

RANCANGAN MODUL PENINGKATAN KEMAMPUAN *SELECTIVE ATTENTION*  
PADA ANAK YANG MENGALAMI GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN (GPP)

- Uji Coba terhadap Modul Peningkatan Kemampuan *Selective Attention* melalui Media Kartu Warna Hitam, Merah, Biru, dan Hijau pada Anak Usia 8 Tahun yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP).

*A TRIAL TO INCREASING ABILITY OF SELECTIVE ATTENTION IN CHILDREN WHO HAVE ATTENTION DEFICIT DISORDER (ADD)*

- *Using A Module Test Through The Color Media Card As Black, Red, Blue, and Green For Children Aged 8 Years Old Who Have Attention Deficit Disorder (ADD)*

Laurens Julian Iglesia Anthoni  
Universitas Padjdjaran

Magister Profesi Psikologi  
Konsentrasi Klinis Anak dan Remaja

**Abstrak.** Masalah atensi sering dikeluhkan ketika anak duduk di kelas 3 SD, yang rata-rata berusia 8 tahun. Keluhan terjadi karena tuntutan belajar semakin tinggi sehingga anak harus mampu berkonsentrasi lebih lama. Berdasarkan tugas perkembangan, anak usia 8 tahun mampu berkonsentrasi maksimal selama 24-40 menit. Namun, pada anak dengan gangguan pemusatan perhatian (GPP), hal ini sulit tercapai khususnya dikarenakan anak seringkali terdistraksi oleh rangsang diluar tugas, atau dikenal dengan istilah *selective attention* (Flick, 1998).

Peneliti merancang modul peningkatan kemampuan *selective attention* anak GPP usia 8 tahun melalui media kartu warna hitam, merah, biru, dan hijau, yang dikomputerisasi, dengan pendekatan psikoedukasi. Tugas anak adalah menekan tombol *spacebar* ketika kartu target muncul, dan tidak menekan tombol *spacebar* ketika kartu non-target muncul.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *single-subject-randomized-time series*. Pengukuran *selective attention* dilakukan menggunakan *stroop color test*. Hasil pelatihan adalah terjadi peningkatan kemampuan *selective attention* anak usia 8 tahun dengan GPP.

**Kata kunci:** GPP, *selective attention*, psikoedukasi, BKW

**Abstract.** *Attentional problems often complained when children sit in 3rd grade, the average age of 8 years. Complaints occurs because higher learning demands that the child should be able to concentrate for longer. Based on the task of development, children aged 8 years to concentrate a maximum of 24-40 minutes. However, in children with attention deficit disorder (ADD), it is difficult to achieve, especially because children are often distracted by stimuli outside the task, or known as selective attention (Flick, 1998).*

*Researchers designed a module upgrades selective attention ADD children aged 8 years through the media card is black, red, blue, and green, which is computerized, with psychoeducation approach. Child task is to press the spacebar when the target card appears, and do not press the spacebar when non-target card appears.*

*The design study is a quasi experiment with single-subject design-randomized-time series. Measurements performed selective attention using the Stroop color test. The results of the training is an increase in selective attention abilities of children aged 8 years with ADD.*

***Keywords: ADD, selective attention, psychoeducation, BKW***

## **I. PENDAHULUAN**

Atensi merupakan salah satu bagian penting agar anak mampu mempertahankan informasi. Salah satu masalah yang sering muncul pada anak usia sekolah adalah masalah konsentrasi. Seharusnya ketika anak berada pada usia 8 tahun, kemampuan atensi mereka sudah meningkat. Namun, tidak semua anak memiliki kemampuan konsentrasi sama seperti anak-anak seusianya. Dampak yang sering terjadi akibat masalah konsentrasi ialah menurunnya prestasi belajar.

Apabila masalah konsentrasi berlanjut dalam waktu 6 bulan atau lebih, dan terjadi di minimal 2 setting kehidupan, maka dapat dikategorikan anak mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP). Permasalahan yang sering terjadi pada anak GPP adalah ketidakmampuannya dalam mempertahankan perhatian karena perhatian anak yang mudah teralih oleh rangsang diluar tugas. Hal ini membuat rentang perhatian anak menjadi lebih pendek dari anak-anak seusianya. Flick mengemukakan bahwa anak dengan gejala mudah teralihkannya perhatian dapat dikatakan mengalami ketidakmampuan melakukan *selective*

*attention*. Jika masalah inatensi tidak tertangani maka akan menimbulkan banyak masalah, baik di setting kelas, setting rumah, maupun setting bermain.

