

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark).....	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 26 No. 4 (2025): October
DOI: 10.21070/ijins.v26i4.1766

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Constructivist-Based Educational Games for Developing Social and Learning Skills of Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder

Permainan Edukatif Berbasis Konstruktivisme untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Belajar Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas

Nurhayati, nurhayati39fipp.2024@student.uny.aci.id, (1)

Program Studi Magister Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Aini Mahabbati, aini@uny.ac.id, 0

Program Studi Magister Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

^(*) Corresponding author

Abstract

Background: Inclusive early childhood education emphasizes equal learning opportunities and holistic child development. **Specific background:** Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder often experience barriers in maintaining focus and engaging in positive social interaction within group learning. **Knowledge gap:** Few studies have systematically applied constructivist-based educational games to address both social and concentration difficulties in early learners with this condition. **Aims:** This study examines how constructivist-oriented educational games can develop social interaction skills and learning concentration among kindergarten children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder. **Results:** Implemented through two cycles of classroom action research, the study demonstrated significant progress—social interaction improved from 40% to 91.66%, and learning concentration from 39% to 85.71%. **Novelty:** The study presents an innovative application of constructivist pedagogy through play-based activities that nurture collaboration, emotional regulation, and sustained focus. **Implications:** Findings reinforce the importance of playful, inclusive, and child-centered approaches in supporting social and cognitive development in children with attention and behavioral challenges.

Highlight

- Constructivist-based educational play improved focus, emotional control, and collaboration in children with attention challenges.
- Significant development occurred in both social interaction and concentration across two research cycles.
- Playful learning created an engaging and supportive environment for inclusive early education.

Keywords

Attention Deficit Hyperactivity Disorder, Constructivist Approach, Educational Games, Social Interaction, Learning Concentration

Published date: 2025-11-10

I. Pendahuluan

Pendidikan inklusif merupakan pendekatan dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengintegrasikan semua peserta didik ke dalam satu sistem pembelajaran yang sama, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, dalam satu wadah pembelajaran yang sama dengan rekan-rekan mereka yang tanpa kebutuhan khusus. Menurut Lukitasari, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan akses pendidikan yang setara, tanpa terkecuali bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Program inklusi ini menitikberatkan pada penyediaan dukungan pembelajaran yang disesuaikan dengan ciri khas setiap individu. Keberlakuan program ini mencakup semua anak, bukan hanya yang berkebutuhan khusus, karena pada dasarnya setiap anak memiliki karakteristik unik, potensi berbeda, dan keragaman alami yang harus dihargai. Melalui layanan pendidikan inklusif ini, hak anak-anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan yang layak dan berkualitas dapat terpenuhi, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan mendapatkan pengalaman belajar yang optimal [1].

Pendidikan Inklusif di Indonesia telah didukung secara yuridis yaitu melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 pada tahun 2009 dan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 serta Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2010. Dukungan peraturan ini tidak hanya mencakup jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, tetapi juga dimulai sejak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Adanya berbagai landasan hukum dan kesepakatan ini mendorong Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini untuk menerbitkan Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Terpadu pada tahun 2012. Dalam pedoman tersebut, khususnya pada prinsip PAUD keempat, ditegaskan bahwa “anak-anak yang memiliki hambatan fisik dan/atau gangguan perkembangan mental memiliki hak untuk mendapatkan layanan pendidikan anak usia dini (PAUD), baik melalui pendidikan khusus maupun melalui pendekatan inklusif. Selain itu, prinsip ketujuh dalam penyelenggaraan Program PAUD Terpadu menegaskan bahwa setiap satuan PAUD harus berupaya memberikan kesempatan bagi anak-anak berkebutuhan khusus sesuai dengan kapasitas yang dimiliki. Upaya ini tetap harus menjamin hak anak untuk berinteraksi secara wajar dengan teman sebaya serta terlindungi dari segala bentuk diskriminasi, baik yang datang dari peserta didik lain, pendidik, maupun orang dewasa lainnya [2].

Inklusi pada anak usia dini mencerminkan penerapan nilai, kebijakan, dan praktik yang menjamin hak setiap bayi dan anak kecil beserta keluarganya untuk terlibat dalam berbagai aktivitas dan lingkungan tanpa memandang kemampuan mereka. Hal ini juga didukung dengan adanya prinsip dasar PAUD inklusif saling menghargai, keberagaman, menjamin setiap anak memperoleh hak yang sama untuk mengikuti pembelajaran dan berkembang, mengakui perbedaan individual serta membangun lingkungan belajar yang terbuka untuk semua anak (Direktorat Pembinaan PAUD, 2018). ADHD merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder, adalah suatu kondisi yang umumnya mengacu pada anak-anak yang menunjukkan tiga pola perilaku utama: tingkat aktivitas yang berlebihan (hiperaktif), perilaku impulsif, dan kesulitan dalam memusatkan perhatian atau konsentrasi. Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dapat didefinisikan sebagai gangguan psikiatri yang umum. Ciri khasnya adalah adanya ciri utama yang ditunjukkan meliputi ketidakmampuan dalam memusatkan perhatian (inatensi), perilaku yang sangat aktif (hiperaktivitas), serta kecenderungan bertindak secara spontan tanpa berpikir terlebih dahulu (impulsivitas) mempertimbangkan konsekuensi). Gejala-gejala ini tidak sesuai dengan tahap perkembangan individu, baik pada anak-anak, remaja, maupun orang dewasa [3].

