

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Berkebutuhan Khusus atau sering disebut dengan ABK diartikan sebagai anak yang memiliki kelainan dari kondisi normal biasanya yang sering sekali menunjukkan tingkah laku berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Anak dengan berkebutuhan khusus merupakan salah satu bentuk kesehatannya yang terganggu dimana pada umumnya anak seperti ini dianggap sebagai anak yang memiliki penyimpangan atau kelainan dari kondisi normal biasanya. Selain itu anak berkebutuhan khusus juga mengalami gangguan dalam perkembangannya, gangguan perkembangan tersebut seperti anak yang memiliki keterbatasan dalam hal fisik, mental, emosi dan lainnya. Dalam dunia psikologis, anak berkebutuhan khusus lebih mudah diidentifikasi dengan melihat sikap dan perilaku seperti gangguan belajar pada anak slow learner, gangguan perkembangan pada anak speech delay, gangguan emosional dan attention pada anak ADHD, dan lain sebagainya. Kemudian pendapat lain yang menggolongkan predikat ABK adalah: tunarungu, tunanetra, tunadaksa, tunagrahita, tunalaras, anak dengan gangguan kesehatan, gangguan perilaku dan kesulitan belajar.

Pemahaman anak berkebutuhan khusus dapat dilihat dari konteksnya, dimana ABK memiliki beberapa sifat diantaranya biologis, psikologis, dan sosiokultural. ABK yang bersifat biologis berkaitan dengan kelainan genetik, seperti tunaganda atau individu yang memiliki dua atau lebih jenis kelainan. ABK dalam konteks psikologis lebih familiar dengan tingkah laku seperti gangguan belajar pada anak slow learner, gangguan pemusatan perhatian pada anak ADHD. Dan konteks ABK dengan sosiokultural ialah dikenal dengan jenis kelainan kemampuan perilaku anak yang berbeda pada umumnya sehingga hal tersebut membutuhkan penanganan khusus.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) didefinisikan sebagai anak dengan karakteristik khusus yang tidak sama dari anak biasanya dan mereka sering kali menampilkan ketidakmampuan mental, emosi, atau fisik tetapi dengan keterbatasan yang mereka miliki tetap mereka juga perlu di berikan pendidikan yang layak seperti anak-anak pada umumnya. Dengan adanya pendidikan pada anak berkebutuhan khusus diharapkan mereka dapat membuka pandangan terkait hidupnya dengan luas sehingga mereka terhindar dan tidak termakan stigma negatif dari dunia luar. Hal ini juga didasari dalam UUD, dimana menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pasal 5 ayat (2), individu dengan kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan khusus. Pendidikan khusus, menurut Pasal 32 Ayat (1),

dimaksudkan untuk memberikan pendidikan kepada siswa yang kesulitan dalam mengikuti proses belajar-mengajar yang disebabkan oleh kelainan fisik, emosional, mental, sosial, atau potensi kecerdasan dan bakat khusus.¹

Pendidikan merupakan ajang pembelajaran yang dibutuhkan oleh setiap individu, oleh karenanya anak dengan berkebutuhan khusus juga layak mendapatkan pendidikan. Namun dalam hal layanan pendidikan ABK memiliki perbedaan dengan layanan pendidikan anak normal biasanya, hal ini bukan untuk mendiskriminasi anak berkebutuhan khusus melainkan untuk menunjang dan mempermudah proses pembelajaran sehingga mereka tidak terganggu dengan hambatan dan kesulitan yang dialaminya. Melalui layanan pendidikan ini mereka dapat diakomodir dengan cara yang bijak, yaitu dengan memberi kesempatan ABK untuk belajar.

Pendidikan khusus menjadi tempat anak-anak berkebutuhan khusus mengenyam pendidikan untuk menunjang kehidupan lebih bermakna dan mandiri sehingga mereka memiliki kemampuan dalam membuka cakrawala kehidupan yang lebih luas, dapat hidup secara mandiri dan mampu bersosialisasi, serta mengikuti kegiatan sosial sesuai dengan ketentuan. Selain itu pendidikan khusus juga dimaksudkan untuk memberi pengalaman kepada anak yang terhambat dalam segala keterbatasan yang dialaminya untuk dapat beraktivitas dan bergaul dengan orang lain. Melalui pendidikan ini anak berkebutuhan khusus diajarkan bagaimana cara bertingkah laku dan bersosialisasi, mengikuti kegiatan belajar-mengajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri.