Berorientasi dari konsep pelatihan Flick, peneliti merancang modul peningkatan kemampuan *selective attention* melalui media kartu warna yang dikomputerisasi. Tujuannya adalah dengan mengikuti pelatihan yang berulang maka frekuensi terdistraksi anak GPP akan menurun. Pelatihan *selective attention* dilakukan dengan pendekatan psikoedukasi guna meningkatkan *self-awareness* anak.

## **II. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini terdiri dari 2 partisipan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment*, dengan metode *single-subject, randomized, time-series design*. Alasan penggunaan metode ini ialah untuk menghindari adanya *extraneous variable* dikarenakan waktu pengukuran yang relatif lama. Pada *single-subject, randomized, time-series design* terdapat pengukuran sebelum dan setelah *treatment* diberikan kepada subyek. Pada saat sesi pelatihan, subyek dikenalkan *reinforcement* pada hari ketiga hingga ke enam. (Graziano, 2000).

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Evaluasi hasil latihan dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu:

“Rancangan Modul Peningkatan Kemampuan *Selective Attention* melalui Media Kartu Warna Hitam, Merah, Biru, dan Hijau Berperan terhadap Peningkatan Kemampuan *Selective Attention* pada Anak usia 8 tahun yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP)”.

Analisis data yang dilakukan akan dibagi menjadi 2 tahapan, yaitu 1) Hasil dan analisis data peningkatan kemampuan *selective attention* pada saat *pre-post test*, 2) Hasil dan analisis data peningkatan kemampuan *selective attention* pada saat pelatihan.

### Analisa data Subyek 1:

1. Hasil *Pre-Post Test* dengan menggunakan *Stroop Color Test*:

Tabel Persentasi Kemampuan *Selective Attention* Subyek 1

<i>Pre-test</i>	Total Skor <i>Pre-test</i>	<i>Time Pre-test</i>	Total time <i>Pre-test</i>	<i>Post -test</i>	Total Skor <i>Post-test</i>	<i>Time Post-test</i>	Total time <i>Post-test</i>
67	<b>201 (93,06%)</b>	252 detik	<b>691 detik</b>	72	<b>215 (99,54%)</b>	155 detik	<b>469 detik</b>
66		244 detik		71		158 detik	
68		195 detik		72		156 detik	

Berdasarkan tabel diatas, terlihat terjadi kenaikan persentasi *post-test*, yaitu sebesar 14 poin atau 6,47 %. Dari hasil catatan waktu pengerjaan soal, subyek 1 mengalami penurunan waktu sebanyak 222 detik (3 menit 42 detik).

Terjadinya peningkatan persentasi dan penurunan waktu menjawab soal *stroop color test* memberikan arti bahwa subyek 1 mengalami peningkatan kemampuan *selective attention* setelah pelatihan diberikan.

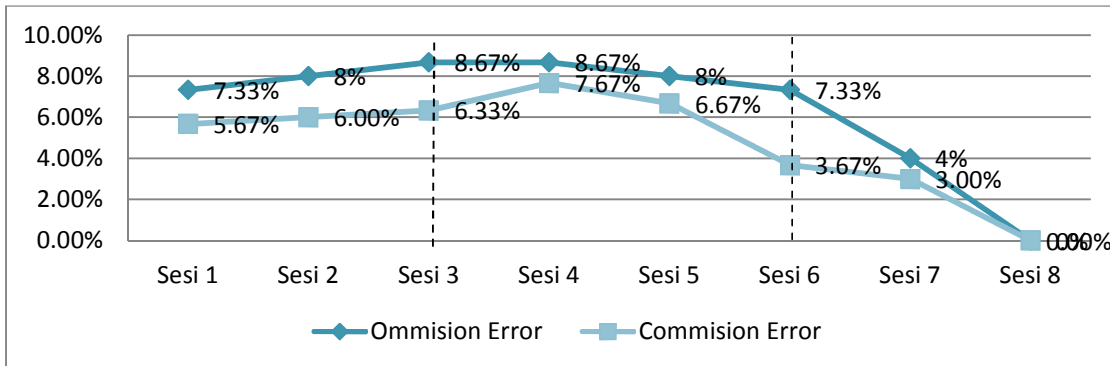
2. Persentasi Skor Salah (*Off-Task*) Kartu Warna Hitam-Merah (*Omission Error*) dan Kartu Warna Hitam-Biru dan Hitam-Hijau (*Commission Error*)