Anak-anak dengan ADHD sering menunjukkan keterbatasan interaksi sosial ini pada umumnya mulai terlihat saat anak memasuki pertengahan masa kanak-kanak [4]. Anak dengan gejala ADHD juga kesulitan dalam menyesuaikan perilaku mereka dengan tuntutan lingkungan dan sering bertindak tanpa mempertimbangkan risiko, dengan perilaku yang muncul secara tiba-tiba dan spontan [5]. Perkembangan zaman mengubah cara pandang mengenai anak usia dini. Pada saat ini masyarakat lebih memperhatikan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Hal tersebut disebabkan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan penelitian yang menunjukkan bahwa masa masa masa usia dini memegang peranan krusial dalam membentuk perjalanan hidup seseorang di kemudian hari. memegang peranan krusial dalam membentuk pertumbuhan selanjutnya. Senada dengan Hurlock [6] yang menyebutkan bahwa periode ini sebagai "golden age" atau masa keemasan, di mana seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognitif, emosional, maupun sosial, sedang berada pada puncaknya. Yamin dan Sanan [7] menambahkan bahwa inilah saat krusial untuk menanamkan dasar-dasar membentuk dan mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, disiplin, kemandirian, nilai-nilai agama, emosional dan yang terutama kemampuan sosial anak [8].

Menurut Sujiono (dalam Mayar, 2013), anak usia 3-4 tahun menunjukkan beberapa karakteristik perkembangan sosial yang khas. Pada usia ini, mereka mulai lebih menyadari diri sendiri dan mengembangkan perasaan rendah hati. Kesadaran akan perbedaan ras dan keberagaman juga mulai muncul. Anak-anak di fase ini umumnya sudah bisa menerima arahan dan mengikuti instruksi atau aturan sederhana. Menurut Soekanto (dalam Arifin, 2015: 50), interaksi sosial merupakan dasar dari berbagai proses sosial yang terjadi, yang muncul sebagai hasil dari relasi dinamis antara individu, atau antara individu dan kelompok atau antarkelompok. Terjadinya interaksi ini mensyaratkan adanya kontak dan komunikasi antar pihak. Interaksi sosial merupakan aspek vital dalam kehidupan bermasyarakat. Tanpanya, individu akan kesulitan menjalani kehidupan sehari-hari dan beradaptasi dalam lingkungan sosial [8].

Konsentrasi belajar mengacu pada kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya mempermudah pemahaman materi yang disampaikan guru dan mendukung peningkatan prestasi akademik. Dengan kemampuan ini, seseorang diharapkan mampu memfokuskan perhatiannya pada hal-hal yang dianggap penting. Kontrol terhadap kemauan, pikiran, dan emosi akan lebih mudah dicapai apabila individu merasa senang atau menikmati aktivitas yang sedang dilakukan. Hatiningsih [9] menjelaskan bahwa kurangnya konsentrasi berarti anak dengan ADHD cenderung sulit mempertahankan fokus, sehingga rentang perhatiannya menjadi sangat pendek. Secara umum, mereka

mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, yaitu tidak mampu menjaga perhatian secara terus-menerus pada suatu aktivitas [10]. Bagi anak-anak, bermain dan mainan berfungsi sebagai sarana vital untuk belajar dan bertumbuh menuju kedewasaan. Aktivitas ini membantu menjaga kestabilan emosi anak, sekaligus membimbing mereka untuk mengeksplorasi dunia yang lebih luas. Tanpa kesempatan bermain, proses tumbuh kembang anak bisa terhambat dan bahkan berpotensi menimbulkan penyimpangan dalam perkembangannya kejiwaan (Jasa Unggah Muliawan, 2021). Alat permainan edukatif ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan edukatif mempunyai nilai-nilai pendidikan. Menurut Mayke yang menurut Badru Zaman, alat permainan edukatif merupakan instrumen yang sengaja diciptakan untuk tujuan pendidikan [11].

