



EFEKTIVITAS TERAPI BERMAIN "BEAT THE CLOCK" UNTUK MENINGKATKAN ATENSI PADA ANAK DENGAN KECENDERONGAN KESULLITAN PEMUSATAN PERHATIAN (*INATTENTIVE PRESENTATION*)

Alfi Rahmadini

¹Program Studi Psikologi, Universitas Fort De Kock

Email Korespondensi: alfirahmadini@fdk.ac.id

Submitted: 19-02-2025, Reviewer: 22-02-2025, Accepted: 25-02-2025

ABSTRACT

Inattentive presentation is a condition that is distinguished by a lack of attention to detail, difficulty maintaining focus, pay attention to details, and organize things, and complete schoolwork and forgetfulness. These symptoms are gathered through psychological evaluations, specifically through observations, interviews, and the use of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM) 5's ADHD characteristic checklist. In order to enhance focus and support the school's academic process, this condition must be treated. One alternative treatment is play therapy "beat the clock", which teaches kids to avoid distractions, and develop self-control and focus on one job at a time. The study's participant was a 4-month-old boy who struggled with concentration. In comparison to children his age, he was unable to remain motionless for longer than two minutes. This research was carried out in October 2022 in City X, Central Java Province. According to the study's findings, "beat the clock" play therapy can help kids focus better and sit still for longer periods of time than they could before the intervention. He can also do the tasks assigned to him.

Keywords: *inattentive presentation, play therapy, beat the clock*

ABSTRAK

Kesulitan pemusatan perhatian merupakan gangguan yang ditandai kegagalan dalam memperhatikan sesuatu secara detail, mempertahankan perhatian, mengorganisir sesuatu, tidak menyelesaikan tugas sekolah, serta mudah lupa. Gejala ini didapatkan dari asesmen psikologis, yaitu melalui wawancara, observasi, dan pengecekan ceklis karakteristik ADHD sesuai dengan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM) 5*. Kondisi ini perlu ditangani, untuk meningkatkan perhatian dan membantu dalam proses akademik di sekolah. Salah satu intervensi yang dapat dilakukan adalah terapi bermain "beat the clock" yang bertujuan untuk meningkatkan kontrol pada anak, mengajarkan menghindari gangguan, dan fokus pada satu tugas dalam satu waktu. Subjek dalam penelitian ini adalah anak laki-laki berusia 4 tahun 4 bulan, yang mengalami kesulitan pemusatan perhatian. Ia tidak dapat duduk tenang lebih dari 2 menit, sesuai dengan rata-rata anak-anak seusianya. Penelitian ini dilakukan di Kota X, Provinsi Jawa Tengah, pada Oktober 2022. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan kesimpulan bahwa terapi bermain "beat the clock" dapat meningkatkan rentang perhatian pada anak, dan ia dapat duduk tenang lebih lama dibandingkan sebelum intervensi dan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Kata kunci: kesulitan pemusatan perhatian, terapi bermain, *beat the clock*

PENDAHULUAN

Inattentive presentation atau yang disebut dengan kesulitan pemusatan perhatian yang merupakan bagian dari gejala *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD). ADHD merupakan bentuk menetap dari perilaku kesulitan pemusatan perhatian dan/atau hiperaktivitas yang terjadi dalam perkembangan anak (American Psychiatric Association, 2013). Kesulitan pemusatan perhatian maksudnya adalah tidak dapat mempertahankan fokus dan tidak terorganisir, yang terjadi bukan karena kurangnya pemahaman. Hiperaktivitas mengacu pada aktivitas berlebihan yang tidak sesuai, mudah gelisah dan banyak bicara.

Kurangnya pemusatan perhatian merupakan suatu gangguan perkembangan yang ditandai dengan gagal dalam memperhatikan suatu secara detail, kesulitan dalam mempertahankan suatu perhatian, tidak mendengarkan, tidak menyelesaikan tugas sekolah, kesulitan dalam mengorganisir sesuatu, mudah terganggu atau terdistraksi dan mudah lupa (Parritz & Troy, 2017) Kurangnya pemusatan perhatian ini merupakan bagian ADHD yang biasanya merupakan komorbid dengan autisme syndrome disorder (ASD) (Rau dkk., 2020). Oleh karena itu, jika seseorang memiliki kecenderungan kurang perhatian, maka dapat dilakukan asesmen ASD untuk mengetahui komorbiditas gejala yang dimiliki.

ADHD pada seseorang, dapat disebabkan beberapa hal, diantaranya disebabkan zat tembakau dan alkohol, lahir prematur, riwayat demam, serta persalinan ekstraksi *forceps* (Amalia, 2018; Gianaros & Wager, 2015; Kholilah & Solichatun, 2018; Watari dkk., 2021). Selain itu, (Adiputra dkk., 2018) juga menemukan dalam penelitiannya bahwa rendahnya berat badan

ketika lahir dan faktor genetik juga menjadi faktor signifikan pada ADHD.

Secara usia, ADHD lebih signifikan terjadi pada anak-anak atau remaja dibandingkan muncul ketika dewasa (Groen dkk., 2013). Begitu juga kurangnya perhatian, dapat muncul pada awal usia sekolah atau sekitar 5-7 (Kring dkk., 2007). Kurangnya perhatian ini dapat berakibat pada penurunan performa akademik anak, dan jika tidak segera diberikan intervensi akan memberikan dampak hingga sekolah lanjutan. Selanjutnya, mereka yang memiliki gejala kurang pemusatan perhatian ini memiliki motivasi yang rendah terkait proses akademik (Colomer dkk., 2017).

Salah satu aktivitas yang bisa dilakukan untuk meningkatkan rentang perhatian anak adalah dengan pendekatan kognitif perilaku, obat-obatan, modifikasi perilaku, terapi sensori integrasi, *brain therapy*, terapi modifikasi perilaku, hingga terapi bermain (Amalia, 2018; Hatiningsih, 2013; Humaiya & Zulaikha, 2023; Pamungkas & Nesi, 2022; Watari dkk., 2021). Terapi bermain adalah salah satu intervensi efektif yang bisa meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD (Hatiningsih, 2013; Kholilah & Solichatun, 2018; Sari & Suryaningrum, 2023). Terapi bermain merupakan aktivitas fundamental yang dapat dilakukan untuk mencegah atau mengurangi permasalahan dan kesulitan yang terjadi pada anak (Koukourikos dkk., 2021). Terapi bermain juga merupakan sarana psikoterapi untuk anak dimana anak dapat mengekspresikan diri dan emosi dan pemikirannya melalui bermain (Senko & Bethany, 2019). Oleh karena itu, terapi bermain ini dapat menjadi salah satu intervensi pilihan tepat untuk membantu meningkatkan rentang perhatian pada anak, khususnya yang memiliki kesulitan perhatian.

Pada penelitian ini, terapi bermain yang dilakukan adalah permainan “*beat the clock*”. Permainan ini merupakan permainan yang digagas oleh Hall, Kaduson, dan Schaefer (2022). Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kontrol pada anak, mengajarkan mereka untuk menghindari gangguan, memahami tugas dan fokus pada satu tugas dalam satu waktu (Hall dkk., 2002). Di Indonesia, terapi bermain ini juga dilakukan dan efektif untuk meningkatkan rentang perhatian pada anak (Hatiningsih, 2013; Yullila & Cahyono, 2022). Penelitian Yullila (2022) terhadap anak yang duduk di TK dan berusia 5 tahun, juga menunjukkan bahwa terapi bermain “*beat the clock*” meningkatkan durasi antensi serta daya konsentrasi subjeknya, dilihat dari fase *baseline* intervensi dan *follow up* pasca penelitian. Berdasarkan penelitian tersebut, permainan ini dapat meningkatkan rentang perhatian pada anak ADHD.

Penelitian ini akan berfokus untuk meningkatkan rentang perhatian anak pada salah satu subjek yang sedang duduk di bangku TK A. Subjek berjenis kelamin laki-laki dan berusia 4 tahun 4 bulan. Ia dikeluhkan guru, jika dibandingkan dengan anak lain, Subjek adalah anak yang sulit diminta tenang, tidak bisa memperhatikan ketika bicara dan tidak dapat menyelesaikan tugasnya disebabkan teralihkannya dengan aktivitas lain. Terkadang ia tidak segera tanggap ketika orang lain memanggil namanya. Oleh karena itu, buku tugas maupun catatannya tidak ada yang selesai. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu untuk melakukan penanganan agar ia mampu untuk mempertahankan fokus lebih lama, agar dapat mengikuti aktivitas bersama dengan lebih baik. Terapi bermain “*beat the clock*” ini akan dilakukan bersama dengan subjek, dengan harapan dapat meningkatkan perhatiannya dan membantunya dalam proses akademik di sekolah.

