

**RANCANGAN MODUL PENINGKATAN *SUSTAINED ATTENTION*
PADA ANAK YANG MENGALAMI GANGGUAN PEMUSATAN
PERHATIAN**

**Uji Coba Modul Peningkatan *Sustained Attention* Melalui Permainan
“Pemburu Nyamuk” Pada Anak Usia 8-9 Tahun (kelas 3 SD) yang
Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian (GPP)**

Vidya Anindhita

Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran

Abstrak. Gangguan pemusatan perhatian (GPP) mulai menjadi perhatian banyak pihak, mengingat jumlah kasusnya semakin meningkat setiap tahunnya. GPP dengan symptom utama inatensi semakin dirasakan ketika anak memasuki kelas 3 SD. Tuntutan belajar semakin tinggi sehingga anak harus mampu berkonsentrasi dalam rentang waktu yang panjang. Dibutuhkan adanya penanganan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mempertahankan perhatian (*sustained attention*). Penelitian ini mengujicobakan rancangan modul peningkatan *sustained attention* melalui permainan Pemburu Nyamuk dengan menggunakan pendekatan psikoedukasi untuk menumbuhkan *self awareness* anak. Dalam pelatihannya, anak ditugaskan menyelesaikan permainan menangkap nyamuk dengan cara menekan *spacebar* komputer pada dua kondisi (1) saat anak melihat nyamuk sampai di tangan, dan (2) saat suara nyamuk berhenti terdengar. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *single subject ABAB design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan durasi atensi saat anak belajar di kelas ketika ia mendapatkan pelatihan.

Kata kunci: gangguan pemusatan perhatian, *sustained attention*, psikoedukasi, durasi atensi

I. Pendahuluan

Atensi memainkan peranan penting dalam sistem pemrosesan informasi. Atensi adalah pintu masuknya informasi, sehingga bila atensi seorang anak mengalami masalah maka diprediksi informasi yang akan ia terima tidak akan akurat sehingga pemrosesannya pun menjadi kurang tepat. Berdasarkan DSM V, salah satu symptom inatensi adalah ‘sering mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian pada tugas atau kegiatan bermain’ menunjukkan adanya masalah dalam *sustained attention* pada anak yang mengalami GPP. Hal ini dapat terlihat pada tingkah laku anak yang sulit bertahan dalam kegiatan harian seperti bermain atau belajar, butuh diingatkan karena rentang atensi yang pendek dan

akibatnya adalah apa yang ia lakukan menjadi sering tidak selesai. Kondisi ini menunjukkan perlunya penanganan pada symptom sulit mempertahankan perhatian (*sustained attention*).

Kemampuan mempertahankan atensi (*sustained attention*) adalah kemampuan untuk menjaga perhatian dan tetap bertahan menyelesaikan suatu tugas sampai selesai, yaitu meliputi kewaspadaan dan usaha mempertahankan atensi dalam periode waktu tertentu (Flick, 1998:296).Kemampuan tersebut membuat anak dapat fokus dan bertahan dalam mempelajari dan memahami informasi baik dalam bentuk tertulis, verbal ataupun pemikiran mengenai sesuatu dan menyelesaikannya dengan tepat sesuai informasi yang ia terima. Bila anak mampu mempertahankan atensinya, walaupun pada tugas yang membosankan atau pada situasi yang banyak distraksi, pemrosesan informasi pun akan lebih tepat. Hanya saja, tidak semua anak memiliki kemampuan yang baik dalam hal mempertahankan atensi, terutama pada anak yang mengalami GPP/GPPH.

Anak yang mengalami GPP sulit untuk menahan informasi yang telah diperoleh dari lingkungan yang biasanya berupa informasi visual dan auditif. Rentang atensi yang pendek serta mudah tertarik dengan hal-hal di sekitarnya ataupun pemikiran baru yang muncul dalam diri mereka membuat mereka sulit bertahan pada tugas sehingga menjadi tidak selesai atau tidak sesuai tuntutan. Anak terlihat seperti tidak fokus saat diajak berbicara, tidak mendengarkan instruksi dari orangtua atau guru sampai dengan selesai, sehingga berdampak pada anak tidak selesai dalam mengerjakan sesuatu ataupun berpindah-pindah kegiatan. Dengan demikian, diperlukan penanganan yang dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan mempertahankan atensinya (*sustained attention*), salah satunya melalui program pelatihan atensi (Flick, 1998).