Di TK SKB Kutai Timur, melalui observasi awal menunjukkan dari sembilan anak terdapat satu anak di TK B yang menunjukkan gejala ADHD yang dimana anak tersebut sulit untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran dan berinteraksi sosial kepada teman. Dari sembilan anak tersebut, satu anak menunjukkan gejala ADHD yaitu berinisial D usia 6 tahun. Peserta didik D dengan gejala ADHD tersebut sering menunjukkan perilaku kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya dan kesulitan dalam berkonsentrasi belajar saat dikelas, seperti tingkat kemasannya yang tinggi, tidak mampu mengikuti petunjuk dengan baik serta cenderung bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensinya, dan sering berbicara tanpa menunggu giliran, kesulitan dalam mengikuti aturan dalam permainan sederhana. Upaya yang dilakukan oleh pendidik guna mengembangkan keterampilan interaksi sosial dan konsentrasi belajar pada anak dengan gejala ADHD adalah dengan cara memahami karakteristik anak, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak yang berhubungan dengan pendekatan konstruktivisme. Seperti melakukan kegiatan bermain balok, dengan membagi menjadi beberapa kelompok yang didalam kelompok kecil didalamnya ada anak dengan gejala ADHD tersebut. Dalam bermain balok, anak-anak diberi kesempatan untuk membangun sesuai dengan imajinasi mereka dan bekerjasama dengan tujuan agar terjalin interaksi sosial yang baik antar sesama teman dan menyelesaikan konflik secara bersama. Namun pada anak ADHD kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajarnya belum sesuai dengan seperti yang diharapkan, peserta didik belum mampu mengespresikan diri secara verbal dan non-verbal, serta belum mampu untuk fokus dalam mengerjakan proyek yang diberikan.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan McTaggart, yang bertujuan meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak dengan gejala ADHD melalui permainan edukatif berbasis pendekatan konstruktivisme. PTK dipilih karena berfokus pada perbaikan mutu proses dan hasil pembelajaran serta pemecahan masalah nyata di kelas secara sistematis. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, yang mencakup penentuan tujuan, waktu, tempat, pelaksanaan, dan langkah tindakan; (2) Pelaksanaan Tindakan, yakni penerapan strategi pembelajaran yang dirancang secara fleksibel sesuai kurikulum untuk mencapai peningkatan yang diharapkan; (3) Observasi, yaitu pengamatan terhadap proses pembelajaran saat tindakan berlangsung; dan (4) Refleksi, yaitu tahap peninjauan terhadap hasil tindakan untuk mengidentifikasi keberhasilan maupun kekurangan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

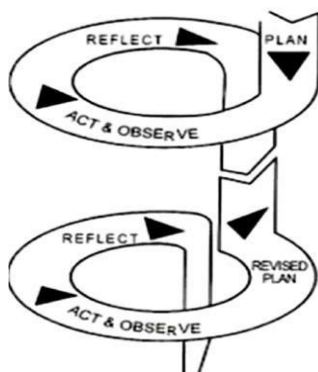


Figure 1. Model Kemmis dan McTaggart (dari Aliyah et al., 2019)

Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk berinteraksi secara langsung dengan subjek penelitian, mengidentifikasi permasalahan, dan menerapkan tindakan untuk memperbaiki kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar pada anak. Penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan, mulai Desember 2024 hingga Mei 2025, dengan frekuensi dua kali pertemuan setiap minggu berdurasi 60 menit per sesi, bertempat di TK SKB Kutai Timur, Kecamatan Sangatta Utara, Kalimantan Timur, yang memiliki fasilitas pembelajaran memadai. Subjek penelitian adalah anak kelompok B berusia 5–6 tahun, dengan satu anak berinisial D yang telah teridentifikasi memiliki gejala ADHD, seperti kesulitan dalam pengendalian emosi, interaksi sosial, dan konsentrasi. Tindakan pembelajaran menggunakan permainan edukatif berbasis pendekatan konstruktivisme melalui empat tahapan dalam setiap siklus, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan mencakup penyusunan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan mental serta penyediaan alat peraga; pelaksanaan berfokus pada aktivitas interaktif seperti diskusi dan permainan membangun; observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan dan respon anak; sedangkan refleksi digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan dan kendala pembelajaran untuk perbaikan siklus berikutnya. Data dikumpulkan melalui skala penilaian perilaku interaksi sosial dan konsentrasi belajar yang diisi oleh guru dan peneliti, serta observasi langsung selama proses pembelajaran. Instrumen

terdiri dari kisi-kisi skala penilaian dan pedoman observasi yang mencakup berbagai aspek seperti komunikasi verbal, pengendalian emosi, fokus belajar, serta reaksi terhadap gangguan. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan peningkatan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak sesuai indikator perkembangan dengan kategori BB, MB, BSH, dan BSB, dengan target keberhasilan minimal kategori “Baik” ($\geq 76\%$). Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan skor perilaku dengan rumus $NP = (R/SM) \times 100\%$, dan deskriptif kualitatif untuk menguraikan secara analitik-argumentatif hasil observasi proses pembelajaran, sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penerapan permainan edukatif dengan pendekatan konstruktivisme pada anak dengan gejala ADHD.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di TK SKB Kutai Timur, yang beralamat di Jl. Soekarno Hatta No. 01, Desa Singa Gembara, Kecamatan Sangatta Utara, Kabupaten Kutai Timur, Kalimantan Timur, sebuah sekolah inklusif yang menerima peserta didik dengan berbagai karakteristik, termasuk anak berkebutuhan khusus. Pada tahun ajaran ini, sekolah menerima satu anak dengan gejala Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), sehingga peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak tersebut. Observasi dilakukan oleh pendidik menggunakan skala penilaian perilaku yang mencakup aspek interaksi sosial, seperti kemampuan komunikasi verbal, kemampuan mendengarkan, pengaturan emosi, kesadaran sosial, kemampuan mengatur impuls, dan kerjasama kelompok, serta aspek konsentrasi belajar, seperti memperhatikan instruksi, fokus saat belajar, daya konsentrasi, reaksi terhadap gangguan, pengendalian impulsif, ketekunan dalam tugas, kedisiplinan dalam jadwal belajar, kemampuan mengabaikan distraksi, dan konsistensi perilaku. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam berbagai aspek interaksi sosial dan memiliki tingkat konsentrasi belajar yang rendah, seperti sulit mengikuti instruksi, kurang fokus, mudah terdistraksi, dan kurang konsisten dalam perilaku belajar. Guru sebelumnya belum menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme maupun penggunaan permainan edukatif secara sistematis. Temuan ini menjadi dasar penting bagi pelaksanaan tindakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak dengan gejala ADHD melalui pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran.