Selain dari dibutuhkannya pendidikan khusus terhadap anak kebutuhan khusus mereka juga perlu diperhatikan dan dilindungi oleh pemerintah maupun masyarakat, hal tersebut untuk menjamin keberlangsungan hidup manusia pada umumnya. Dimana belakangan ini anak kebutuhan khusus dan keluarganya kerap kali mengalami diskriminasi dan stigma yang menyebutkan mereka dianggap sebagai kelompok yang tidak akan dapat bertahan hidup secara mandiri. Namun dengan adanya dukungan dari beberapa pihak diharapkan mampu melindungi dari stigma negatif tersebut, sehingga anak-anak berkebutuhan khusus mampu menjamin hidupnya. Salah satu ABK yang mengalami diskriminasi dari masyarakat yang ditemukan di lapangan ialah anak dengan gangguan ADHD dengan inisial F, S dan K. Mereka bertiga terkadang mengalami kritikan yang buruk dari kehidupan sosialnya, kritikan tersebut seperti memiliki tingkah laku yang jelek, sering mengganggu teman dan lain

¹ Ella Kholilah and Yulia Solichatun, "Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD," *Psikoislamika : Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam* 15, no. 1 (2018): 41.

sebagainya. Yang padahal tingkah laku mereka didasari oleh sebab gangguan dari ADHD, yang mana anak ADHD memiliki gangguan hiperaktif, impulsif, dan gangguan pemusatan perhatian.

Attention Deficit Hyperactivity Disorder atau anak dengan gangguan ADHD selalu beraktivitas di luar kendali anak normal, tidak pernah merasa nyaman dalam satu situasi, selalu bergerak dari satu tempat ke tempat lain dalam kurun waktu yang sangat pendek dan anak dengan gangguan pemusatan perhatian selalu kesulitan dalam mengontrol perilaku, emosi dan lain sebagainya. Hal ini didasari karena anak ADHD memiliki tiga gangguan yaitu *innattention* (kesulitan memusatkan perhatian), hiperaktivitas (kesulitan mengendalikan gerakan) dan impulsivitas (kesulitan menahan keinginan).² Ketiga gangguan tersebut tentunya mengganggu aktivitas sehari-harinya dan kemungkinan mengganggu kenyamanan individu lainnya.

Attention Deficit Hyperactivity Disorder merupakan kondisi mental yang kerap kali terjadi pada anak-anak. Biasanya ciri anak yang mengalami ADHD adalah sering kali menunjukkan perilaku yang melebihi batas, sulit dalam menyerap informasi dengan baik, tidak dapat duduk dengan tenang, sulit memfokuskan perhatian dan tidak dapat menahan keinginannya.

Tidak sedikit anak dengan gangguan ADHD yang tidak bisa memusatkan perhatian, tidak bisa menahan diri seperti perilaku, emosi atau lainnya, dan tidak bisa mengontrol aktivitasnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah genetik, struktur dan fungsi otak, ketidakseimbangan neurotransmitter, paparan zat berbahaya selama kehamilan, stres atau trauma masa kecil dan lain sebagainya. Menurut Iceu Amira, dkk. menyebutkan penyebab dari ADHD ialah karena fungsi eksekutif otak terganggu, terutama aktivitas lobus frontal.³ Anak ADHD dengan rendahnya konsentrasi yang disebabkan oleh faktor tersebut berdampak pada pola hidup mereka, termasuk kesulitan beradaptasi dengan lingkungan baru, kesulitan mengontrol dirinya sendiri, dan kesulitan membatasi gerakan. Data lapangan menunjukkan bahwa anak-anak dengan ADHD sering bertingkah laku atau beraktivitas secara berlebihan, tidak dapat mengerjakan tugas belajar, selalu berpindah tempat, sulit memusatkan perhatian pada hal kecil, tidak mendengarkan ketika diajak berbicara secara *face to face* dan perhatiannya mudah teralihkan oleh rangsangan eksternal.

² Kholilah and Solichatun, "Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD."

³ Iceu Amira et al., "Cognitive Behavior Therapy (CBT) Pada Anak Yang Mengalami Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): Sebuah Tinjauan Literatur," *Holistik Jurnal Kesehatan* 16, no. 5 (2022): 416–427.

