian operan" dan token ekonomi adalah strategi untuk memperkenalkan penguatan secara perlahan; intinya adalah harga yang nantinya bisa ditukar dengan berbagai barang yang diminati responden. Kartu berharga bisa digunakan di berbagai suasana dan dengan berbagai kalangan, mulai dari bayi hingga lansia. Token ekonomi digunakan untuk memperkuat sistem yang dapat beradaptasi melalui penguatan berbasis token. Pemberian *token* dikurangi secara bertahap. Token ekonomi dapat berbentuk hadiah dalam bentuk berharga setiap tingkah laku dikehendaki muncul.⁴ Karena nya pada penelitian ini *token* yang digunakan adalah berupa *stiker* yang berisikan nama-nama *Ultraman* karena diketahui anak-anak sangat menyukai karakter fiksi mainan tersebut.

Token Economy digunakan untuk anak ADHD yang mengalami gangguan konsentrasi belajar dan memodifikasi perilaku dalam suatu sistem untuk memotivasi responden atau klien untuk melaksanakan perilaku yang diinginkan dan untuk menahan diri dari perilaku yang tidak diinginkan. Token ekonomi digunakan karena berdasarkan pengamatan peneliti selain mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan token sebagai reward langsung, juga dapat mengajarkan anak agar mampu menunda keinginannya. Dalam setting pendidikan di sekolah biasanya Token juga diberikan kepada murid-murid di kelas, hal ini dilakukan untuk membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif, sebab murid-murid lain sering memberikan andil yang membuat anak ADHD menjadi susah diatur oleh gurunya.

⁴ Gantina Kumalasari, Eka Wahyuni dan Karsih, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: Indeks, 2011), h. 176

Fenomena seperti ini juga peneliti temukan dilingkungan sekitar khususnya di Dusun Kukun RT 001/RW 001, Desa Parigi dari berdasarkan pengamatan awal observer atau penulis dan melakukan wawancara kepada bapak ketua RT selaku pengurus setempat guna mendapatkan informasi struktural geografis atau lingkungan wilayah setempat dan melakukan perizinan menggali informasi terkait kebutuhan penelitian, selain itu penulis juga melakukan observasi awal dengan orangtua responden dan diketahui terdapat beberapa anak yang memperlihatkan karakteristik dan gejala ADHD pada anak mereka diantaranya adalah ID, IP, dan DK. Mereka merupakan individu (seseorang) yang mengalami sekelumit permasalahan dalam aspek “*Hyperactivity*”, sehingga membutuhkan suatu bantuan dari seseorang yang memang mampu dan kompeten, dalam hal ini yang dimaksud guru pembimbing atau seorang praktisi proses konseling.

Mereka bertiga selalu mengalami gangguan konsentrasi baik saat belajar atau bermain sambil belajar, cenderung tidak menyelesaikan pekerjaannya karena cepat bosan. Ketika di perintahkan untuk menyelesaikan tugasnya seperti makan sendiri, tidak mau menyelesaikan tugas, tidak merapikan mainan yang sudah digunakannya, bila diberikan tugas atau sedang mengikuti kegiatan belajar awalnya mengikutinya akan tetapi ketika melihat sesuatu yang menarik perhatiannya langsung beralih dan meninggalkan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibunya, dikatakan bahwa dirumah pun baik ID, IP dan DK memang anak yang cenderung tidak bisa diam, berteriak ketika meminta sesuatu, sesekali selalu merusak apa saja yang sudah dimainkan atau dipengangnya, dan tidak bisa menunggu lama, cenderung tidak bisa menunggu giliran, bertengkar dengan temannya karena berebut suatu barang. Sehingga tidak jarang teman-temannya dibuat menangis karena perilakunya tersebut. Perilaku ini juga dikhawatirkan akan berlanjut hingga anak beranjak remaja, dewasa dan bisa mengganggu proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Belum teridentifikasi jelas bahwa anak-anak tersebut termasuk anak ADHD atau tidak, namun beberapa perilaku yang dimunculkan dapat dikatakan berkecenderungan dan termasuk kedalam kategori anak dengan gejala ADHD, belum diketahui jelas sebab dan akibat para responden dikatakan demikian, penulis

