

Upaya Peningkatan Konsentrasi Anak Adhd Dengan Bermain Boneka Tangan Bercerita Di TK Saymara Kartasura

Ratih Dwilestari Puji Utami^{1*}, Nur Rakhmawati², Christiani Bumi Pangesti³

¹Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Profesi Ners Program Profesi, Universitas Kusuma Husada, Surakarta, Indonesia

Email: lratihaccey@ukh.ac.id *, nurrahmawati_ikmuns@ukh.ac.id, christianibumi@ukh.ac.id

(* : coresponding author)

ABSTRAK

Anak dengan ADHD atau gangguan Pemusatan Perhatian dan Gangguan Konsentrasi sering mengalami penurunan kemampuan belajar. Hal ini dikarenakan adanya ketidakmampuan anak ADHD dalam memfokuskan perhatian yang mengakibatkan penurunan prestasi anak di sekolah. Permasalahan yang didapatkan dari anak ADHD di TK Saymara Kartasura adalah anak tidak dapat mempertahankan fokus dan konsentrasinya saat pelajaran berlangsung. Anak sering berlari dan melakukan kegiatan yang lainnya saat pembelajaran dan tidak menuruti perintah guru yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar anak, sehingga diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan konsentrasi anak dan meningkatkan perhatian anak terhadap pembelajaran. Berdasarkan penelitian permainan boneka tangan dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD. Permainan boneka tangan merupakan jenis permainan yang menggunakan boneka yang dimainkan dengan cara memasukkan tangan kedalam boneka tersebut. Permainan boneka tangan ini menggunakan boneka yang menyerupai binatang dengan cerita fabel "monyet yang serakah tidak dapat apa-apa". Jumlah peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sebanyak 10 anak ADHD di TK Saymara Kartasura. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi tingkat konsentrasi anak. Hasil observasi didapatkan terdapat peningkatan konsentrasi pada anak dari 100% tingkat konsentrasi rendah menjadi 60% tingkat konsentrasi sedang dengan 10 anak ada 6 anak yang kooperatif mengikuti terapi boneka tangan dan 4 anak tidak dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Berdasarkan observasi lainnya didapatkan waktu konsentrasi yang dapat dipertahankan anak rata-rata 10 menit, untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi diperlukan adanya upaya *focusing* dengan memanggil nama anak. Tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam hal tingkat hiperaktivitas.

Kata Kunci: ADHD; Konsentrasi; bermain boneka tangan; boneka tangan bercerita; anak TK

Abstract

Children with ADHD or Attention Deficit Disorder and Concentration Disorder often experience decreased learning ability. This is due to the inability of ADHD children to concentrate which results in decreased achievement in school. The problem found in ADHD children at Saymara Kartasura Kindergarten is that children cannot maintain their focus and concentration during lessons. Children often run and do other activities during learning and do not obey the teacher's orders which results in low learning achievement, so efforts are needed to improve children's concentration and increase children's attention to learning. Based on research, hand puppet games can improve the concentration of ADHD children. Hand puppet games are a type of game that uses dolls that are played by inserting hands into the doll. This hand puppet game uses dolls that resemble animals with the fable story "the greedy monkey got nothing". The number of participants in this community service activity was 10 ADHD children at Saymara Kartasura Kindergarten. The assessment was carried out using an observation sheet for the child's concentration level. The results of the observation showed that there was an increase in concentration in children from 100% low concentration level to 60% medium concentration level with 10 children, 6 children were cooperative in following hand puppet therapy and 4 children were unable to follow the activities properly. Based on other observations, it was obtained that the concentration time that children could maintain was an average of 10 minutes, to improve the ability to concentrate, an effort was needed to focus by calling the child's name. There was no difference between boys and girls in terms of hyperactivity levels.