Anak ADHD dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas yang di tandai dengan kesulitan dalam memfokuskan sesuatu, hiperaktif dan impulsif dimana kondisi seperti ini dapat mengganggu perkembangan anak baik dalam hal intelektual, emosional atau lainnya, apalagi di era sekarang ini yang penuh dengan perubahan dan perkembangan yang berdampak pada kasus-kasus tersebut dari waktu ke waktu terus meningkat. Hal ini dilihat dari prevalensi ADHD pada anak-anak dan remaja di seluruh dunia mencapai 8.0%.⁴ kemudian persentase di Indonesia, yang mana dalam populasi anak sekolah ada 2-4% anak menderita ADHD.⁵ Namun Karena sedikitnya penelitian yang dilakukan di Indonesia, sampai saat ini tidak ada data nasional yang pasti tentang jumlah kasus ADHD di negara ini. Hal ini senada dengan Marlina (2007:20) yang mengatakan bahwa survei tentang ADHD belum dilakukan di Indonesia sampai saat ini, jika ada itu hanya terjadi di beberapa daerah dan tidak terintegrasi.⁶

Persentase penduduk dengan gangguan mengingat dan konsentrasi disabilitas tipe 3 berbeda di setiap provinsi di Indonesia, seperti yang ditunjukkan oleh hasil Long Form SP2020. Dari 34 provinsi, DI Yogyakarta memiliki tingkat persentase tertinggi sebesar 0,59%; diikuti oleh Papua dan Nusa Tenggara Timur masing-masing dengan 0,50%; dan Nusa Tenggara Barat dengan 0,45%. Kalimantan Utara memiliki tingkat persentase terendah sebesar 0,24 persen, diikuti oleh Banten sebesar 0,25 persen, dan Kepulauan Riau sebesar 0,26 persen. Kemudian secara nasional gangguan mengingat dan konsentrasi disabilitas tipe 3 adalah 0,32%.⁷ Dalam hal ini dengan 26 provinsi di atas rata-rata nasional dan 8 provinsi di bawah rata-rata. Dengan cara yang sama pula Long Form SP2020 mencatat konsentrasi dan persentase penduduk

⁴ Getinet Ayano et al., "The Global Prevalence of Attention Deficit Hyperactivity Disorder in Children and Adolescents: An Umbrella Review of Meta-Analyses," *Journal of Affective Disorders* 339, no. February (2023): 860–866, <https://doi.org/10.1016/j.jad.2023.07.071>.

⁵ Fithri Ainun Nisa and Nurul Khotimah, "Metode Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Anak Yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktifitas (Gpph/Adhd) Dalam Kegiatan Belajar," *Academica : Journal of Multidisciplinary Studies* 3, no. 2 (2019): 235–248.

⁶ Kholilah and Solichatun, "Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD."h. 42

⁷ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Potret Penyandang Disabilitas Di Indonesia Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): h. 50, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

dengan gangguan mengingat berdasarkan disabilitas tipe 1 adalah 1,76%. Dimana 14 provinsi lebih tinggi dari rata-rata nasional, sedangkan 17 provinsi lainnya lebih rendah.⁸

Data-data tersebut menunjukkan bahwa rendahnya tingkat konsentrasi di negara ini, oleh karena itu perlu adanya penanganan yang akurat untuk menimalisir angka yang lebih besar. Ada berbagai macam cara penanganan yang dapat dilakukan namun dalam penelitian ini peneliti berfokus pada satu metode yaitu aktivitas bermain. Aktivitas bermain ialah aktivitas yang banyak di gemari oleh setiap individu terutama oleh anak-anak. Setiap anak dengan bebas melakukan aktivitas bermain sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing, imajinasi dan kreatif tersebut disalurkan melalui permainan yang dimainkan sehingga mereka fokus pada apa yang ada dalam khayalannya.

Bermain adalah dunia anak-anak, dengan bermain dan berpartisipasi dalam kegiatan membantu anak-anak belajar lebih banyak. Selain itu bermain juga adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan dasar bagi anak-anak. Saat berada di fase anak-anak, mereka sering menghabiskan waktu dengan bermain. Bermain biasanya dilakukan dengan suka rela, tanpa khawatir tentang hasil akhir. Disamping itu bermain bukan hanya sekedar memenuhi kepuasan untuk menyenangkan diri sendiri melainkan dapat dijadikan sebagai sarana belajar, dimana mereka dapat mengenal lingkungan, memproyeksikan imajinasi dan kreativitas melalui permainan yang dimainkan.