semakin tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut lagi. Jika nanti dalam penerapan deskripsinya, semua responden berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh praktisi dan mengubah atau mengubah perilaku yang tidak diinginkan dengan cara yang diinginkan, peneliti memberikan token, yang ditukar dengan hadiah atau hadiah. Responden menerima token setelah menampilkan perilaku yang diinginkan, jika tidak, mereka menerima potongan nilai dari setiap target token. Token ini dikumpulkan dan dalam jangka waktu tertentu dapat ditukar dengan hadiah atau sesuatu yang disepakati. Singkatnya, *token economy* adalah sistem penguatan perilaku yang dikendalikan dan dimodifikasi dengan memberi penghargaan/memperkuat perilaku yang diinginkan untuk menambah atau mengurangnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berharap penerapan ekonomi token memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan perilaku subjek atau responden. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut sebagai topik penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik Token Ekonomi Pada Konsentrasi Pada Anak Dengan Gejala ADHD”. (Studi di Dusun Kukun Parig Kecamatan Cikande Kabupaten Serang).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut :

1. Ketidaktahuan orangtua terkait kondisi (sebab-akibat) dan kemampuan konsentrasi anak yang menunjukkan kecenderungan gejala ADHD.
2. Kemampuan dan hasil akademik anak yang masih dibawah standarisasi terutama pada konsep fokus dan konsentrasi terhadap kegiatan.
3. Belum diketahuinya faktor penghambat dan penunjang fenomena tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, karena peneliti terbatas dalam segi waktu dan biaya, maka penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu peneliti hanya mendeskripsikan apa yang menjadi hasil dan pembahasan serta hanya

membantu menjelaskan mekanisme penerapan teknik token ekonomi sebagai upaya meningkatkan fokus dan konsentrasi anak dengan gejala ADHD di Dusun Kukun, Parigi. Cikande.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini terbitlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum konsentrasi anak yang bergejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, di Dusun Kukun, Parigi ?
2. Bagaimana proses pelaksanaan Teknik *Token* Ekonomi pada konsentrasi anak dengan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, di Dusun Kukun, Parigi?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat proses pelaksanaan teknik *Token* Ekonomi pada konsentrasi anak dengan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, di Dusun Kukun, Parigi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan dan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran umum konsentrasi anak yang bergejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, di Dusun Kukun, Parigi.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan Teknik *Token* Ekonomi pada konsentrasi anak dengan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, di Dusun Kukun, Parigi.
3. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat proses pelaksanaan teknik *Token* Ekonomi pada konsentrasi anak dengan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*, di Dusun Kukun, Parigi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan, rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka dapat diketahui manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Berfungsi sebagai sumber informasi dan referensi, memperkaya pembaca dengan informasi dan pengetahuan tentang proses konseling menggunakan simbol-simbol keuangan, dengan tujuan untuk meningkatkan perawatan bagi anak-anak yang berkecenderungan menunjukkan gejala *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* .

2. Secara Praktis

Sebagai bentuk pembelajaran dan memperdalam kapasitas kemampuan dan pemahaman peeliti untuk memahami secara efektif proses layanan konseling melalui token ekonomi untuk meningkatkan konsentrasi anak yang berkecenderungan menunjukkan gejala ADHD.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran dan menyelaraskan dengan tujuan penelitian.:

1. Token Ekonomi

Token Ekonomi adalah teknik yang muncul dari ahli teori perilaku operasional B.F. Skinner. Setelah pelanggan mengumpulkan sejumlah token, mereka dapat menukarnya dengan booster. Token digunakan untuk memperkuat perilaku dengan menghargai perilaku yang dipilih.⁵ Biasanya jenis ekonomi token yang digunakan untuk hal-hal yang dapat dilihat, berwujud, dan tidak dapat dipalsukan (token seperti koin, hadiah, kartu, menara, dll.), Yang kemudian dapat diperdagangkan untuk barang atau waralaba yang didambakan.⁶ Artinya dari konsep ahli di atas, penulis simpulkan terlihat bahwa token