Persentasi skor *off-task* pelatihan terbagi menjadi 2 yaitu persentasi skor salah yang dilihat dari kartu warna hitam-merah (kartu target) dan persentasi skor salah yang dilihat dari kartu warna hitam-biru/ hitam-hijau (kartu non-target).

Persentasi skor salah yang diperoleh dari kartu target dan kartu non-target diasosiasikan dengan anak tidak melakukan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan. Tugas dalam pelatihan ini ialah menekan tombol *spacebar* ketika kartu warna hitam-merah (H-M) muncul dilayar komputer, dan tidak menekan tombol *spacebar* ketika kartu warna hitam-biru (H-B)/ kartu warna hitam-hijau (H-H) muncul dilayar komputer.

Apabila anak tidak menekan tombol *spacebar* ketika kartu warna hitam-merah (H-M) muncul dilayar komputer dikatakan sebagai *omission error*. Sedangkan ketika anak menekan tombol *spacebar* ketika kartu warna hitam-biru (H-B) dan hitam-hijau (H-H) muncul dilayar komputer dikatakan sebagai *commission error*.

Berikut ini merupakan paparan data persentasi skor salah (*off-task*) pada kartu warna hitam-merah (H-M), kartu warna hitam-biru (H-B), dan kartu warna hitam- hijau (H-H) mulai dari sesi pertama hingga sesi ke delapan:



**Grafik 4.1** Persentasi *Omission Error* dan *Commission Error* Subyek 1

Berdasarkan hasil pengukuran selama 8 kali pelatihan, didapatkan hasil yang berubah-ubah. Disesi latihan ke 1, subyek 1 menampilkan persentasi *omission error* dan *commission error* yang lebih rendah dibandingkan dengan sesi latihan ke 2 sampai ke 4. Pada sesi latihan ke 1 sampai ke 4 terjadi peningkatan persentasi *omission error* sebesar 1,34% dan *commission error* sebesar 2%. Kemudian pada sesi latihan ke 4 sampai ke 8 terjadi penurunan persentasi *omission error* sebesar 8,67% dan *commission error* sebesar 7,67%. Pemberian *reward* pada pelatihan ke 3 sampai 6 tidak memberikan pengaruh terhadap penurunan persentasi *omission error* dan *commission error*. Terlihat adanya penurunan persentasi disesi ke 3 dan 4 pelatihan dan terjadi peningkatan pada sesi ke 7 dan 8 pelatihan walaupun pemberian *reward* dihentikan. Disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *selective attention* pada subyek 1 setelah pelatihan diberikan.

#### **Analisa data Subyek 2:**

1. Hasil *Pre-Post Test* dengan menggunakan *Stroop Color Test*:

Tabel Persentasi Skor Kemampuan *Selective Attention* Subyek 2

<i>Pre-test</i>	<b>Total Skor Pre-test</b>	<i>Time Pre-test</i>	<b>Total time Pre-test</b>	<i>Post-test</i>	<b>Total Skor Post-test</b>	<i>Time Post-test</i>	<b>Total time Post-test</b>
66	<b>199 (92,13%)</b>	127 detik	<b>365 detik</b>	72	<b>215 (99,54%)</b>	115 detik	<b>338 detik</b>
68		136 detik		72		122 detik	
65		102 detik		71		101 detik	