Keywords: ADHD; Concentration; playing hand puppets; hand puppets telling stories; kindergarten children

1. PENDAHULUAN

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Gangguan pemusatan perhatian merupakan kondisi dimana anak mengalami ketidakmampuan dalam memberikan perhatiannya pada sesuatu yang dihadapi secara utuh, dan mudah beralih perhatian dari aktivitas satu ke aktivitas yang lainnya. ADHD diderita oleh 6% anak didunia, dengan 10-20% terjadi pada anak usia sekolah (Ilic & Ilic, 2022). Jumlah penderita ADHD di US adalah sebanyak 6 juta anak, dengan rincian 2% penderita ADHD berusia 3-5 tahun, 10% berusia 6-11 tahun, dan 13% berusia 12-17 tahun (*Center for Disease Control and Prevention*, 2020).

DSM-IV-TR didapatkan bahwa salah satu karakteristik dari tiga karakteristik utama ADHD adalah ketidakkemampuan anak untuk memusatkan perhatiannya, anak mudah teralihkan perhatiannya dan cenderung terlihat ceroboh, sering gagal dalam menyelesaikan tugasnya dan sering kehilangan benda-benda yang dimilikinya (Mirnawati & Amka, 2019). Ketidakkemampuan anak ADHD dalam memfokuskan perhatian dapat menurunkan prestasi anak di sekolah. Anak ADHD cenderung menunjukkan perilaku tidak mendengarkan perintah guru, suka mengganggu temannya, dan sering melakukan kegiatan diluar kelasnya (Anjani et al., 2016).

Penelitian sebelumnya menunjukkan ada pengaruh terapi bermain untuk meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD (Hatiningsih, 2013). Ada beberapa permainan yang dapat meningkatkan konsentrasi anak ADHD, antara lain: permainan kolase (Putri et al., 2022), bermain playdough (Noenta et al., 2022), terapi bermain dengan CBPT (*Cognitive Behavior Play Therapy*) (Kholilah & Solichatun, 2018), bermain *puzzle* (Tiffany Dameria, 2018), bermain engklek (Iswinarti & Cahyasari, 2017), bermain *finger painting* (Aola, 2016), terapi sensori integrasi (Watari et al., 2021), selain itu pemberian reinforcement dapat meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD (Kiska Zurianda, 2022).

Bermain boneka tangan merupakan permainan yang memanfaatkan boneka yang terbuat dari kain dengan bentuk menyerupai binatang, tumbuhan atau manusia yang dapat dimasuki tangan dan dapat dioperasikan dengan memberikan suara dan mampu mengajak anak untuk berinteraksi. Permainan boneka tangan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dan berbahasa (Sari & Solikin, 2017). Permainan boneka tangan ini juga berpengaruh untuk meningkatkan karakter positif anak (Sulianto et al., 2014). Hasil penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa terapi bermain boneka tangan bercerita dapat meningkatkan tingkat konsentrasi anak ADHD dengan *p value* 0,014 (Utami, 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di tempat pengabdian masyarakat, didapatkan bahwa terdapat 10 anak usia pra sekolah yang mengalami ADHD. Masalah terkait konsentrasi yang sering ditemui pada anak tersebut adalah sulitnya anak untuk duduk tenang dan mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir, anak lebih banyak bermain dan berlari saat pembelajaran berlangsung, kemampuan anak untuk berkonsentrasi rendah, ketika anak tertarik dengan hal yang disukainya hal tersebut tidak dapat bertahan lama, kesenjangan prestasi belajar anak dengan anak normal lainnya. Rumusan masalah yang diangkat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah “Bagaimanakah Upaya Terapi Bermain Boneka Tangan Bercerita terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak ADHD?”.

Tujuan umum dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan setelah mendapatkan terapi bermain boneka tangan bercerita, terdapat peningkatan kemampuan berkonsentrasi pada anak ADHD. Tujuan khususnya antara lain: anak dapat mengikuti dan memperhatikan cerita selama kurang lebih 10 menit atau hingga kegiatan selesai, melatih konsentrasi anak selama permainan berlangsung, membangun suasana hati anak.