⁵ Bradley T. Erford, *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), Cet. Kedua, h. 395

⁶ Gerald Corey, *Teori dan Praktik Konseling & Psikoterapi*, (Bandung, PT Refika Aditama, 2013), Cet. Ketujuh, h. 222

economy adalah suatu bentuk stimulasi positif, berupa kartu, koin, bijih, menara dan benda-benda material lainnya, kemudian benda-benda material tersebut dapat ditukarkan dengan benda-benda atau sesuatu yang disepakati dan disukai. baik dalam bentuk kepemilikan maupun bentuk lain yang dikehendaki.

Adapun token economy dalam penelitian ini adalah berupa stiker yang berisikan nama-nama Ultramen karena diketahui responden sangat menyukai karakter fiksi mainan ultramen. Hal ini ditujukan untuk membantu responden dalam meningkatkan konsentrasi dan atensi terhadap tugasnya baik di lingkungan bermain maupun di rumahnya dengan diberikannya suatu token untuk setiap perilaku positif yang ditampakkan seperti mau membaca, menyelesaikan tugas menggambar dan merapihkan (menyimpan) kembali mainan yang telah digunakan ataupun mau mengerjakan tugas lainnya. Sehingga dalam hal ini responden akan termotivasi untuk terus meningkatkan perilaku positif dan diharapkan dapat meningkatkan tingkat konsentrasi terhadap sesuatu yang dilakukan secara signifikan.

2. Konsentrasi

Konsentrasi atau yang biasa kita sebut fokus pemusatan berasal dari kata kerja *concentrate* yang artinya memusatkan, dan jika dalam bentuk kata benda adalah *concentration* yang artinya pemusatan. Konsentrasi adalah pemusatan pikiran pada satu hal tertentu dengan cara menyampingkan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan hal yang dipusatkan atau yang berhubungan. Konsentrasi seseorang dapat diamati dari beberapa tingkah lakunya ketika dalam proses belajar mengajar.⁷ Belajar untuk fokus adalah apa yang harus diusahakan untuk membawa perhatian panca indera dan pikiran ke satu objek. Selain itu, konsentrasi efektif adalah proses menangkap perhatian maksimum pada subjek dari aktivitas yang dilakukan, dan proses ini terjadi secara otomatis dan sederhana karena subjek menikmati aktivitas yang

⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 86

dilakukan.⁸ Artinya dari beberapa pendapat diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pengertian konsentrasi secara umum adalah memusatkan atau pemusatan terhadap satu hal atau obyek tertentu. Yang artinya saat melakukan konsentrasi seluruh komponen tubuh khususnya panca indera harus benar-benar fokus secara sungguh-sungguh bahkan perasaan sekalipun terhadap obyek tersebut.

3. Anak Dengan Gejala ADHD

Anak dengan gejala ADHD (attention = atensi berkurang, deficit, hyperactivity = hiperaktif, disorientasi = impairment) disebut anak dengan attention deficit dan cenderung hiperaktif. ADHD disebut sebagai gangguan perilaku, tidak seperti kecacatan intelektual dan autisme, yang lebih cenderung diakibatkan oleh gangguan otak dan perkembangannya. Gangguan ini dapat terjadi pada hampir semua anak di bawah usia lima tahun. Namun, seiring berjalannya waktu, banyak anak yang berhasil membiasakan diri untuk memfokuskan kembali, sementara yang lain tidak.