Table 1. Nilai Pra Tindakan Skala Penilaian Perilaku Interaksi Sosial dan Konsentrasi Belajar

Subjek	Aspek Kemampuan	Skor Maksimal	Skor Pra Tindakan	Presentase
D	Interaksi Sosial	60	24	40%
	Konsentrasi Belajar	63	25	39%

Paparan pada tabel diatas yakni peserta didik memperoleh nilai pra tindakan kemampuan interaksi sosial dengan nilai 24 dari skor dengan presentase 40% dari skor maksimal 60, sedangkan untuk kemampuan konsentrasi belajar memperoleh nilai 25 dengan presentase 39% dari skor maksimal 63.

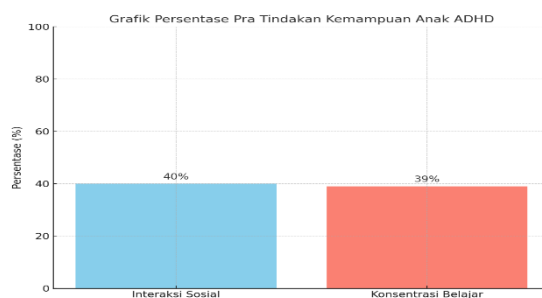


Figure 2. Grafik Batang Pratindakan Skala Penilaian Perilaku Interaksi Sosial dan Konsentrasi Belajar

Hasil penilaian pra tindakan menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak dengan gejala ADHD masih tergolong rendah. Pada aspek interaksi sosial, anak memperoleh skor 24 dari skor maksimal 60 dengan persentase 40%, yang mencerminkan kesulitan dalam berbagai indikator, seperti kemampuan komunikasi verbal (berbicara jelas, memulai dan mengikuti percakapan), kemampuan mendengarkan (memperhatikan dan merespons instruksi dengan tepat), pengaturan emosi (mengendalikan kemarahan dan respon terhadap konflik), kesadaran sosial (mengenal ekspresi dan berempati terhadap teman), kemampuan mengatur impuls (menunggu giliran dan menghindari perilaku impulsif), serta kerjasama dalam kelompok (berkolaborasi dan mengikuti aturan dalam aktivitas bersama). Sementara itu, pada aspek konsentrasi belajar, anak memperoleh skor 25 dari skor maksimal 63 dengan persentase 39%, yang menunjukkan lemahnya kemampuan dalam memperhatikan instruksi, fokus saat belajar, mempertahankan daya konsentrasi, mengendalikan impulsif, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Anak juga menunjukkan kesulitan dalam menjaga kedisiplinan jadwal belajar, mengabaikan distraksi dari lingkungan sekitar, dan mempertahankan konsistensi perilaku selama proses

pembelajaran. Temuan ini menegaskan perlunya intervensi pembelajaran berbasis konstruktivisme melalui permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak.

2. Deskripsi Data Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada 8 Mei 2025 dan 19 Mei 2025, dengan fokus kegiatan membangun rumah menggunakan APE balok secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak dengan gejala ADHD. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun modul ajar berdasarkan hasil observasi awal, menentukan waktu pelaksanaan, menyiapkan media pembelajaran berupa foto dan video bangunan rumah, serta lembar observasi untuk mencatat proses tindakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi, ice breaking, penyampaian tujuan, dan penjelasan aturan bermain, kemudian dilanjutkan kegiatan inti berupa pembentukan kelompok kecil (3–4 anak per kelompok) untuk membangun rumah menggunakan balok. Selama proses tersebut, guru memberikan contoh, bimbingan, dan kesempatan bagi anak untuk berlatih komunikasi, kerja sama, pengendalian emosi, menunggu giliran, serta fokus dalam menyimak penjelasan dan menyelesaikan tugas. Peserta didik juga dilatih merapikan alat setelah bermain, menunjukkan bentuk geometri yang digunakan, dan menjelaskan hasil karya kelompoknya. Kegiatan ditutup dengan refleksi perasaan anak, pemberian reward, doa, dan salam penutup. Pada tahap observasi, peneliti menilai perkembangan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak ADHD melalui pengamatan langsung dan tes performa, dengan skor maksimal 60 dan rentang skor 0–3 per indikator. Hasil observasi menunjukkan adanya keterlibatan aktif anak dalam diskusi dan permainan kelompok, meskipun masih memerlukan arahan guru dalam mengelola emosi, fokus, dan komunikasi selama kegiatan berlangsung.

Table 2. Hasil Skala Penilaian Perilaku Interaksi Sosial dan Konsentrasi Belajar Anak dengan Gejala ADHD Siklus I

Pertemuan	Aspek kemampuan	Skor maksimal	Skor perolehan	Persentase
Pra tindakan	Interkasi social	60	24	40%
	Konsentrasi belajar	63	25	39,68%
I	Interkasi social	60	27	45%
	Konsentrasi belajar	63	26	41,26%
II	Interksi social	60	32	53,33%
	Konsesntansi belajar	63	35	55,55%

Berdasarkan hasil tindakan Siklus I, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak dengan gejala ADHD dari pra tindakan hingga pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, kemampuan interaksi sosial mencapai 40% dan konsentrasi belajar 39,68%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 53,33% untuk interaksi sosial dan 55,55% untuk konsentrasi belajar. Peningkatan ini dipengaruhi oleh pembelajaran kelompok melalui permainan edukatif yang menarik, memungkinkan anak lebih aktif berinteraksi, fokus, dan berpartisipasi dalam kegiatan membangun rumah menggunakan APE balok. Selama proses pembelajaran, anak menunjukkan antusiasme, keberanian menjawab pertanyaan, serta mampu mengikuti instruksi guru meskipun masih memerlukan pengulangan. Refleksi siklus I menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan konstruktivisme melalui permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan konsentrasi anak, namun belum mencapai target keberhasilan minimal 76% (kategori “Berkembang Sesuai Harapan”). Beberapa kendala muncul, seperti mudah terdistraksi oleh kelompok lain akibat kurangnya pengondisian kelas dan distribusi alat yang belum merata. Sebagai tindak lanjut, peneliti dan guru merencanakan perbaikan pada Siklus II, antara lain dengan memastikan pemerataan alat dan bahan, meningkatkan ketegasan guru dalam mengarahkan kelompok, serta mengondisikan ruang kelas agar pembelajaran lebih fokus dan kondusif. Selain itu, peneliti juga merancang kegiatan pembelajaran dengan variasi permainan lain seperti puzzle, bermain peran, dan bermain pasir untuk lebih mengoptimalkan peningkatan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak.

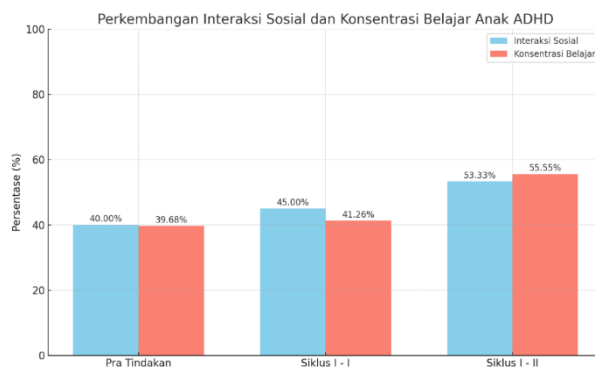


Figure 3. Siklus I Grafik Batang Kemampuan Interaksi Sosial dan Kosentrasi Belajar

3. Deskripsi Data Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada 26 Mei 2025 dan 28 Mei 2025, dengan mengacu pada hasil refleksi Siklus I serta menerapkan beberapa perbaikan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti memastikan kesiapan media dan ruang kelas, mengondisikan lingkungan belajar agar minim distraksi dengan mengunci pintu, serta memberikan penjelasan kegiatan dan reward untuk memotivasi peserta didik. Pertemuan pertama berfokus pada kegiatan bermain peran dengan tema pusat perbelanjaan, di mana peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil sebagai penjual dan pembeli. Kegiatan ini melatih interaksi sosial melalui percakapan, kerja sama, empati, dan komunikasi dua arah dalam konteks transaksi sederhana, sekaligus melatih konsentrasi dalam mengikuti alur permainan dan aturan kelompok. Pertemuan kedua dilakukan dengan kegiatan menyusun puzzle secara berpasangan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, kesabaran, serta fokus dalam menyelesaikan tugas. Dalam kedua pertemuan, guru memberikan apersepsi melalui lagu dan ice breaking, menayangkan media gambar/video, membimbing praktik, dan memberikan latihan mandiri sebelum menutup pembelajaran dengan refleksi perasaan dan pemberian reward. Observasi dilakukan terhadap kemampuan interaksi sosial (seperti kemampuan berbicara bergiliran, bekerja sama, menunjukkan empati) dan konsentrasi belajar (seperti ketenangan, fokus, dan pengendalian impuls) menggunakan instrumen dengan skor maksimal 60 untuk interaksi sosial dan 63 untuk konsentrasi, dengan rentang skor 0–3 per indikator. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti instruksi, berinteraksi secara positif, dan menunjukkan fokus belajar yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya, mencerminkan efektivitas pendekatan konstruktivisme melalui variasi permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan konsentrasi anak ADHD.

Table 3. Hasil Skala Penilaian Perilaku Interaksi Sosial Dan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Gejala ADHD Siklus II

Pertemuan	Aspek kemampuan	Skor maksimal	Skor perolehan	Persentase
I	Interkasi social	60	36	60%
	Konsentrasi belajar	63	52	82,53%
II	Interksi social	60	55	91,66%
	Konsesntentrasi belajar	63	54	85,71%

Berdasarkan tabel diatas terdapat peningkatan selama siklus II dari pertemuan satu hingga pertemuan dua selama proses pembelajaran meningkatkn kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar. Pertemuan I kemampuan interkasi sosial memperoleh skor 36 dengan persentase 60%, dan kemampuan konsentrasi memperoleh skor 52 dengan persentase 82,53%. Sedangkan pada pertemuan II kemampuan interaksi sosial memperoleh skor 55 dengan persentase 91,66% dan kemampuan konsentrasi belajar memperoleh skor 54 dengan persentase 85,71%, selama proses pembelajaran pada siklus II kemampuan interkasi sosial dan konsentrasi belajar peserta didik mengalami peningkatan.

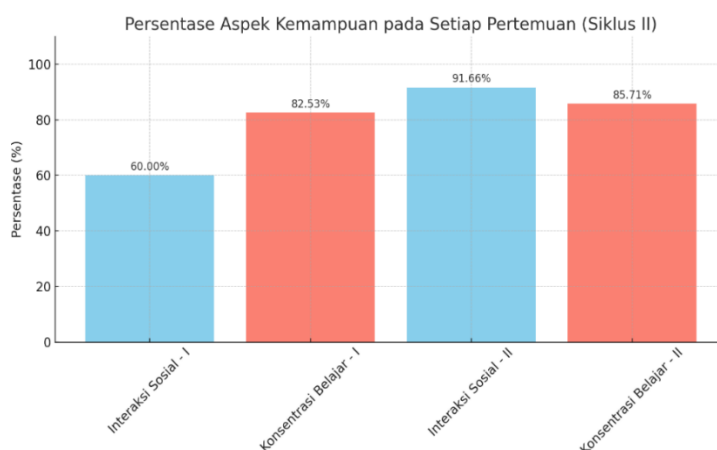


Figure 4. Siklus II Kemampuan Interaksi Sosial dan Konsentrasi Belajar

Selama proses tindakan Siklus II, peserta didik menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar. Anak dengan gejala ADHD mampu fokus selama pembelajaran tanpa terdistraksi oleh kelompok atau pasangan lain, memperlihatkan perilaku belajar yang stabil, serta mampu memperhatikan instruksi guru dan menyelesaikan tugas sesuai arahan. Peserta didik tampak percaya diri dalam berinteraksi sosial, mendengarkan pasangan tanpa memotong pembicaraan, dan aktif membantu teman saat menyusun puzzle, seperti menawarkan bantuan ketika pasangannya kesulitan. Guru berperan aktif dalam menjaga fokus anak dengan memberikan teguran tegas saat anak mulai kehilangan konsentrasi, sehingga anak dapat kembali fokus ke kegiatan. Suasana kelas menjadi kondusif dan menyenangkan karena guru konsisten memberikan apresiasi dan reward berupa cap bintang saat anak berhasil menyelesaikan tugas. Hasil

refleksi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pra tindakan hingga Siklus II, dengan capaian kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 76%, sesuai kriteria yang telah ditetapkan peneliti. Peningkatan ini terjadi berkat pengawasan guru yang lebih ketat, simulasi interaksi sosial yang intensif, serta kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif dengan pendekatan konstruktivisme yang efektif mendorong anak untuk fokus, bekerja sama, dan berinteraksi secara positif selama proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak dengan gejala ADHD pada kelompok B Taman Kanak-kanak SKB Kutai timur dengan inisial D ditemukan permasalahan. Menurut (Fauziyah & Harsiwi, 2024), ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) adalah kategori anak berkebutuhan khusus yang ditandai oleh gangguan perkembangan saraf yang memengaruhi perilaku hiperaktif serta masalah dalam atensi atau perhatian. Anak-anak dengan ADHD seringkali kesulitan untuk mempertahankan konsentrasi dan mengorganisasi tindakan mereka dalam situasi yang tidak terstruktur. Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah salah satu gangguan perkembangan yang umum ditemukan pada anak-anak, termasuk pada anak-anak prasekolah. Pembelajaran kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar pada anak usia dini, khususnya pada Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sosial dan emosional dan kognitif mereka. Pada usia ini, anak-anak perlu belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kemampuan interaksi sosial mencakup bekerjasama, mendengarkan, berbagi, mengelola emosi dan lain sebagainya. Sedangkan kemampuan konsentrasi belajar mencakup fokus saat belajar, tetap tenang dan tidak merespon gangguan, disiplin dalam belajar dan lain sebagainya.