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengikuti kegiatan hingga selesai, meningkatkan konsentrasi anak selama permainan berlangsung, dan dapat digunakan oleh orang tua untuk melatih konsentrasi pada anak ADHD.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menyesuaikan dengan usia anak pra sekolah. Kegiatan dilakukan dengan menggunakan pendekatan bermain dan bercerita. Permainan dengan boneka tangan yang memiliki bentuk menyerupai binatang dengan warna yang menarik dapat menarik perhatian anak. Disertai juga dengan cerita fabel tentang “Monyet Serakah Tidak Dapat Apa-Apa” diharapkan dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan hingga selesai. Kegiatan ini dilakukan di TK Saymara Kartasura pada bulan Mei 2024. Pemilihan peserta dilakukan dengan teknik *total sampling* pada siswa yang memenuhi kriteria, yaitu siswa usia pra sekolah dengan ADHD yang hadir saat kegiatan berlangsung, sehingga didapatkan total jumlah peserta adalah 10 partisipan. Pengambilan data dilakukan 2 kali yaitu sebelum dan setelah kegiatan bermain boneka tangan bercerita dengan menggunakan lembar observasi tingkat konsentrasi anak. Proses kegiatan pengabdian Masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain:

1. Tahap Persiapan

Tahap Persiapan ini dimulai dengan pembuatan perencanaan kegiatan, antara lain: pembuatan proposal kegiatan, presentasi internal, pembuatan SAP bermain boneka tangan bercerita, persiapan alat dan bahan, dan kontrak waktu untuk pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Implementasi/Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan dilakukan setelah kontrak waktu dan koordinasi dengan lahan pengabdian masyarakat. Dalam kegiatan ini, pengabdian berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait waktu dan tempat pelaksanaan, penjelasan mengenai tujuan dan manfaat dari pengabdian masyarakat dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan yaitu bermain boneka tangan bercerita dengan alokasi waktu sekitar 20-30 menit. Alat dan bahan yang dipersiapkan dalam pengabdian masyarakat ini antara lain: boneka tangan karakter monyet dan kura-kura, skenario “Monyet Serakah Tidak Dapat Apa-Apa”.

3. Tahap Evaluasi

Tahapan Evaluasi dilaksanakan dengan mengobservasi tingkat konsentrasi anak pada saat kegiatan bermain berlangsung dengan menggunakan lembar observasi tingkat konsentrasi anak dari penelitian (Putri et al., 2022) hasil uji validitas konten sudah valid dan validitas konstruk dengan nilai r Total 3 item lebih besar dari pada r tabel (0,514). Uji reliabilitas *Interclass Correlation Coefficient* dengan nilai r nilai 0,672 (*Fair*). Hasil observasi pada 10 peserta didapatkan peningkatan konsentrasi pada anak dari 100% tingkat konsentrasi rendah menjadi 60% tingkat konsentrasi sedang.

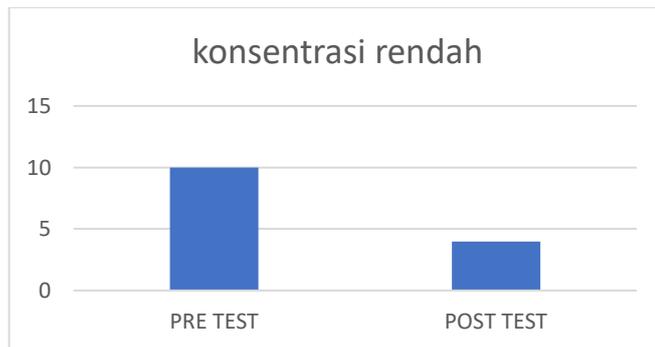
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di TK Saymara adalah sebagai berikut:

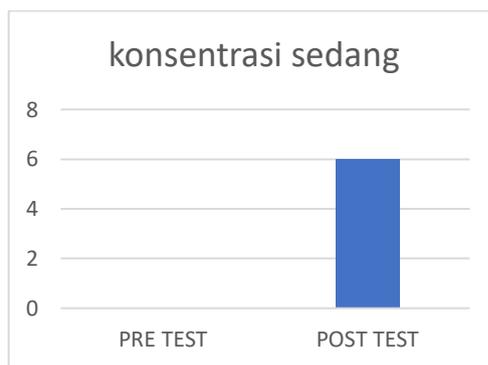
3.1 Hasil Kegiatan Bermain Boneka Tangan Bercerita