ADHD menjadi lebih jelas jika tidak segera diobati dengan pendidikan dan pengobatan yang tepat. Sebaliknya, anak dengan gejala ADHD dapat kembali menjadi anak normal melalui pola asuh yang didukung dengan penanganan yang tepat.⁹ Oleh karena itu artinya dapat penulis simpulkan bahwa bahwa anak-anak dengan gejala ADHD memiliki rentang perhatian yang lebih pendek daripada anak-anak lain, sulit fokus pada aktivitas, dan cenderung hiperaktif. Anak-anak dengan gejala ADHD menderita gangguan ini dan dapat menjadi hiperaktif, kurang fokus, dan impulsif. Gejala ini nantinya dapat mempengaruhi pembelajaran dan sosialisasi anak, namun tingkatannya tidak parah, adapun responden dalam penelitian ini, penulis tidak 100% menyebutkan dan memvalidasi bahwa mereka sebagai anak ADHD

⁸ Mei Prihantini Diah Ikawati, “ *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa KMS (Kartu Menuju Sejahtera) Menggunakan Konseling Kelompok bagi Siswa,*” Psikopedagogia vol 5 No 1 (Oktober,2016), h. 160

⁹ Ratih Putri Pratiwi, Alfin Murtiningsih, *Kiat Sukses Mengaruh Anak Berkebutuhan Khusus,* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2013), h. 56

H. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian mengenai teknik *token economy* pada konsentrasi anak dengan gejala ADHD, terlebih dahulu akan dipaparkan mengenai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun beberapa hasil penelitiannya sebagai berikut :

Penelitian pertama dilakukan oleh Ni Luh Purniawati, Desak Putu Parmiti, Nice Maylani Asril pada tahun 2014. Penelitian ini meneliti mengenai penerapan teknik *token economy* berbantuan media kartu pasangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *token economy* berbantuan media kartu pasangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Berkaitan dengan ini anak-anak dituntut memahami sesuatu dengan menggunakan *token economy*. Peningkatan pemahaman kognitif ini berkaitan dengan *cognitive engagement*.

- a) Persamaan : menggunakan teknik yang sama yaitu *token economy*.
- b) Perbedaan : terdapat pada sasaran layanan dan berbeda dalam tujuan penelitian

Penelitian kedua dilakukan oleh Dian Afisa Pada tahun 2018 , dengan judul meningkatkan konsentrasi belajar siswa adhd dengan menggunakan teknik *token economic*(Single Subject Research di SDN Pegangsaan Dua 03 Pagi). Penelitian Single Subject Research ini bertujuan untuk mengetahui teknik token economic mampu untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa ADHD kelas II SD. Dalam penelitian single subject research ini hanya menggunakan satu subjek saja untuk diteliti. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain (A-1,B.A-2). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan juga dokumentasi yang kemudian akan di analisis secara visual dalam kondisi. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik token economic ini hanya mampu mengurangi atau menanggulangi aktivitas yang bersifat dapat diamati namun, teknik token economic ini tidak dapat mengurangi dorongan adanya aktivitas yang ada pada saraf otak manusia yang juga berperan secara penting dalam tindakan yang dilakukan oleh seseorang .

- a) Persamaan : menggunakan teknik yang sama yaitu *token economy* untuk meningkatkan konsentrasi .
- b) Perbedaan : terdapat pada sasaran layanan dan berbeda dan metode penelitian, dimana penelitian Dian Afisa menggunakan *single subject research* , sedangkan penulis menggunakan studi kasus .

Penelitian ketiga dilakukan oleh Shifatul Ulyah, Noviekayatie, pada tahun 2020 , dengan judul token ekonomi untuk mengurangi gejala perilaku pada anak adhd . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian token ekonomi dalam mengurangi gejala ADHD pada anak. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang siswa kelas TK A yang berusia lima tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dengan pencatatan yang kemudian membuat daftar dari baseline dari perilaku yang muncul pada subjek. Dari hasil baseline tersebut diperoleh perilaku yang sering muncul seperti sering memukul teman, mengganggu teman, dan merebut makanan teman tanpa izin. Penelitian ini dilakuakn selama satu minggu. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan gejala ADHD khususnya sering memukul teman, mengganggu teman, dan merebut makanan teman tanpa izin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa token ekonomi dapat mengurangi gejala ADHD yang tampak pada subjek, khususnya perilaku memukul, mengganggu teman dan merebut jajan teman.

- a) Persamaan : Menggunakan teknik yang sama yaitu *token economy*.
- b) Perbedaan : Terdapat pada tujuan penelitian dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *token economy* dalam mengurangi gejala ADHD , sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD.