

**PERBEDAAN PENGARUH *PLAY THERAPY* DAN
VIRTUAL REALITY TERHADAP PENINGKATAN
ATENSI PADA ANAK *ATTENTION DEFISIT
HIPERACTIVITY DISORDER*
(*ADHD*)**

NASKAH PUBLIKASI



**PROGRAM STUDI FISIOTERAPI S1
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERBEDAAN PENGARUH *PLAY THERAPI* DAN
VIRTUAL REALITY TERHADAP PENINGKATAN
ATENSI PADA ANAK *ATTENTION DEFISIT
HIPERACTIVITY DISORDER (ADHD)***

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh:
YOSI FATZU MARTA
1710301252

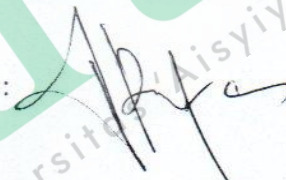
Telah memenuhi persyaratan dan disetujui Untuk Mengikuti Ujian Skripsi
Program Studi Fisioterapi S1
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta

Oleh :

Pembimbing : M. Irfan S.KM., M.Fis

Tanggal : 25 Januari 2019

Tanda tangan :



UNISA
Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

PERBEDAAN PENGARUH *PLAY THERAPY* DAN *VIRTUAL REALITY* TERHADAP PENINGKATAN ATENSI PADA ANAK *ATTENTION DEFISIT HIPERACTIVITY DISORDER (ADHD)* ¹

Yosi Fatzu Marta², M. Irfan³

ABSTRAK

Latar Belakang : Inatensi pada anak ADHD menjadikan masalah utama dalam proses belajar disekolah. Gejala gangguan atensi pada anak *ADHD*, dapat dilihat dari kegagalan anak dalam memberikan perhatian secara utuh terhadap sesuatu. Anak yang mengalami kesulitan dalam pemusatan perhatian juga ditandai dengan kurang mendengarkan dan tidak mau menatap lawan bicaranya. Prevalensi anak ADHD sebanyak 5,29% dan selalu meningkat setiap tahunnya, yang mengalami penurunan atensi sebanyak 15,3%. **Tujuan :** Untuk mengetahui perbedaan pengaruh *Play Therapy* dan *Virtual Reality* Terhadap peningkatan Atensi pada anak *Attention Defisit Hiperactivity Disorder (ADHD)*. **Metode Penelitian :** Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasy experimental*, penelitian menggunakan metode rancangan *pre and post test two group design* sampel berjumlah 8 orang dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok perlakuan 1 berjumlah 4 orang yang diberikan intervensi *Play Therapy*, kelompok perlakuan 2 berjumlah 4 orang yang diberikan intervensi *Virtual Reality*. Alat ukur yang digunakan adalah *kuesiner SNAP Rating Scalae IV*. **Hasil :** Hasil uji menggunakan *Paired sampel t-test* pada kelompok 1 $p=0,003$ ($p<0,05$) dan kelompok II $p=0,001$ ($p<0,05$), hal ini menunjukkan bahwa kedua perlakuan yang diberikan pada kelompok I dan II memiliki pengaruh terhadap peningkatan Atensi pada anak *ADHD*. Sedangkan *Independen sampel t-test* pada kelompok perlakuan $p=0,129$ ($p>0,05$), hal ini menunjukkan perlakuan yang dilakukan pada kelompok perlakuan I dan II tidak memiliki perbedaan pengaruh terhadap peningkatan Atensi pada anak *ADHD*. **Kesimpulan :** Tidak ada perbedaan Pengaruh *Play Therapy* Dan *Virtual Reality* Terhadap Peningkatan Atensi Pada Anak *Attention Defisit Hiperactivity Disorder (ADHD)*. **Saran :** Saran dari hasil penelitian ini adalah *Play Therapy* dan *Virtual Reality* bisa diberikan pada anak *ADHD* di sekolah, ditempat terapi dan dirumah.

Kata Kunci : *Play Therapy*, *Virtual Reality*, Atensi, *SNAP IV Rating Scale*, *ADHD*.

Daftar Pustaka : 52 Referensi (2009-2018) 14 Buku, 27 Jurnal, 2 Thesis, 2 Skripsi, 7 Internet

¹Judul Skripsi

²Mahasiswa Program Studi Fisioterapi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³Dosen Program Studi Fisioterapi Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

DIFFERENCE OF THE EFFECTS OF PLAY THERAPY AND VIRTUAL REALITY IN INCREASING ATTENTION ON CHILDREN WITH ATTENTION DEFICIT HIPERACTIVITY DISORDER (ADHD)¹

Yosi Fatzu Marta², M. Irfan³

ABSTRACT

Background: Inattention of ADHD children is the main problem in the learning process at school. Symptoms of attention disorders in children with ADHD, can be seen from the failure of children to give full attention to something. Children who have difficulty in focusing attention are also characterized by lack of listening and unwilling to stare at the other person. The prevalence of ADHD children is 5.29% and always increases every year and children who experience attention decrease is 15.3%. **Objective:** The study aims to determine the differences in the effects of Play Therapy and Virtual Reality in increasing attention on children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). **Method:** The study was a quasy experimental study with two group design pre and post test design methods. The samples were 8 people who were divided into 2 groups. Group 1 consisted of 4 people and given Play Therapy intervention. Meanwhile, group 2 consisted of 4 people and given Virtual Reality intervention. The measuring instrument was the SNAP Rating Scale IV questionnaire. **Findings:** The test results using Paired sample t-test in group 1 obtained $p = 0.003$ ($p < 0.05$) and the test in group II obtained $p = 0.001$ ($p < 0.05$). These results indicate that both treatments given in groups I and II have effects in increasing Attention of ADHD children. The independent sample t-test in the treatment group obtained $p = 0.129$ ($p > 0.05$). It shows that the treatment carried out on group I and II do not have a difference effects on the increase of attention on ADHD children. **Conclusion:** Tidak ada perbedaan Pengaruh *Play Therapy* Dan *Virtual Reality* Terhadap Peningkatan Atensi Pada Anak *Attention Defisit Hiperactivity Disorder (ADHD)*. There is no difference in the effects of giving Play Therapy and Virtual Reality in Increasing Attention of Children with Attention Deficit Hiperactivity Disorder (ADHD). **Suggestion:** Play Therapy and Virtual Reality can be given to ADHD children at school, at the place of therapy and at home.

Keywords : Play Therapy, Virtual Reality, Atensi, SNAP IV Rating Scale, ADHD.

References : 52 References (2009-2018) 14 Books, 27 Journals, 2 Theses, 2 graduate theses, 7 websites

¹Thesis Title

²Student of Physical Therapy Department Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³Lecturer of Physical Therapy Department Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Masa anak-anak adalah masa mereka mengamati semua yang ada disekelilingnya untuk belajar, mengalami, dan tumbuh. Anak merupakan sumber daya manusia yang harus sejak dini disiapkan untuk dapat berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya, namun tidak setiap anak terlahir dalam kondisi normal (Hatiningasih, 2013).

Qs. Al-kahfi: 46 yang berbunyi:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ
الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya :

Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan (*Qs. Al-kahfi: 46*)

ADHD yaitu anak yang mengalami gangguan konsentrasi untuk menerima pelajaran dari gurunya, terutama ketidak mampuan untuk memfokuskan dan menjaga perhatiannya pada satu hal. Beberapa perilaku yang nampak seperti; cenderung bertindak ceroboh, mudah tersinggung, lupa pelajaran sekolah dan tugas rumah, kesulitan mengerjakan tugas disekolah maupun dirumah, kesulitan dalam menyimak, kesulitan dalam menjalankan beberapa perintah, melamun, sering keceplosan dalam berbicara, tidak memiliki kesabaran yang tinggi, sering membuat gaduh, berbelit-belit dalam berbicara, dan suka memotong serta ikut campur pembicaraan orang lain adalah bentuk perilaku umum lainnya yang menjadi ciri khas ADHD (Amalia, 2018).

Permasalahan utama pada anak dengan kondisi ADHD adalah gangguan

pemusatan perhatian, perilaku hiperaktif dan impulsif, yang akan menghambat optimalisasi kemampuan kognitif dan perilaku adaptif anak ADHD karena tidak sejalan dengan perkembangan usia anak. Menurut Diagnostik dan Statistik Manual Gangguan Mental, Edisi V (DSM V), menjadi didiagnosis dengan ADHD anak harus memiliki gejala minimal enam bulan sebelum diagnosis dan gejala tersebut harus telah hadir sebelum 12 tahun (Jenifer dkk, 2014).

Menurut *Centers For Disease Control and Prevention* (2017), penderita ADHD meningkat 5% per tahunnya. Menurut ADHD institute, pada tahun 2017 jumlah penderita ADHD didunia berkisar antara 5,29% dan 7,5% pada anak dan remaja. Anak laki – laki memiliki insiden yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak perempuan yaitu sekitar 3 – 5 : 1 (Aprilida dan Oktaria, 2017).

Prevalensi ADHD di Indonesia sendiri belum diketahui secara pasti, penelitian yang terbatas dilakukan dilakukan oleh Saputro (2004 dalam Ifita & Supra 2018) menemukan bahwa prevalensi ADHD di anak usia sekolah di kota Jakarta adalah 26,2%. Sebuah penelitian yang dilakukan di Yogyakarta menemukan bahwa prevalensi ADHD pada siswa sekolah dasar di Yogyakarta adalah 5,47% (Hayati, 2014). Menurut Susanto dan Sengkey (2016), Prevalensi gangguan ini sebesar 2,2% untuk tipe hiperaktif-impulsif, 5,3% untuk tipe campuran hiperaktif-impulsif dan inatensi, serta 15,3% untuk ADHD tipe inatensi.

Atensi merupakan suatu proses kognitif yang melibatkan kewaspadaan, pemilihan dan mempertahankan perhatian dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan objek yang diberi atensi. Atensi adalah pemusatan pikiran dalam bentuk yang jernih terhadap sejumlah

objek simultan atau kelompok pikiran. Pemusatan (*facalization*) kesadaran adalah intisari atensi. Atensi mengimplikasikan adanya pengabdian objek-objek lain agar sanggup menangani objek-objek tertentu secara efektif. Atensi dibentuk oleh tiga sistem yang berkaitan dengan area-area anatomis di otak (Arifian, 2014).

Menurut Peternotte & Buitelaar (2010), anak dengan gangguan perhatian umumnya tidak mengganggu lingkungan, namun anak itu sendiri yang mengalami kesulitan. Anak dengan gangguan perhatian akan sangat mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian pada suatu tugas tertentu. Kesulitan ini bukan disebabkan karena adanya rangsangan luar (segala sesuatu yang berkaitan dengan pencandraan melalui pancaindra) yang mengganggu mempertahankan perhatiannya. Akan tetapi karena anak mempunyai kesulitan untuk mendorong rangsangan tersebut menjauh dari kesadarannya.

Play Therapy adalah sebuah proses terapeutik yang menggunakan permainan sebagai media terapi agar mudah melihat ekspresi alami seorang anak yang tidak bisa diungkapkannya dalam bahasa verbal, karena permainan merupakan pintu masuk kedalam dunia anak-anak. Disamping itu *play therapy* dapat membantu dalam meningkatkan atensi dan konsentrasi anak khususnya *ADHD* (Hatiningsih, 2013).

VR (Virtual Reality) atau yang sering juga disebut *VE (Virtual Environment)* adalah sebuah pengembangan teknologi komputer yang mampu mensimulasikan suatu lingkungan virtual sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual yang disimulasikan oleh komputer (Asfari, dkk 2012 dalam Bhaskara, dkk 2017).

Pada penelitian sebelumnya didapatkan bahwa pada dunia *VR* terdapat lima hal yang dirasakan pada pengguna *VR*, yaitu 70% pada penglihatan, 20% pendengaran, 5% penciuman, 4% sentuhan dan 1% adalah rasa. Lima faktor ini yang sering menjadi penelitian para pengembang. Penggunaan *VR* dapat digunakan dalam berbagai hal diantaranya : *VR* untuk proses bedah, Panduan gambar operasi, pendidikan dan pelatihan, Perencanaan kegiatan pra- operasi, pengobatan jarak jauh dan kolaborasi, gambaran tentang kekinian ilmu, kesehatan fisik dan mental serta rehabilitasi (Sulistyowati dan Rachman 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu *quasy experimental*, penelitian menggunakan metode rancangan *pre and post test two group design* untuk melihat perbedaan pengaruh *Play Therapy* dan *Virtual Reality* terhadap peningkatan atensi pada anak *ADHD* di Pusat Terapi Autis Permata Ananda, Bantul, Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan hasil dari pengukuran atensi berupa angka (data numerik) yang diukur menggunakan *Swanson, Nolan, And Pelham (SNAP) Rating Scale IV*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh *Play Therapy* dan *Virtual Reality* terhadap peningkatan atensi pada kelompok perlakuan I dan kelompok perlakuan II sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok sampel diukur atensinya.

Etika penelitian meliputi *Informed consent*, *Anonymity* (Tanpa Nama) dan *Confidentiality* (Kerahasiaan).

Metode pengumpulan data dengan menggunakan skala pengukuran SNAP IV *Rating Scale*.

uji normalitas menggunakan *Saphiro wilk test*. Uji Homogenitas dengan menggunakan *Lavene's test*. Untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan dengan data normal menggunakan *Paired Sample t-test*. Untuk uji signifikan dua kelompok sampel perlakuan digunakan *Independent Sample t-test* untuk data normal dan data yang homogen menggunakan data *pre and post test*.

HASIL

Pengambilan sampel pada populasi anak *ADHD* di Pusat Terapi Autis Permata Ananda ada 13 orang anak *ADHD* dimana diambil 8 anak yang mengalami penurunan atensi. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 januari-18 januari 2019.

A. UJI STATISTIK DESKRIPTIF

Tabel 1. karakteristik responden berdasarkan Usia

Usia (Tahun)	Kelompok 1		Kelompok 2	
	n	%	n	%
6	1	25%	-	-
7	2	50%	-	-
10	1	25%	1	25%
11	-	-	1	25%
12	-	-	2	50%
Total	4	100%	4	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas, distribusi responden berdasarkan usai pada kelompok 1 (*Play Therapy*) adalah lebih banyak responden dengan umur 7 dan 12 tahun yaitu 2 anak. Responden pada kelompok 1 terdiri dari 3 kelompok yaitu 1 anak dengan usia 6 tahun (25%), 2 anak dengan usia 7 tahun (50%), dan 1 anak dengan usia 10 tahun (25%). Sedangkan kelompok 2 (*Virtual Reality*) terdiri dari dari 3 kelompok usia yaitu 1 anak dengan usia 10 tahun (25%), 1 anak dengan usia

11 tahun (25%), dan 2 anak dengan usia 12 tahun (50%).

Tabel 2. karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi responden berdasarkan jenis kelamin kelompok 1 kelompok 1 (*Play Therapy*) terdiri dari 4 orang anak, semua anak laki-laki (100%)

Jenis Kelamin	Kelompok 1		Kelompok 2	
	n	%	n	%
Laki-laki	4	100%	2	50%
Perempuan	-	-	2	50%
Total	4	100%	4	100%

Sedangkan kelompok 2 (*Virtual Reality*) terdiri dari dari 4 anak, 2 orang anak perempuan (50%) dan 2 orang anak laki-laki (50%).

B. UJI ANALISA DATA

1. Uji normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas data Dengan menggunakan rumus saphiro wilk test pada kedua kelompok

Variabel	Sebelum	Sesudah
	<i>p-Value</i>	<i>p-Value</i>
Nilai SNAP kelompok 1	0,972	0,224
Nilai SNAP kelompok 2	0,572	0,850

Berdasarkan tabel 3. diatas didapatkan nilai p pada kelompok 1 sebelum diberikan intervensi adalah 0,972 dan sesudah intervensi 0,224 dimana $p > 0,05$ yang bearti sampel berdistribusi normal, sedangkan kelompok 2 didapatkan hasil nilai p sebelum diberikannya intervensi adalah 0,572 dan sesudah diberikan intervensi 0,850, dimana $p > 0,05$ yang bearti sampel berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4. Uji Homogenitas dengan menggunakan rumus *Lavene's test* kelompok *Play Therapy* dan *Virtual Reality*

Variabel	<i>p-Value</i>	keterangan
Nilai SNAP Sebelum	0,62	Homogen
Nilai SNAP Sesudah	1,00	Homogen

Berdasarkan tabel 4. hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan *Lavene's test*, dari nilai SNAP sebelum perlakuan $p=0,62$ dan sesudah perlakuan pada kelompok $p=1,00$, didapatkan nilai yang artinya $p>0,05$ untuk keseluruhan, jadi didapatkan hasil bahwa data homogen.

3. Uji Hipotesis I

Tabel 5. Nilai SNAP sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok 1

Variabel	<i>Mean±SD</i>	<i>Paired Sampel t-test</i>	
		<i>p-Value</i>	Ket
Sebelum	17,50±1,29	0,003	Signifikan
Sesudah	15,25±1,50		

Berdasarkan tabel 5. diperoleh nilai $p=0,003$ artinya $p<0,05$ sehingga H_0 diterima H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada kelompok yang diberikan intervensi *Play Therapy* terhadap peningkatan atensi pada anak *Anak Attention Defisit Hyperactivity Disorder (ADHD)* sebelum dan sesudah perlakuan

4. Uji Hipotesis II

Tabel 6 Nilai SNAP Sesudah intervensi pada kelompok 1 dan kelompok 2

Variabel	<i>Mean±SD</i>	<i>Paired Sampel t-test</i>	
		<i>p-Value</i>	Ket
Sebelum Intervensi	16,75±2,06	0,001	Signifikan
Sesudah Intervensi	13,25±1,70		

Berdasarkan tabel 6. diperoleh nilai $p=0,003$ artinya $p<0,05$ sehingga H_0 diterima H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada kelompok yang diberikan intervensi *Virtual Reality* terhadap peningkatan atensi pada anak *Anak Attention Defisit Hyperactivity Disorder (ADHD)* sebelum dan sesudah perlakuan

5. Uji Hipotesis III

Tabel 7 uji normalitas data sesudah perlakuan kelompok 1 dan kelompok 2

Variabel	<i>Mean±SD</i>	<i>Shaphiro Wilk test p-Value</i>
Kelompok 1	12,25±1,50	0,22
Kelompok 2	15,25±1,70	0,85

Berdasarkan tabel 7 diatas diperoleh nilai $p=0,129$ artinya $p>0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan tidak ada perbedaan yang signifikan nilai SNAP (Swanson, Noland, And Pelham) antara kelompok perlakuan *Play Therapy* dengan *Virtual Reality*.

PEMBAHASAN

Sampel dengan jenis kelamin laki-laki lebih banyak yang mengalami gangguan atensi pada anak *Attention Defisit Hyperactivity Disorder (ADHD)*. Menurut Aprilia dan Oktaria (2017) faktor yang mempengaruhi penurunan atensi pada anak ADHD adalah jenis kelamin. Lelaki cenderung memiliki masalah atensi

lebih banyak dibandingkan dengan perempuan, hal ini disebabkan karena mayoritas penderita ADHD adalah laki-laki dan presentase gangguan paling banyak dari ke tiga tipe ADHD adalah inatensi atau gangguan atensi.

Dari hasil pemeriksaan dengan menggunakan kuesioner SNAP didapatkan hasil bahwa semakin bertambah usia maka tingkat penurunan atensi akan semakin tinggi dan mencapai 19 yaitu gejala gangguan atensi sedang. Menurut martono (2009) Semakin tua seseorang maka kemungkinan terjadinya penurunan anatomik dan fungsional organ meningkat. Berat otak akan menurun sekitar 10% pada usia antara 30-70 tahun dan meningen akan menebal. Panca indera pun mengalami degenerasi fungsional. Oleh karena itu, fungsi kognitif, termasuk atensi, akan menurun seiring bertambahnya usia.

Hasil Hipotesis I, Saat permainan balok dimulai anak akan diminta untuk fokus terhadap angka yang ada pada balok serta bisa mempertahankan balok dalam keadaan utuh sampai waktu berakhir, saat itulah anak mulai mempertahankan perhatiannya, terutama pada mata. Mata akan fokus terhadap angka yang ingin diurutkan tanpa harus menjatuhkan balok. Aktivitas yang berhubungan dengan mata meningkat, saat itulah perhatian dan konsentrasi pada anak meningkat

Hasil Hipotesis II, Pada permainan balok didalam *Virtual Reality*, anak diminta mengambil balok, mengangkat, serta melempar balok sejauh mungkin, dan pada permainan partikel anak diminta untuk mengumpulkan partikel tanpa sisa kemudian dipecahkan hingga partikel menyebar, tanpa ada gumpalan partikel. Pada permainan ini aktivitas pada mata lebih banyak, sehingga perhatian akan meningkat konsentrasi juga akan meningkat.