Kegiatan bermain boneka tangan bercerita dilaksanakan pada bulan Mei 2024 di TK Saymara Kartasura, yang dihadiri oleh 10 peserta dengan kriteria siswa TK Saymara yang berusia pra sekolah dengan ADHD yang hadir saat kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil evaluasi dengan lembar observasi pada 10 peserta didapatkan tingkat konsentrasi rendah sebelum kegiatan adalah 100% menjadi tingkat konsentrasi sedang 60%. 6 dari 10 anak yang kooperatif mengikuti terapi boneka tangan dan 4 anak tidak dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Berdasarkan observasi lainnya didapatkan waktu konsentrasi yang dapat dipertahankan anak rata-rata 10 menit, untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi diperlukan adanya upaya

focusing dengan memanggil nama anak. Tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam hal tingkat hiperaktivitas.



Grafik 1. Konsentrasi Rendah Pada Anak ADHD



Grafik 2. Konsentrasi Sedang Pada Anak ADHD



Gambar 1. Kegiatan Bermain Boneka Tangan Bercerita



Gambar 2. Kegiatan Bermain Boneka Tangan Bercerita

3.2 Pembahasan

Bermain boneka tangan merupakan permainan parallel yang dapat dilakukan oleh anak secara mandiri. Permainan ini memanfaatkan boneka yang terbuat dari kain dengan bentuk menyerupai binatang, tumbuhan atau manusia yang dapat dimasuki tangan dan dapat dioperasikan dengan memberikan suara dan mampu mengajak anak untuk berinteraksi. Guna meningkatkan perhatian anak, permainan ini dilakukan dengan menyertakan skenario cerita fabel tentang “monyet serakah tidak dapat apa-apa”.

Hasil pengabdian masyarakat melalui bermain boneka tangan bercerita didapatkan tingkat konsentrasi anak sebelum kegiatan 100% berada pada tingkat konsentrasi rendah, setelah kegiatan bermain boneka tangan bercerita tingkat konsentrasi rendah sebanyak 40% anak dan tingkat konsentrasi sedang sebanyak 60% anak. Pada saat kegiatan pengabdian masyarakat didapatkan bahwa hanya 60% anak yang dapat mengikuti kegiatan dengan kooperatif, sedangkan siswa lainnya berlarian kesana kemari dan tidur. Sejumlah siswa tersebut dapat mempertahankan konsentrasi dengan rata-rata 10 menit.

Hasil kegiatan ini sama seperti penelitian sebelumnya dimana pemberian terapi bermain boneka tangan bercerita memberikan pengaruh signifikan dalam tingkat konsentrasi anak ADHD dengan *p value* 0,014 (Utami, 2023). Permainan boneka tangan bercerita juga mampu meningkatkan perhatian pada anak pada setiap siklusnya, anak dapat mempertahankan perhatiannya selama kurang-lebih 10 menit. Lamanya perhatian yang mampu dilakukan oleh anak normal yang berusia 3-4 tahun adalah 10 menit, dan hal ini tergantung dari stimulus yang menarik perhatian anak (A.Istiqomah, 2015). Untuk mempertahankan konsentrasi lebih lama diperlukan adanya upaya fokusing dengan memanggil nama anak, dan mengajak anak untuk bermain boneka tangan.

Boneka tangan merupakan media yang menarik bagi anak-anak yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk membawakan cerita kepada anak-anak (Irmayani, 2021). Ada beberapa kelebihan dari boneka tangan yaitu: terjangkau, membutuhkan waktu sedikit, hemat tempat, mudah digunakan, bentuk unik, menarik, dan dapat mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan konsentrasi dan bisa dimanfaatkan sebagai media bercerita untuk menarik

perhatian. Terapi bermain boneka tangan bermanfaat mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan konsentrasi, menarik perhatian dan menambah suasana gembira (Utami, 2023).