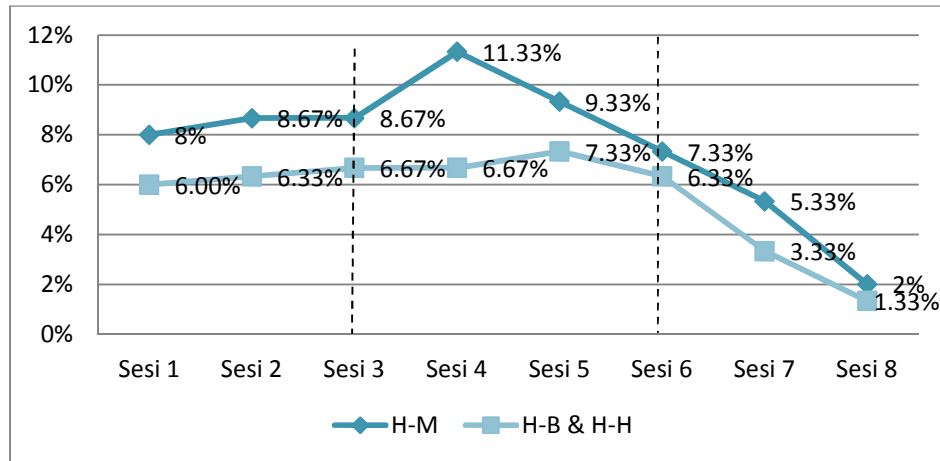
Berdasarkan tabel diatas, terjadi kenaikan persentasi pada setiap *post-test*, yaitu sebesar 7,41 %. Dari hasil catatan waktu pengerjaan soal, subyek 2 mengalami penurunan waktu sebanyak 27 detik.

Terjadinya peningkatan persentasi dan penurunan waktu menjawab soal *stroop color test* memberikan arti bahwa subyek 2 mengalami peningkatan kemampuan *selective attention* setelah pelatihan diberikan.

2. Persentasi Skor Salah (*Off-Task*) Kartu Warna Hitam-Merah (*Ommision Error*) dan Kartu Warna Hitam-Biru dan Hitam-Hijau (*Commision Error*)

(*Penjelasan cara membaca grafik sama dengan subyek 1*)

Berikut ini merupakan paparan data persentasi skor salah (*off-task*) pada kartu warna hitam-merah (H-M), kartu warna hitam-biru (H-B), dan kartu warna hitam- hijau (H-H) mulai dari sesi pertama hingga sesi ke delapan:



**Grafik 4.2** Persentasi *Omission Error* dan *Commission Error* Subyek 2

Berdasarkan hasil pengukuran selama 8 kali pelatihan, didapatkan hasil yang berubah-ubah. Pada sesi latihan ke 1 sampai ke 4 terjadi peningkatan persentasi *omission error* sebesar 3,33%, dan pada sesi ke 4 sampai ke 8 baru terjadi penurunan sebesar 9,33%.

Sedangkan persentasi *comission error* mengalami peningkatan pada sesi ke 1 sampai ke 4 sebesar 1,33%, dan pada sesi latihan ke 4 sampai ke 8 terjadi penurunan sebesar 6%.

Pemberian *reward* pada pelatihan tidak memberikan pengaruh terhadap penurunan persentasi *omission error* dan *commission error*. Terlihat adanya penurunan persentasi disesi ke 3 dan 4 pelatihan dan terjadi peningkatan pada sesi ke 7 dan 8 pelatihan walaupun pemberian *reward* dihentikan. Disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *selective attention* pada subyek 2 setelah pelatihan diberikan.



### **Pembahasan Hasil Pelatihan dari Kedua Subyek:**

Tujuan dari penelitian ini ialah meningkatkan kemampuan *selective attention* anak usia 8 tahun yang mengalami GPP. Pendekatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan *selective attention* ialah dengan menggunakan pendekatan psikoedukasi. Dimana pendekatan ini menekankan pada keterlibatan subyek secara aktif dengan tujuan untuk menumbuhkan *self-awareness* terhadap tingkah lakunya dan mengubahnya menjadi lebih adaptif dan efektif. Pada anak GPP, mereka mengalami masalah dalam menghambat tingkah laku yang kurang relevan. Sistem inhibisi ini akan aktif jika subyek menumbuhkan kesadaran diri, kesadaran diri ini dapat ditumbuhkan melalui pemberian *feedback* selama pelatihan.