Paparan diatas dapat menjadi acuan untuk menentukan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi pada anak dengan gejala ADHD, adapun upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar pada peserta didik yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Peneliti melihat dan mendiskusikan dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran yang ada dikelas, kemudian peneliti menawarkan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan edukatif yang ada didalam kelas dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme. Guru merespon dengan baik, kemudian peneliti dan guru melakukan perencanaan tindakan kelas. Tindakan penelitian ini dilaksanakan dua siklus yaitu siklus I sebanyak dua pertemuan dan siklus II sebanyak dua pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap dalam pelaksanaan metode penelitian tindakan yakni planning (perencanaan), action (tindakan), observation (pengamatan), reflection (refleksi) [12]. Upaya untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar menggunakan permainan edukatif dengan pendekatan konstruktivisme pada peserta didik dengan gejala ADHD sudah mencapai target keberhasilan yang dibuktikan pada siklus II. Peningkatan pembelajaran peserta didik ini dikarenakan permainan edukatif merupakan alat dan media pembelajaran yang efektif untuk kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak. Konstruktivisme menurut Piaget sangat berpengaruh dalam proses belajar-mengajar anak di sekolah. Vygotsky mengemukakan tentang konstruktivisme, menekankan pentingnya interaksi anak dengan lingkungannya. Dalam pandangan ini, peran pendidik di sekolah adalah menumbuhkan kepercayaan diri anak, sementara orang tua memiliki peran penting dalam melibatkan anak dalam berbagai aktivitas untuk membangun kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Konsep pendidikan konstruktivisme merupakan suatu pendekatan yang menjelaskan bagaimana anak-anak belajar. Dalam model pendidikan ini, pembelajaran melibatkan integrasi informasi, ide, aktivitas, atau pengetahuan baru ke dalam kerangka pengetahuan yang telah ada pada diri individu sebelumnya. Menurut Shymansky, konstruktivisme adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, yaitu dengan menstimulasi pemikiran aktif anak dan membuka wawasan mereka melalui bimbingan serta arahan dari pendidik [13].

Penerapan permainan edukatif dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan berbagai permainan edukatif pada peserta didik dengan gejala ADHD kelompok B mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar dengan cara yang menyenangkan. Pada proses pembelajaran peserta didik menemukan jati dirinya sendiri, menumbuhkan rasa percaya diri, dan berani untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Selama proses pembelajaran peserta didik juga dapat mengikuti instruksi dari guru, peserta didik dapat berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung. Penerapan permainan edukatif menggunakan pendekatan konstruktivisme terbukti menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar pada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dari pra tindakan hingga pelaksanaan Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar peserta didik dengan gejala ADHD. Pada Siklus I, pertemuan pertama menunjukkan kemampuan interaksi sosial sebesar 40% dan konsentrasi belajar 39,68%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 53,33% untuk interaksi sosial dan 55,55% untuk konsentrasi belajar. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran kelompok melalui permainan edukatif berbasis pendekatan konstruktivisme mampu memfasilitasi anak untuk lebih aktif, fokus, dan antusias mengikuti kegiatan. Meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan minimal sebesar 76%, karena peserta didik masih mudah terdistraksi oleh kelompok lain dan sering berpindah tempat, sehingga fokus belajar belum maksimal. Oleh karena itu, pada Siklus II, peneliti dan guru melakukan perbaikan dalam pengondisian kelas, pengawasan guru, serta penerapan reward untuk menjaga keterlibatan dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran.

Pada Siklus II, peningkatan hasil belajar terlihat lebih optimal. Pertemuan pertama menunjukkan kemampuan interaksi sosial mencapai 60% dan konsentrasi belajar 82,53%, sedangkan pertemuan kedua meningkat signifikan dengan interaksi sosial mencapai 91,66% dan konsentrasi belajar 85,71%. Peningkatan ini dipengaruhi oleh simulasi interaksi sosial yang lebih terarah, kegiatan bermain yang bervariasi seperti bermain peran dan menyusun puzzle, serta strategi pengelolaan kelas yang lebih efektif. Peserta didik sudah mampu fokus, tidak mudah terdistraksi, menunjukkan perilaku belajar yang stabil, memperhatikan instruksi, dan menyelesaikan tugas sesuai arahan. Pendekatan konstruktivisme melalui permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar anak ADHD, sekaligus mendorong mereka untuk berpikir aktif, berdiskusi, mengendalikan impulsif, serta disiplin dalam belajar. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan motivasi belajar dan rasa percaya diri peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

interaktif, dan kondusif untuk keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