Aktivitas bermain merupakan salah satu media dalam membantu anak ADHD dalam mengatasi masalah psikologis dalam tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan tugas perkembangan mereka. Karena bermain adalah simbol verbalisasi bagi anak-anak, aktivitas bermain ialah salah satu metode yang digunakan terapis atau pendidik untuk membantu anak ADHD mengatasi masalah mereka, salah satunya ialah masalah pada tingkat konsentrasi dan salah satu permainan yang dapat dimainkan adalah permainan asosiatif. permainan ini memiliki mainan edukasi yang meningkatkan hubungan sosial dan gerakan motorik anak, serta meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka.⁹ Melalui permainan asosiatif anak ADHD melakukan aktivitas sesuai dengan keinginan mereka sendiri, tidak adanya paksaan dalam bermain, tidak adanya tugas atau pembagian tugas yang dikerjakan sehingga mereka bebas menggunakan imajinasi, kreativitas dan produktivitas.

⁸ Ummah, "Potret Penyandang Disabilitas Di Indonesia Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020." h. 50

⁹ Matilda Martha Paseno et al., "Pengaruh Terapi Bermain Asosiatif Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autis," *Media Keperawatan: Politeknik Kesehatan Makassar* 13, no. 2 (2022): h. 220, <https://doi.org/10.32382/jmk.v13i2.3095>.

Bermain asosiatif adalah jenis permainan edukasi yang dimanfaatkan dalam tahap perkembangan anak, mulai dari beradaptasi, bertukar alat mainan, berinteraksi satu sama lain sampai dengan berdiskusi skenario yang akan mereka mainkan. Oleh karena itu bermain asosiatif bermanfaat dalam perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik dan bahasa.

Permainan asosiatif dijadikan sebagai sarana untuk membantu anak mengatasi masalahnya, ciri khas dari bermain asosiatif adalah berinteraksi satu sama lain, bertukar alat permainan, bekerja sama, dan berinteraksi satu sama lain.¹⁰ Artinya bermain asosiatif merupakan salah satu teknik atau metode yang digunakan terapis atau pendidik dengan berbagai variasi permainan, hal ini untuk membangun karakteristik anak menjadi lebih empati terhadap satu sama lain dan lebih fokus pada satu aktivitas. Biasanya terapis atau pendidik menggunakan berbagai macam strategi untuk menstimulasi perkembangan anak, hal ini bermaksud untuk mempermudah dan menghilangkan rasa bosan ketika anak-anak bermain.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SKH Elmyra Shanum Kota Serang adanya realita bahwa disekolah tersebut ada beberapa anak yang mengalami gangguan ADHD, mereka melakukan aktivitas bermain setiap satu minggu 2 – 3 kali. Aktivitas bermain tersebut dibalut dalam jadwal pelajaran yang bermaksud untuk menstimulasi perkembangan anak dan melatih tingkat konsentrasi anak ADHD. Dalam melakukan aktivitas bermain anak terlihat antusias dan sangat gembira. Tetapi disisi lain adanya realita yang berlawanan, ternyata tidak sedikit anak ADHD yang melakukan aktivitas bermain mengalami beberapa masalah dalam *attention* dan emosionalnya, hal ini dilihat dari sikap mereka yang masih gagal memahami dan mengendalikan emosional, serta pendeknya waktu konsentrasi yang mereka pertahankan.

Berdasarkan fakta yang terjadi di SKH Elmyra Shanum Kota Serang, dengan demikian dapat dianggap bahwa telah terjadi kesenjangan antara kenyataan dan harapan di sekolah tersebut. Bahwasannya jika anak melakukan aktivitas bermain terlihat antusias dan sangat gembira berarti itu dapat bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan anak dan meningkatkan konsentrasinya, tetapi pada realitanya di SKH tersebut masih terdapat beberapa anak yang mengalami beberapa masalah dalam emosional dan gagal memfokuskan perhatiannya (*attention*). Oleh karena itu untuk mengetahui keadaan sebenarnya, perlu dilakukan penelusuran yang lebih mendalam melalui kegiatan penelitian. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membahas persoalan

¹⁰ Prio Utomo, "Model Konseling Kelompok Berbasis Terapi Bermain Asosiatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Abk," *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 3, no. 2 (2021): h. 64, <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.329>.

ini dan menjadikan penelitian ini sebagai bahan skripsi yang berjudul **“AKTIVITAS BERMAIN ASSOSIATIF DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI PADA ANAK ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*)”**

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi apa yang digunakan pendidik dalam memfasilitasi aktivitas bermain asosiatif untuk anak ADHD?
2. Bagaimana aktivitas bermain asosiatif dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD dalam konteks sosial?
3. Apa saja hambatan dalam kegiatan aktivitas bermain asosiatif?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk memahami strategi yang digunakan pendidik dalam memfasilitasi aktivitas bermain asosiatif untuk anak ADHD.
2. Untuk memahami aktivitas bermain asosiatif dalam meningkatkan konsentrasi anak ADHD dalam konteks sosial.
3. Untuk mengetahui hambatan dalam kegiatan aktivitas bermain asosiatif.