Rancangan modul peningkatan kemampuan *selective attention* melalui media kartu warna hitam, merah, biru, dan hijau dengan nama Bermain Kartu Warna (BKW) merupakan suatu modul yang dirancang dengan menggunakan cara dan prosedur sistematis yang diberikan kepada anak usia 8 tahun yang mengalami GPP. Program BKW dikembangkan berdasarkan prinsip pelatihan dari Flick (1998) dan prinsip belajar dari Vallet. Lamanya pelatihan ialah 60 menit yang dibagi ke dalam 3 tahap yaitu *readiness*, latihan dengan *game* komputer, dan evaluasi.

Pada subyek 1 mendapatkan persentasi *omission error* sebesar 7,33% dan *commission error* sebesar 5,67% di sesi latihan ke 1. Berdasarkan hasil analisa selama pelatihan, hasil interview orangtua, dan guru, subyek 1 mampu menunjukkan *performance*

yang lebih baik pada kegiatan baru yang cukup menyenangkan baginya. Maka dari itu setelah sesi 1 latihan, persentasi *omission error* dan *commission error* mengalami kenaikan hingga sesi ke 4. Penurunan persentasi *omission error* dan *commission error* mulai terjadi disesi latihan ke 5, dan terus menurun hingga sesi latihan ke 8 mencapai 0%. Evaluasi dan umpan balik yang diberikan secara berulang memberikan manfaat bagi peningkatan *self-awareness* subyek 1. Hal ini berarti, kemampuan subyek 1 dalam mengatasi distraksi mengalami peningkatan. Penurunan perilaku terdistraksi didukung oleh lingkungan eksternal, yaitu ibu.

Seperti halnya subyek 1, subyek 2 menunjukkan persentasi *omission error* sebesar 8% disesi latihan ke 1. Lebih rendahnya persentasi *omission error* disesi latihan ke 1 dibanding sesi ke 2, 3, 4, 5 disebabkan subyek 2 antusias dengan *game* komputer yang baru ia kenal. Terlihat dari ekspresi wajah senang/ tertantang diawal *game* komputer. Namun, penurunan persentasi *omission error* baru terjadi disesi latihan ke 4 dan penurunan persentasi *commission error* baru terjadi disesi latihan ke 5.

Berdasarkan hasil analisa, subyek 2 memiliki karakteristik yang selalu ingin dianggap benar (melakukan berbagai macam alasan untuk membenarkan perilaku kurang efektif yang dilakukannya). Walaupun diakhir setiap evaluasi dan *feedback* pada sesi 1- 4 latihan, subyek 2 akhirnya mengakui bahwa perilaku tersebut kurang tepat, namun perilaku kurang tepat tersebut dapat muncul kembali walaupun dengan frekuensi yang lebih rendah. Lamanya subyek 2 menerima umpan balik terkait dengan situasi di rumah. Berdasarkan

pengamatan peneliti ketika berkunjung ke rumah subyek 2, ayah dan ibu kurang memberikan kesempatan berkomunikasi secara timbal-balik. Sikap ayah dan ibu yang lebih ingin didengar dan kurang memberikan kesempatan pada anak untuk berbicara, berdampak pada tingkah laku subyek 2 yang selalu ingin dianggap benar. Subyek 2 cenderung lebih sulit menerima umpan balik jika dibandingkan dengan subyek 1.

Jika melihat persentasi *off-task* selama pelatihan, Subyek 1 dan 2 mengalami penurunan frekuensi perilaku terdistraksi. Adanya penurunan persentasi *off-task* yang ditampilkan oleh kedua subyek mengartikan bahwa kedua subyek belajar mengontrol perilaku agar tetap mampu mempertahankan perhatian pada tugas yang diberikan. Kondisi ini berarti pula bahwa kemampuan subyek untuk melakukan inhibisi terhadap perilakunya mulai meningkat yang ditandai dengan adanya *self-directed behavior* dimana kemampuan subyek untuk memerintah diri sendiri agar lebih efektif mengalami peningkatan.

#### **IV. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka simpulan yang dapat diambil adalah Rancangan Modul Peningkatan Kemampuan *Selective Attention* melalui Media Kartu Warna Hitam, Merah, Biru, dan Hijau dapat meningkatkan kemampuan *selective attention* anak usia 8 tahun yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP).