IV. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak SKB Kutai timur pada peserta didik dengan gejala ADHD pada kelompok B dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Dan Konsentrasi Belajar Menggunakan Permainan Edukatif Dengan Pendekatan Konstruktivisme menunjukkan adanya peningkatan dari setiap pelaksanaan tindakan. Keberhasilan ini dikarenakan penerapan permainan edukatif menggunakan pendekatan konstruktivis pada peserta didik dengan gejala ADHD kelompok B mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar dengan cara yang menyenangkan. Penerapan permainan edukatif dengan menggunakan pendekatan konstruktivis memberikan dampak positif seperti peserta didik mampu menunjukkan kemampuan interaksi sosial yang lebih baik seperti mampu berbicara dengan jelas, mampu mendengarkan dengan perhatian yang penuh, mampu mengontrol emosi dan berpartisipasi aktif secara langsung, dan pada konsentrasi belajar peserta didik tampak fokus menyelesaikan tugas yang diberikan guru, mampu menyimak pada saat diajak bicara, serta mampu merapikan permainan yang telah digunakan, serta peserta didik juga mampu mengendalikan perasaan dan empati. Selama proses pembelajaran peserta didik dapat mengikuti instruksi guru, peserta didik berpartisipasi mereka menunjukkan keaktifan berlebihan selama proses pembelajaran. Situasi ini terbukti dari data yang telah didapatkan dari pra tindakan hingga siklus II yang terlihat ketuntasan pembelajaran peserta didik yang terus meningkat. Peningkatan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar yang ditunjukkan oleh D yakni sudah dapat menunjukkan kemampuan untuk berbicara bergiliran, menunjukkan empati, dan bekerja sama dengan teman sebaya dan mampu mempertahankan fokus, mengikuti instruksi dengan baik, dan menunjukkan perilaku belajar yang stabil. Permainan edukatif menggunakan pendekatan konstruktivisme tidak hanya membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan konsentrasi belajar, pendekatan ini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, kolaborasi sosial, dan refleksi. Peserta didik menunjukkan kemajuan dalam aspek komunikasi verbal, mendengarkan, pengaturan emosi, kesadaran sosial, pengendalian impuls, kerjasama kelompok, serta kemampuan untuk memperhatikan instruksi, fokus saat belajar, dan mengabaikan distraksi. Penerapan ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti mengemukakan beberapa saran, guru diharapkan terus menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran terutama untuk anak dengan gejala ADHD. Permainan edukatif dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan sosial dan kognitif peserta didik, Sekolah dapat memberikan dukungan kepada guru untuk menerapkan permainan edukatif dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Penelitian ini hanya melibatkan satu anak dengan gejala ADHD. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak untuk dapat menguji generalisasi efektivitas pendekatan konstruktivisme.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK SKB Kutai Timur, para guru, dan peserta didik yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pembimbing akademik atas arahan dan bimbingannya. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

References

1. S. N. Fauziyah and N. E. Harsiwi, "Pendidikan Inklusi bagi Anak Berkebutuhan Khusus Penyandang ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan," *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, vol. 1, no. 3, pp. 1493–1497, 2024. [Online]. Available: <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i3.179>
2. A. Supena, S. Nuraeni, R. P. Soedjojo, W. Maret, D. Paramita, C. Rasyidi, and S. D. C, *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif (Guidelines for the Implementation of Inclusive Early Childhood Education)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
3. Mirnawari and Amka, *Pendidikan Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)*. 1st ed. 2019.
4. N. W. S. Virgian Ferda Sari, "PECS (Picture Exchange Communication System) terhadap Interaksi Sosial anak ADHD (Attention Deficit-Hyperactive Disorder)," *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, vol. 16, no. 1, pp. 28–34, 2020.
5. S. D. N. Teluk and P. Kota, "Faktor-faktor penyebab Anak menjadi Attention Deficit Hyperactive," *Jurnal Pendidikan*, vol. 4, pp. 141–147, Nov. 2020.
6. E. B. Hurlock, *Child Development*. New York: McGraw-Hill, 1978.
7. M. Yamin and S. Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2013.
8. R. Ballerina, "Kemampuan interaksi sosial anak usia dini di kelompok bermain among siwi bantul," *Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1*, vol. 9, no. 5, pp. 396–404, 2020.
9. Hatiningsih, "Perkembangan Anak Usia Dini dan Peran Guru," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2013.
10. I. Yolanda and S. Bahri, "Penerapan Permainan Labirin untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)," *Jurnal Pendidikan Khusus*, vol. 4, pp. 40–52, 2019.
11. M. Fadillah, *Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017.
12. Farhana et al., "Model Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019.
13. K. Ulfadhilah, "Model Pembelajaran Konstruktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Islamic EduKids*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3439>
14. C. M. Putri, Hartini, and Suyanti, "Konsentrasi belajar siswa ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) di Sekolah Dasar," in *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, vol. 5, 2024. [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

15. Direktorat Pembinaan PAUD, Prosedur Operasi Standar Pendidikan Anak Usia Dini Inklusif. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
16. N. Dodi, "Penerapan Pendekatan Konstruktivistik dalam Pendidikan bagi Anak Usia Dini dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran," Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 1, no. 2, 2016.
17. S. W. Evans, J. S. Owens, B. T. Wymbs, and A. R. Ray, "Evidence-Based Psychosocial Treatments for Children and Adolescents With Attention Deficit/Hyperactivity Disorder," Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology, vol. 47, no. 2, pp. 157–198, 2018. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1080/15374416.2017.1390757>
18. S. P. Hinshaw, "Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD): Controversy, Developmental Mechanisms, and Multiple Levels of Analysis," Annual Review of Clinical Psychology, vol. 14, pp. 291–316, 2018. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-050817-084917>
19. L. S. Vygotsky, "Interaction between Learning and Development," in Mind in Society, pp. 79–91, 2019. [Online]. Available: <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4.11>
20. K. Lestari, Kunci Mengendalikan Anak Dengan ADHD. Kholiq Abd (ed.), 2024.
21. S. Syahrul, Teori-Teori Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media, 2020.
22. J. U. Muliawan, 41 Model Mainan Edukatif Terbaik. Yogyakarta: Gava Media, 2021.
23. D. N. Mohd Nizam, "Developing a Depression Detector Application by integrating the DASS-21 measures: A Preliminary Study," International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering, vol. 9, no. 1.4, pp. 543–549, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/7691.42020>