D. MANFAAT PENELITIAN

Peneliti membagi manfaat penelitian ini dalam dua kategori berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tambahan dalam perkembangan keilmuan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan, kepustakaan bagi jurusan Bimbingan Konseling Islam, terutama dalam hal aktivitas bermain asosiatif untuk meningkatkan konsentrasi anak dengan gangguan ADHD.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Mahasiswa

Secara praktis diharapkan dapat menginspirasi dan memberikan informasi tambahan pada mahasiswa khususnya program studi bimbingan konseling islam dan segenap pihak Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

b) Bagi Instansi/Lembaga

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengembangkan aktivitas bermain di lingkungan SKH.

c) Bagi Peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber penelitian dalam penelitian lain dengan memperluas dan memperdalam jangkauan

penelitian yang relevan terkait aktivitas bermain asosiatif untuk meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD.

E. PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

1. Hasil Penelitian Ella Kholillah (2017)

Penelitian (Ella Kholillah, 2017) pada skripsinya yang diajukan untuk memperoleh gelar sarjana psikologi fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2017 yang berjudul “Terapi Bermain dalam Meningkatkan Konsentrasi pada Anak ADHD di SLB Laboratorium Autis Universitas Negeri Malang”.¹¹ Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan lebih banyak tentang terapi bermain berbasis CBPT dalam meningkatkan *attention* dengan jangka waktu tertentu pada anak ADHD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain eksperimen subjek tunggal. Penelitian ini menghasilkan terapi bermain memiliki hasil positif dalam meningkatkan pemusatan perhatian pada anak ADHD. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti teknik bermain untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Perbedaannya adalah Ella Kholillah berfokus pada terapi bermain berbasis CBPT, sedangkan peneliti berfokus pada aktivitas bermain asosiatif.

2. Penelitian Maria Yasintha Seran (2019)

Penelitian (Maria Yasintha Seran, 2019) pada skripsinya yang diajukan untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S. Kep) di program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain Slime terhadap Respon Biologis, Psikologi, dan Perilaku Makan pada Anak Preschool yang Menjalani Hospitalisasi di Ruang Dahlia RSUD MGR. Gabriel Manek, SVD Atambua”.¹² Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain slime terhadap respon biologis, psikologis, dan perilaku makan pada anak preschool yang menjalani hospitalisasi di ruang dahlia RSUD Mgr. Gabriel Manek, SVD Atambua. Penelitian ini menggunakan quasi experiment with test only non equivalent control group desain. Hasil dari penelitian ini adanya

¹¹ Ella Kholilah, “Terapi Bermain Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di SLB Laboratorium Autis Universitas Negeri Malang” (2017): 1–196, <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/9127>.

¹² Yasintha Maria, *Pengaruh Terapi Bermain Slime Terhadap Respon Biologis, Psikologi, Dan Perilaku Makan Pada Anak Preschool Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Dahlia RSUD Mgr. Gabriel Manek, Svd Atambua*, Ir-Perpustakaan Universitas Airlangga, 2019.

perbedaan yang signifikan antara kelompok perlakuan anak yang mendapatkan terapi bermain slime dengan kelompok kontrol dalam beberapa aspek sehingga hal ini menunjukkan bahwa terapi bermain slime dapat meningkatkan kesejahteraan fisik dan psikologis anak selama masa perawatan di rumah sakit. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah sama meneliti aktivitas bermain untuk menstimulasi perkembangan anak. Perbedaan dalam penelitian Maria Yashinta Seran ialah berfokus pada terapi dengan jenis slime pada anak preschool yang menjalani hospitalisasi, sedangkan peneliti berfokus pada aktivitas bermain asosiatif pada anak dengan gangguan ADHD.

3. Penelitian Umi Aidatur Rohma (2024)

Penelitian (Umi Aidatur Rohma, 2024) pada skripsinya yang diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Efektivitas Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*)”.¹³ Mengevaluasi efektivitas permainan puzzle sebagai metode terapi dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak ADHD adalah tujuan dari penelitiannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun hasil dari penelitian ini adalah permainan puzzle memiliki efek positif terhadap peningkatan konsentrasi belajar anak ADHD. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama meneliti tentang permainan puzzle dalam meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Adapun perbedaannya ialah penelitian Umi Aidatur Rohma berfokus pada konsentrasi belajar, sedangkan peneliti berfokus pada tingkat konsentrasi anak ADHD.