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat pertolongan dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Magister Psikologi Program Pendidikan Pascasarjana Konsentrasi Magister Psikologi Profesi Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran.

Selama menempuh studi di Magister Psikologi Profesi Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran khususnya pada saat penyusunan tesis ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pembuatan tesis ini, yaitu:

1. Ibu Prof. Dr. Juke R. Siregar, M.Pd sebagai pembimbing utama, atas bimbingannya selama proses pengerjaan tesis, perhatian dan dukungan yang kuat bagi peneliti untuk melakukan yang terbaik dalam penyelesaian tesis, serta waktu dan kesabaran beliau kepada penulis, sehingga proses mengerjakan tesis ini dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang baik.
2. Ibu Esti Wungu. S. Psi., M. Ed sebagai pembimbing pendamping yang juga telah meluangkan banyak waktu, perhatian, dan dukungan selama proses bimbingan dan penyelesaian tesis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan baik.
3. Seluruh staf administrasi akademik yang membantu kelancaran dalam proses studi maupun penyelesaian tesis.

4. Rocky Anthoni, ST dan Bakti Jean Lawas Lawu, S.Kom., MM, yang bersedia membantu dalam pembuatan *games* komputer.
5. Seluruh Ibu dan Bapak Guru di SD TH dan SD BP Bandung, atas waktu dan kerja sama yang diberikan dalam proses perancangan dan pelaksanaan uji coba modul peningkatan kemampuan *selective attention* melalui media kartu warna hitam, merah, biru, dan hijau.
6. Kedua orang subyek yang telah bersedia untuk bekerja sama dengan peneliti dalam pelaksanaan uji coba modul peningkatan kemampuan *selective attention* melalui media kartu warna hitam, merah, biru, dan hijau atas waktu, semangat, dan kesungguhan dalam mengikuti pelatihan.
7. Orang tua subyek penelitian yang telah mengizinkan putranya untuk mengikuti pelatihan *selective attention* melalui media kartu warna hitam, merah, biru, dan hijau, serta waktu dan kerja sama yang diberikan selama proses pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita. L, dkk. Pengantar Psikologi Edisi Kesebelas Jilid Satu. Batam: Interaksa.
- Barkley, R. A. 1998. *Attention-Deficit Hyperactivity Disorder : A Handbook for Diagnosis and Treatment 2nd Ed.* New York : The Guilford Press.
- Barkley, R. A. 2005. *ADHD And The Nature Of Self-Control.* New York : The Guilford Press.
- Bergin, Christi Crosby & David Allen Bergin. 2012. *Child and Adolescence in Your Classroom: First Edition.* United States: Wadsworth.
- Brown, Thomas E, Ph. D. 2005. *Attention Deficit Disorder : The Unfocused Mind in Children and Adult.* United State of America: Integrated Publising Solutions.