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari kegiatan ini bahwa bermain boneka tangan bercerita dapat digunakan sebagai media pengajaran untuk anak ADHD. Pemberian materi dapat diberikan secara singkat padat dan jelas, untuk pengulangan materi diperlukan upaya focusing kembali dengan beberapa pendekatan seperti memanggil nama anak, menepuk bahu anak dan metode lainnya agar fokus anak kembali kepada pembicara. Perlu dilakukan pendekatan untuk meningkatkan konsentrasi anak melalui media-media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Istiqomah. (2015). Upayameningkatkan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompoka Tk Aba Jogoyudan Yogyakarta [Universitas Negeri Yogyakarta]. In *Prodi Pendidikan Guru PAUD* (Vol. 151, Issue September). https://www.bing.com/search?pglt=43&q=Upaya+Meningkatkan+Perhatian+Anak+Melalui+Metode+Bercerita+Dengan+Media+Boneka+Tangan+Pada+Anak+Kelompok+A+Tk+Aba+Jogoyudan+Yogyakarta.+Skripsi.+Prodi+PGPAUD&cvid=27344c06ae894df6a636f851ca6f3c70&gs_lcrp=EgRlZGdlKgYIABBBFGDkyBggAEEUYOTIGCAEQRRg70gEIMTM0MGowajGoAgCwAgA&FORM=ANAB01&PC=U531
- Anjani, S. A. T., Laksmiwati, & Hermien, ; Najlatun Naqiyah; (2016). *Studi Kasus Tentang Konsentrasi Belajar Pada Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di Sdit At-Taqwa Surabaya Dan Sdn V Babatan*. <https://www.neliti.com/publications/246580/studi-kasus-tentang-konsentrasi-belajar-pada-anak-adhd-attention-deficit-hyperac>. diakses tanggal 6 Mei 2025
- Aola, F. (2016). *Pengaruh Aktivitas Finger Painting Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/26774/#:~:text=Secara umum hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa aktivitas,konvensional terhadap pengaruh peningkatan kemampuan konsentrasi anak ADHD>.
- Center for Disease Control and Prevention. (2020). *Data and Statistics About ADHD*. <https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/data.html>
- Hatiningsih, N. (2013). Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (Adhd). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(02), 324–342. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Ilic, I., & Ilic, M. (2022). *Global Incidence of Attention Deficit/Hyperactivity Disorder among Children*. 2, 6. <https://doi.org/10.3390/iecb2022-12942>
- Irmayani, A. (2021). *Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan*. 3.
- Iswinarti, & Cahyasari, A. (2017). Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Prosiding Temu Ilmiah X Ilkatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1(0), 126–138. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2182>
- 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>
- Kiska Zurianda, M. (2022). Penerapan Terapi Bermain Menggunakan Teknik Reinforcement Dalam Belajar Untuk Meningkatkan Perhatian Pada Anak Adhd (Inantentif). *Judikhu (Jurnal Pendidikan Khusus*, 02. <https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/JUDIKHU/index>
- Mirawati, & Amka. (2019). *Pendidikan Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. Deepublish Publisher.
- Noenta, F. S. R., Trisnani, R. P., & ... (2022). Terapi Bermain playdough Untuk Meningkatkan

- Konsentrasi Anak ADHD. *Seminar Nasional ...*, 1, 679–686.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2791>
- Putri, M. A., Dwilestari, R., & Utami, P. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Kolase Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Autis disertai ADHD di Pusat Terapi Autisme Permata Ananda Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Malang*, 7(2), 217–226.
- Sari, E. L. ;, & Solikin, A. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Al-Hukama Bandar Lampung. *Eni Lidya Sari & Asep Solikin*, 3(23), 4–5.
- Sulianto, J., Fita Asri Untari, M., & Yulianti, F. (2014). Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 15, 94–104.
- Tiffany Dameria. (2018). *Efektivitas Terapi Bermain Puzzle Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas (GPPH)*. Universitas Kristen Maranatha.
- Utami, R. D. P. ; N. S. R. (2023). *Pengaruh Terapi Permainan Boneka Tangan Bercerita Terhadap Tingkat Konsentrasi Pada Anak Adhd Di Rawat Jalan RSJD Surakarta*.
- 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>