Hasil hipotesis III tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan dari kedua perlakuan, hal ini disebabkan karena *play Therapy* dan *Virtual Reality* sama-sama berpengaruh. Hal ini disebabkan karena stimulus yang masuk melalui citra visual akan menstimulasi otak mengeluarkan dopamin sehingga sama-sama meningkatkan fungsi kognitif dan visual, aktifitas pada mata akan meningkat sehingga konsentrasi dan perhatian akan meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil uji hipotesis III memperlihatkan bahwa tidak ada perbedaan Pengaruh *Play Therapy* Dan *Virtual Reality* Terhadap Peningkatan Atensi Pada Anak *Attention Defisit Hiperactivity Disorder (ADHD)*

B. Saran

Dari simpulan hasil penelitian ada beberapa saran yang dapat dilakukan untuk waktu mendatang

1. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti tentang prevalensi anak *ADHD* Yogyakarta dan Indonesia karena sulitnya prevalensi anak *ADHD*.

2. Bagi profesi Fisioterapi

Diharapkan bisa mengembangkan hasil penelitian ini lebih lanjut yang lebih bervariasi untuk variabel bebasnya serta diharapkan bisa faktor eksternal yang mempengaruhi penurunan atensi, sehingga bisa memberikan kemanfaatan bagi perkembangan keilmuan fisioterapi tentang anak *ADHD*.

3. Bagi responden

Saran kepada responden atau keluarga untuk tidak hanya melakukan latihan disekolah Permata Ananda saja, tetapi juga dilatih dirumah terutama perilaku anak agar bisa distimulasi dirumah.

4. Bagi Pusat Terapi Autis Permata Ananda
Saran kepada Lembaga untuk memberikan pelayanan fisioterapi di Permata Ananda, karena di permata ananda belum ada Fisioterapi, dan bekerjasama dengan lembaga lainnya untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hatiningsih, N. 2013. Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD). *Jurnal ilmiah psikologi terapan*. 1(2). 324-342
- Amalia, R. 2018. Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku Dan Alderian *Play Therapy*. *Jurnal Obsesi*. 2 (1). 27-
- Jennifer dkk. 2014. ADHD: Implications for School Counselors. *Georgia School Counselors Association Journal*. 21 (1), EJ1084428.
- Aprilia, E. Dan Oktaria, D. 2017. Kemampuan akademik pada penderita *attention defisit hyperactivity disorder* (ADHD) pad tingkat pergutuan tinggi. *Jurnal Majority*. 7 (1). 164-168
- Hayati, L. (2014). Watching television and playing video games as a risk factor interference central concentration/hyperactivity in children (Unpublished Thesis). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta diakses pada 03 desember 2018
- Ifिता, R dan Supra, W. 2018. Inhibition inADHD and non ADHD children ages 6-12 years. *International journal of research in psychology*. 7(1). 73-85
- Susanto, B.D. dan Sengkey, L.S. 2016. Diagnosis dan penanganan rehabilitasi medik pada anak dengan Attention Defisit Hyperactivity Disorder. *Jurnal Biomedik*. 8(1). 157-166.
- Arifian, A.M. 2014. Pengaruh Bermain Vidio Game Tipe First Person Shooter Terhadap Atensi yang Diukur dengan Attention Network Test. *Jurnal Media Medika Muda*. Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, diakses pada 30 November 2018
- Paternotte, A. dan J. Buitelaar. 2010. Attention Deficit Hyperactivity Disorder(Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas). Jakarta: Prenada Media Group
- Hatiningsih, N. 2013. Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD). *Jurnal ilmiah psikologi terapan*. 1(2). 324-342
- Bhaskara, S.G.A. Buana, P.W dan Purnawan, I.K.A. 2017. Permainan Edukasi Labirin *Virtual Reality* Dengan Metode Collision Detection dan Stereoscopic. *Jurnal Lontar Komputer*. 8 (2). 65-76
- Sulistiyowati dan Rachman, A. 2017. Pemanfaatan Teknologi 3d *Virtual Reality* Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Nero*. 3 (1). 37-43