- Christensen, Larry B. 1977. *Experimental Methodology*, 7<sup>th</sup> edition. USA: Allyn & Bacon.
- Cook, D. Thomas & Donald T. Campbell. 1979. *Quasi Experimentation: Design & Analysis Issues For Field Setting*. USA: Mc. Nally.
- Dawson, Peg & Richard Guare. 2010. *Executive Skills in Children and Adolescents: A Practical Guide to Assessment and Intervention second edition*. New York: The Guilford Press.
- Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder 5<sup>th</sup> Edition*. 2013. American Psychiatric Association. Washington DC.
- Edupaint. Otak Pun Bereaksi Terhadap Warna. Melalui, <<http://edupaint.com/warna/pengaruh-warna/311-read-110526-otak-pun-bereaksi-terhadap-warna.html>> [5/11/13]
- Feldman, Papalia Olds. 2009. *Human Development Edisi 10*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Flick, G.L. 1998. *ADD/ADHD Behavior Change Resource Kit : Ready To Use Strategies & Activities for Helping Children with Attention Deficit Disorder*. New York : The Center For Applied Research In Education.
- Freidenberg, Lisa. 1995. *Psychological Testing: Design, Analysis, and Use*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Graziano, Anthony M. 2000. *Research Methods: A Process of Inquiry 4<sup>th</sup> edition*. Boston: Allyn and Bacon Publ.
- Jo, Lucy Palladino. 2008. *Focus Zone*. Arizona: Simon & Schuster.
- Jolles, Jelle; Wim Van der Elst, dkk. 2006. *The Stroop Color-Word Test Influence of Age, Sex, and Education; and Normative Data for a Large Sample Across the Adult Age Range*.
- Kahneman, Daniel. 1973. *Attention and Efford*. United States of America: Prentice-Hall Inc.
- Laver, Cathy-Bradbury, Margaret Thompson, dkk. 2010. *Step By Step Help For Children With ADHD*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- MacLeod, Colin M. Half a Century of Research on the Stroop Effect: An Integrative Review. Vol 109. 1991. *American Psychological Association, Inc*.
- Mahbubah, Fahrrian Nur. 2014. *Program Peningkatan Kemampuan Sustaining Attention pada Anak yang Mengalami Attention Deficit Disorder (ADD): Studi tentang Program Peningkatan Visual Sustaining Attention (PPVSA) Untuk meningkatkan kemampuan Visual Sustaining Attention pada Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 tahun yang mengalami Attention Deficit Disorder (ADD)*. Bandung : Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran. Tesis. Perpustakaan Universitas Padjadjaran.
- Matlin, Margaret. W & Suny Geneso. 2003. *Cognition: Fifth Edition*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Mayangsari, Dika Puspa. 2014. *Rancangan Program Pelatihan Gerak Ritme Bagi Anak yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian Disertai Hiperaktivitas (GPPH): Uji Coba Program Pelatihan*

*Peningkatan Regulasi Gerak Ritme pada Anak Usia 9 Tahun yang Mengalami GPPH*. Bandung : Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran. *Tesis*. Perpustakaan Universitas Padjadjaran.

McCloskey, George, Lisa A. Perkins, & Bob Van Divner. 2009. *Assessment and Intervetion for Executive Function Difficulties*. New York London: Routledge.

Munster , Luisa Alexandra. *share research- [www.academia.edu](http://www.academia.edu)*. 20/12/2013

Murch, Gerald M. 1973. *Visual and Auditory Perception*. United States of America: The Bobbs-Merrill Company, Inc.

Pinel, P. J. John. 2009. *Biopsychology Seventh Edition*. Boston: Pearson Education, Inc.

Qodariah, L. 2010. *Program Latihan Perkusi Bagi Anak Yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP) : Studi Tentang Perancangan (Fase I) dan Uji Coba (Fase II) Program Latihan Perkusi Guna Meningkatkan Kemampuan Mempertahankan Atensi Bagi Anak Kelas 3 Sekolah Dasar yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP)*. Bandung : Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran. *Tesis*. Perpustakaan Universitas Padjadjaran.

Ruff, Holly Alliger & Marry Klevjord Rothbart. 1996. *Attention In Early Development: Themes and Variations*. New York: Oxford University Press.

Sattler, Jerome. 2002. *Assesment of Children-behavioral and Clinical Applications*. San Diego : Jerome Sattler Publisher.

Sear, William & Lynda Thomson. 1998. *The ADD Book*. Canada: Little, Brown & Company.

Solhberg, McKay Moore Ph.D. Prcatice Guideline for Direct Attention Training: Volume 11. 2003. *Dermar Learning*: xxii,xxvi-xxix.

Solhberg, McKay Moore & Catherine A. Mateer. 2001. *Cognitive Rehabilitation: An Integrative Neuropsychological Approach*. New York London: The Guilford Press.

Solso, Robert. L, Otto. H. Maclin, & M. Kimberly Maclin. 2008. *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*. Jakarta: Erlangga.

Vallet, Ed. D., Robert E. 1974. *The Psychoeducational Treatment of Hyperactive Children*. California: Vearon Del-Mont.

Vallet, Robert. E, Rd.D. 1969. *Programming Learning Disabilities*. United States of America: Pearson Publishers.

Vaughn, Sharon & Candace S. Bos. 2012. *Strategies for Teaching Students with Learning and Behavior Problems*. United States of America: Pearson Education, Inc.

#### **Daftar Web Site:**

<http://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah>. 03/01/2014.