METODE PENELITIAN

Subjek pada penelitian ini merupakan seorang anak laki-laki berusia 4 tahun 4 bulan, yang mengalami gangguan kesulitan pemusatan perhatian. Gangguan ini disimpulkan melalui asesmen yang telah dilakukan yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dengan proses diagnosis menggunakan checklist ADHD berdasarkan DSM (Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder) 5. Penelitian ini dilakukan di Kota X, Provinsi Jawa Tengah, pada bulan Oktober 2022. Pada penelitian ini, dilakukan eksperimen terapi bermain “*beat the clock*” yang bertujuan untuk meningkatkan rentang perhatian subjek. Untuk melihat perubahan rentang perhatian ini, dilihat perbandingan hasil antara *baseline* sebelum dan setelah eksperimen terapi bermain. Terapi bermain ini dilakukan sebanyak 5 hari, dengan 3 sesi setiap pertemuan, yang dilaksanakan di rumah dan sekolah subjek. Setelah intervensi, dilakukan *follow up* untuk melihat perubahan setelah sesi dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Asesmen

Asesmen dilakukan dengan observasi, wawancara dan tes kemampuan sosial dengan menggunakan alat tes psikologi *Vineland Social Maturity Scale* (VSMS). Hasil asesmen tersebut dapat dikategorikan dalam beberapa domain, berupa perilaku, motorik, komunikasi, dan sosial. Berikut adalah hasil asesmen

Domain perilaku

Berdasarkan observasi, diketahui bahwa Perilaku subjek yang menonjol adalah perilaku mengganggu teman atau interaksi dengan teman di kelas ketika pelajaran

berlangsung atau ketika seharusnya mengerjakan tugas. Ia sulit untuk diminta mengikuti instruksi tenang atau kerjakan tugas. Di dalam kelas ia juga suka melakukan gerakan-gerakan yang tidak sesuai seperti memainkan kursi atau berjalan-jalan di kelas. Ia juga cenderung tidak menyelesaikan tugasnya dengan benar dan kadang menolak untuk melanjutkan. Selain itu, ia cenderung kehilangan barang atau membuat barang berantakan dan tidak mengumpulkan kembali jika tidak diinstruksikan.

Domain motorik

Berdasarkan observasi dan tes VSMS, Kemampuan motorik yang dimiliki subjek sudah cukup baik. Ia sudah mampu memegang pensil dengan baik sehingga menunjang dalam kegiatan menulis. Namun, ia terkendala dalam melakukan kegiatan motorik halus yang membutuhkan fokus yang lebih dan detail seperti halnya mengancingkan baju, memakai pakaian dengan benar, seperti kaus kaki dan pakaian yang masih terbalik.

Domain komunikasi dan bahasa

Perkembangan bahasa subjek terlihat masih belum berkembang dengan cukup baik, dimana ia masih belum bisa menyebutkan beberapa kata dengan benar, dengan adanya perubahan bunyi pada huruf di kata tersebut. Selain itu, dalam menjawab pertanyaan, ia hanya menjawab dengan sederhana (satu kata) hingga kadang ia tidak menjawabnya dan lari. Ia juga tidak dapat menjawab pertanyaan yang membutuhkan alasan atau membutuhkan daya ingat, untuk menceritakan kejadian yang ia alami.

Sosial

Secara sosial, subjek telah mampu berinteraksi dengan teman-temannya bahkan dengan siswa di kelas lain. Ia mampu bermain dengan temannya ketika di kelas

namun teman-temannya sering kelas karena ia merebut mainan orang lain.

Dalam melakukan diagnosis, dilakukan asesmen dengan mencocokkan perilaku dengan kriteria ADHD dari DSM 5 dan akan dikategorikan ke dalam inattentive hiperaktif jika memenuhi minimal 6 kriteria pada masing-masing bagian. Berdasarkan hasil asesmen tersebut, subjek menunjukkan perilaku *predominantly inattentive presentation* karena memenuhi 8 kriteria dari 9 kriteria *inattentive*. Namun, belum ada informasi secara neurologis ataupun riwayat kehamilan yang mendukung. Oleh karena itu, diagnosis ADHD dengan *predominantly inattentive presentation* tidak bisa ditegakkan namun dapat dikatakan bahwa subjek memiliki kecenderungan tersebut. Oleh karena itu, diagnosis pada subjek adalah kecenderungan *predominantly inattentive presentasion* pada ADHD.