4. Penelitian Ririn Ramayani (2024)

Penelitian (Ririn Ramayani, 2024) pada skripsinya yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Terapi Bermain dengan Media Puzzle untuk

¹³ Sakinah Pokhrel, “EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK ADHD (ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER),” *Ayan* (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2024).

Meningkatkan Daya Ingat Jangka Pendek anak Tunagrahita”¹⁴. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terapi bermain dengan media puzzle untuk meningkatkan daya ingat jangka pendek pada anak tunagrahita di sekolah dasar luar biasa negeri PKK kota Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian lapangan (*field reseach*). Adapun hasil dari penelitian ini adalah terapi bermain menggunakan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak tunagrahita ringan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama meneliti media permainan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus (ABK). Adapun perbedaannya ialah penelitian Ririn Ramayani mengacu pada alat permainan puzzle dengan objek anak tunagrahita, sedangkan peneliti berfokus pada permainan assosiatif dalam meningkatkan konsentrasi anak ADHD.

F. Definisi Operasional

Segala usaha dan tindakan yang di rasa efektif secara operasional adalah efektif untuk diimplementasikan. Seperti keberhasilan atau tidaknya bermain assosiatif dalam meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD (*attention deficit hyperactivity disorder*). Pada judul ini terdapat beberapa istilah sehingga peneliti dirasa perlu menjelaskan beberapa definisi supaya tidak ada kesalah pahaman dalam mendefinisikannya. Berikut adalah definisi operasional yang akan dibahas.

1. Aktivitas Bermain Assosiatif

Menurut Siska Iskandar dan Indaryani bermain assosiatif adalah permainan jenis edukasi yang dapat membantu gerak motorik anak untuk menstimulasi perkembangan daya ingat, kreativitas dan khayalan.¹⁵ Aktivitas bermain assosiatif menjadi salah satu aktivitas bermain yang dimainkan dengan bebas sesuai dengan keinginan anak-anak atau tidak adanya tugas yang perlu dikerjakan sehingga hal tersebut dapat menjembatani anak dalam merangsang imajinasi dan daya ingatnya.

¹⁴ Ririn Ramayani, “TERAPI BERMAIN DENGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT JANGKA PENDEK ANAK TUNAGRAHITA (Studi Di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri PKK Sukarame Bandar Lampung)” (UIN Raden Intan Lampung, 2024).

¹⁵ Siska Iskandar and . Indaryani, “Efektivitas Terapi Bermain Assosiatif Terhadap Kemampuan Motorik Pada Anak Autis,” *Journal of Nursing and Public Health* 7, no. 2 (2019): 72–76.

2. Konsentrasi

Konsentrasi didefinisikan oleh Dharmono (2010) dalam Sri Rahmawati (2024) sebagai upaya untuk mengalihkan perhatian dari aktivitas pikiran terhadap peristiwa tertentu.¹⁶ Artinya konsentrasi adalah bagaimana seseorang dapat mengabaikan gangguan eksternal dan fokus pada satu tugas atau rangsangan tertentu sehingga rutinitas yang dilakukan dapat dikerjakan sesuai dengan kapasitasnya.

3. Anak ADHD

Anak ADHD diartikan sebagai anak dengan gangguan perkembangan, ditandai perubahan ekspresi gen yang luas dan tidak terlihat pada berbagai area otak yang mempengaruhi berbagai fungsi otak menyebabkan konsentrasi, hiperaktif, dan impulsif yang tidak sesuai dengan perkembangan dan persisten.¹⁷ Anak ADHD merupakan anak dengan gangguan atensi, hiperaktif, dan impulsif. Biasanya gangguan ini mempengaruhi rutinitas sehari-hari anak sehingga mereka terganggu dalam beradaptasi dengan lingkungan, kesulitan dalam mengontrol tingkah laku, emosi dan lain sebagainya, selain itu juga mereka mudah terganggu oleh lingkungan.

¹⁶ S Rahmawati, "Optimalisasi Fokus: Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA)," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024): 2527–2534, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/599%0Ahttps://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/599/480>.

¹⁷ Ayano et al., "The Global Prevalence of Attention Deficit Hyperactivity Disorder in Children and Adolescents: An Umbrella Review of Meta-Analyses."