Rancangan Intervensi

Intervensi yang dilakukan kepada subjek adalah *play therapy* yang digabungkan dengan *token economy*. *Evidence based* yang digunakan adalah Hatiningsih (2013) yang dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan dengan Judul “Play Therapy untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak ADHD”. Play Therapy yang digunakan oleh Hatiningsih juga diadaptasi dari Kaduson dan Schaefer dalam bukunya yang berjudul Short Term Play Therapy for Children. Keduanya menggunakan permainan “Beat The Clock” dan kesimpulan dari permainan tersebut adalah meningkatnya konsentrasi anak dengan gangguan ADHD.

Aturan permainan ini adalah subjek akan diberikan 10 chip, kemudian dalam waktu 10 menit subjek harus membangun sebuah menara dengan balok dan tidak boleh berhenti. Jika subjek dapat bertahan sela 5 menit, maka akan diberikan lagi 10 chip.

Setelah subjek memiliki 50 cip, maka subjek dapat memilih hadiah yang di inginkan yang sudah di sediakan di dalam box. Penulis tetap tenang untuk beberapa menit pertama dan kemudian menciptakan beberapa gangguan. Tujuan dari gangguan ini adalah untuk melatih subjek agar tetap fokus. Subjek dilarang bertanya, melihat orang lain lain, meminta bantuan maupun mengalihkan perhatiannya kepada hal lain. Ketika subjek melakukan hal tersebut, maka dianggap dan dihitung melakukan satu kesalahan.

Dalam hal ini, chip akan diganti dengan bintang atau sesuai persetujuan. Setiap kalinya, waktu yang akan diberikan akan berubah, mulai dari 2 menit hingga 10 menit. Ketika subjek berhasil membuat menara, maka ia akan mendapatkan chips. Bintang tersebut dikumpulkan, dan nantinya akan dapat digunakan untuk diganti dengan bintang dan dapat ditukarkan dengan benda yang diinginkan subjek. Selanjutnya untuk mengisi waktu dan mencegah subjek bosan dengan bermain balok, disediakan permainan-permainan lainnya sebagai selingan seperti meronce, mewarnai, menggambar dan menggunting. Hal ini untuk merangsang sensori motorik subjek yang juga dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam mengerjakan sesuatu.

Pelaksanaan Intervensi

Intervensi dilakukan di dua tempat, yaitu di rumah dan di sekolah. Intervensi di rumah dilakukan sore hari sedangkan di sekolah dilakukan pagi hari sebelum masuk kelas. Peralatan yang dilakukan adalah 80pcs balok, crayon untuk mewarnai, kertas yang berisi tracing, alat untuk meronce serta buku untuk menggambar. Intervensi dilakukan selama 5 hari, namun tidak dilakukan setiap hari. Berikut kegiatan intervensi yang dilakukan:

Tabel 1. Pelaksanaan Intervensi

Sesi	Durasi (Menit)	Tempat	Kegiatan
Bebas	30	Rumah	Balok, menggambar, meronce
Hari 1	30	Sekolah	Balok, menggambar, mewarnai
Hari 2	30	Sekolah	Balok, menggambar
Hari 3	45	Rumah	Balok, mewarnai, menggambar, meronce
Hari 4		Sekolah	Balok, menggambar

Sebelum intervensi, dilakukan pengukuran awal (*baseline*) perilaku subjek. Berdasarkan hasil pengukuran, subjek tidak bisa duduk tenang dalam waktu 2 menit. Subjek selalu beralih melakukan aktivitas lain dan kemudian ke aktivitas awal. Pengukuran baseline dilajukan selama 2 hari pada kegiatan bermain. Ketika bermain, subjek hanya bisa bermain sekitar 1 menit 30 detik. Pada permainan pertama, ia hanya bisa fokus selama 60 detik kemudian mengambil punya temannya yang lain. Di permainan selanjutnya, subjek bisa fokus selama 1 menit 15 detik, kemudian ia menghancurkan mainannya dan mengobrol dengan temannya.

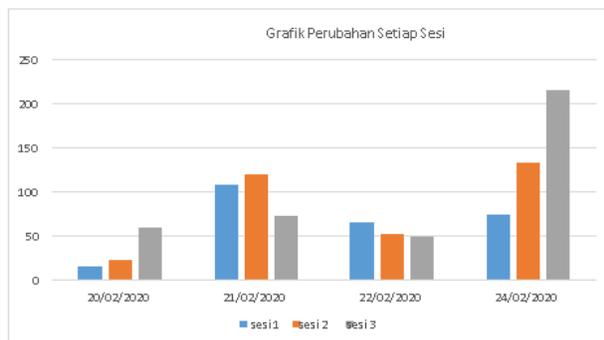
Dalam intervensi, subjek diminta untuk bermain balok dan membuat menara atau apapun yang dia inginkan. Hanya saja subjek tidak boleh berbicara, melihat ke kanan dan kiri, atau memainkan yang lain sampai disampaikan untuk berhenti.

Berikut ini adalah hasil pencapaian subjek dalam terapi bermain "Beat The Clock" yang dilakukan:

Tabel 2. Pencapaian hasil terapi bermain

Hari	Sesi 1		Sesi 2		Sesi 3	
	Waktu	Kesalahan	Waktu	Kesalahan	Waktu	Kesalahan
Bermain bebas	01.00.00	5	01.00.00	1	01.00.00	2
Hari 1	00.15.64	-	00.23.61	-	01.00.00	-
Hari 2	01.49.24	-	02.00.17	-	00.01.13	-
Hari 3	01.06.13	-	00.53.35	-	00.49.49	-
Hari 4	01.15.45	-	02.34.23	-	03.36.12	-

Untuk melihat grafik perubahan subjek di setiap sesi, bisa dilihat pada grafik berikut ini



Sebelum bermain, terapis memberikan chips sejumlah 10 kepada subjek. Subjek akan mendapatkan chips lagi ketika subjek menyelesaikan dalam 1 menit. Namun, ketika chips diberikan, subjek malah memainkan chipsnya, sehingga pemberian chips hanya diperlihatkan dan dikatakan akan mendapatkan bintang sampai ia menyelesaikan hingga terapis mengatakan berhenti.

Selain bermain balok, subjek juga diajak untuk mewarnai, menggambar bentuk dengan teknik tracing dan mewarnai. Selain itu, subjek juga diajak menggambar huruf dan angka dan kemudian membuat hewan dari huruf dan angka tersebut. Ketika subjek menggambar, subjek bisa fokus selama 3 menit walaupun tetap sambil berbicara.

Namun dalam membuat huruf, perhatian subjek hanya 1 menit kemudian menggambar kembali.

Hasil Intervensi

Berdasarkan hasil intervensi yang dilakukan, subjek mendapatkan peningkatan dalam memusatkan perhatiannya menggunakan permainan menyusun balok. Peningkatan yang dialami oleh subjek adalah hasil belajar yang diulang-ulang pada sesi- sesi sebelumnya. Hal ini dikuatkan dengan adanya penguatan berupa bintang yang didapatkan, walaupun pada saat intervensi, pemberian bintang tidak dilakukan dengan rutin.

Berdasarkan hasil *follow up* di sekolah, Untuk di kelas, subjek juga menyelesaikan tugasnya dengan imig-iming mendapatkan bintang walaupun masih ada tugas yang ia lakukan tidak sesuai dengan contoh. Selain itu, dalam tugas mewarnai, subjek sudah mulai bisa memenuhi warna pada gambarnya, tidak sekedar mencoret-coret saja. Selain itu, subjek mampu untuk duduk mendengarkan guru lebih dari 2 menit walau belum konsisten.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil asesmen, subjek dikategorikan *inantetive presentation* atau



kesulitan pemusatan perhatian yang memengaruhi akademiknya di sekolah. Terapi bermain “beat the clock” yang telah dilakukan dapat membantu meningkatkan rentang perhatian pada subjek. Sebelum diberikan intervensi, subjek tidak dapat duduk tenang lebih dari dua menit dan cenderung tidak menyelesaikan tugasnya. intervensi ia dapat duduk dan mendengarkan guru lebih dari dua menit dan mampu untuk menyelesaikan tugas meskipun belum konsisten dalam mengikuti aturan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian hingga publikasi ini

REFERENSI

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W. T., & Parlin, G. A. K. U. (2018). Gambaran tingkat pengetahuan keluarga tentang ADHD di PAUD kecamatan Denpasar Utara. *Bali Medika Jurnal*, 5(1), 8–20. <https://doi.org/10.36376/bmj.v5i1.15>
- Amalia, R. (2018). Intervensi terhadap anak usia dini yang mengalami gangguan ADHD melalui pendekatan kognitif perilaku dan Alderian play therapy. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.4>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (Fifth Edition). American Psychiatric Association. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Colomer, C., Berenguer, C., Roselló, B., Baixauli, I., & Miranda, A. (2017). The Impact of Inattention, Hyperactivity/Impulsivity Symptoms, and Executive Functions on Learning Behaviors of Children with ADHD. *Frontiers in Psychology*, 08. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00540>
- Gianaros, P. J., & Wager, T. D. (2015). Brain-Body Pathways Linking Psychological Stress and Physical Health. *Current Directions in Psychological Science*, 24(4), 313–321. <https://doi.org/10.1177/0963721415581476>
- Groen, Y., Gaastra, G. F., Lewis-Evans, B., & Tucha, O. (2013). Risky Behavior in Gambling Tasks in Individuals with ADHD – A Systematic Literature Review. *PLoS ONE*, 8(9), e74909. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0074909>
- Hall, T. M., Kaduson, H. G., & Schaefer, C. E. (2002). Fifteen effective play therapy techniques. *Professional Psychology: Research and Practice*, 33(6), 515–522. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.33.6.515>
- Hatiningsih, N. (2013). Play Therapy untuk meningkatkan konsentrasi pada anak Attention Deficit Hiperactive Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.22219/jipt.v1i2.1586>
- Humaiya, S., & Zulaikha, A. (2023). Terapi modifikasi perilaku untuk menurunkan impulsivitas dan hiperaktivitas pada anak dengan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). *GALENICAL : Jurnal Kedokteran dan Kesehatan Mahasiswa Malikussaleh*, 2(2), 92. <https://doi.org/10.29103/jkkmm.v2i2.9313>
- Kholilah, E., & Solichatun, Y. (2018). Terapi Bermain dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) dalam meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 15(1), 41. <https://doi.org/10.18860/psi.v15i1.6662>
- Koukourikos, K., Tsaloglidou, A., Tzaha, L., Iliadis, C., Frantzana, A., Katsimbeli, A., & Kourkouta, L. (2021). An Overview of Play Therapy. *Materia Socio Medica*, 33(4), 293. <https://doi.org/10.5455/msm.2021.33.293-297>





- Kring, A. M., Davison, G. C., Neale, J. M., & Johnson, S. L. (2007). *Abnormal psychology*, 10th ed. *Abnormal psychology, 10th ed.*, xxii, 601–xxii, 601.
- Pamungkas, V. G., & Nesi, N. (2022). Brain Gym, NDT dan play therapy pada anak ADHD. *Indonesian Journal of Health Science*, 2(2), 28–32. <https://doi.org/10.54957/ijhs.v2i2.171>
- Parritz, R., & Troy, M. A. (2017). *Disorders of childhood: Development and psychopathology* (Third edition). Cengage Learning.
- Rau, S., Skapek, M. F., Tiplady, K., Seese, S., Burns, A., Armour, A. C., & Kenworthy, L. (2020). Identifying comorbid ADHD in autism: Attending to the inattentive presentation. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 69, 101468. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2019.101468>
- Sari, E. N. M., & Suryaningrum, C. (2023). Behavior play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Procedia: Studi Kasus dan Intervensi Psikologi*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.22219/procedia.v11i1.24381>
- Senko, K., & Bethany, H. (2019). PLAY THERAPY: An Illustrative Case. *Innovations in clinical neuroscience*, 16(5), 36–41.
- Watari, G., Carmelita, A. B., & Sasmithae, L. (2021). Literature Review: Hubungan Terapi Sensori Integrasi terhadap Perubahan Perilaku dan Konsentrasi Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorder). *Jurnal Surya Medika*, 6(2), 130–140. <https://doi.org/10.33084/jsm.v6i2.2130>
- Yulilla, D., & Cahyono, R. (2022). Play Therapy “Beat The Clock” (Mengalahkan Waktu)” untuk meningkatkan atensi pada anak dengan masalah inattention. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 11(3). <http://dx.doi.org/10.30872/psikostudia.v11i3>