Program pelatihan atensi (*attention training program*) yang dikenalkan Flick (1998) melatih anak meningkatkan atensinya melalui permainan dengan media komputer. Dari prinsip dan latihan yang dikemukakan oleh Flick tersebut diturunkan ke dalam materi pelatihan melalui permainan, yaitu menangkap nyamuk dalam kondisi yang telah ditentukan yaitu nyamuk terbang sampai ke

tangan (bagian visual) atau setelah suara nyamuk berhenti terdengar (bagian auditif). Dua kondisi ini menuntut anak untuk *alert* pada stimulus yang muncul baik visual maupun auditif dan mempertahankannya. Tugas dari materi permainan ini secara keseluruhan adalah anak diminta untuk mempertahankan atensinya hingga tugas dengan hasil yang benar (sesuai instruksi). Anak akan memonitor sendiri tingkah lakunya saat penyelesaian tugas dan mendapatkan umpan balik langsung dari *warning signal* apabila ia menekan *spacebar* pada kondisi yang tepat atau tidak tepat. Setelah anak menyelesaikan tugas, akan dilakukan evaluasi dan umpan balik dari pelatih. Keseluruhan rangkaian ini bertujuan untuk menumbuhkan *self awareness* anak akan perilakunya yang kurang efektif dan menumbuhkan kesediaan anak untuk mengubah perilaku tersebut menjadi perilaku yang efektif.

Penelitian ini adalah penelitian awal untuk melihat apakah modul peningkatan *sustained attention* melalui permainan Pemburu Nyamuk yang telah dirancang dapat meningkatkan kemampuan *sustained attention* pada anak usia 8-9 tahun (kelas 3 SD) yang mengalami gangguan pemusatan perhatian (GPP). Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh modul yang telah direvisi berdasarkan evaluasi hasil uji coba.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *single-subject research design* tipe ABAB. Fokus pada penelitian dengan menggunakan desain ini adalah pada perubahan tingkah laku dari subjek melalui serangkaian observasi perilaku ketika tidak mendapatkan pelatihan dan ketika mendapatkan pelatihan. Oleh karena hanya ada satu partisipan yang mengikuti penelitian ini, maka ia akan menjadi kontrol bagi dirinya sendiri. Dengan demikian, diperlukan pengukuran berulang pada variable terikat yaitu kemampuan mempertahankan atensi (*sustained attention*) sehingga perubahan yang terjadi dapat termonitor. Pengukuran dilakukan dengan melihat durasi atensi anak pada saat belajar di setting kelas.

Dalam desain penelitian ini terdapat dua macam kondisi, yaitu kondisi A dan kondisi B. Kondisi A adalah kondisi awal atau *baseline*. Subjek akan diobservasi pada setting natural untuk melihat kemampuan *sustained attention* yang diukur dari durasi atensinya. Pencatatan perilaku dan pengukuran durasi atensi dilakukan selama 4 hari saat anak belajar di kelas dengan tujuan mendapatkan pola data durasi atensi yang stabil (*baseline*). Pengukuran dilakukan pada mata pelajaran yang melibatkan kegiatan membaca, menulis dan berhitung, yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, IPA atau IPS. Menurut Barkley (1998) anak yang mengalami GPPH memerlukan konsentrasi tinggi pada kegiatan-kegiatan tersebut. Observasi dilakukan selama 2 jam pelajaran di tiap harinya.

Selanjutnya, *treatment* atau pelatihan diberikan dan dilakukan pengukuran kembali (kondisi B). Pada kondisi B, anak akan mendapatkan pelatihan peningkatan *sustained attention* melalui Permainan Pemburu Nyamuk. Pelatihan dilakukan di pagi hari sebelum anak masuk sekolah. Setelah anak mendapatkan pelatihan, kemampuan *sustained attention* anak akan diukur kembali saat ia belajar di kelas. Pengukuran kondisi B juga dilakukan selama 4 hari dalam pelajaran yang sama dengan saat pengukuran kondisi A.

Setelah *treatment* diberikan, subjek kembali akan mengalami serangkaian observasi kembali tanpa dikenai *treatment* atau kondisi A kedua. Tujuan dari kondisi A kedua adalah memperoleh informasi mengenai target perilaku setelah *treatment* diberikan di kondisi B. Setelah 4 hari dilakukan pengukuran kondisi A, dilanjutkan kembali dengan kondisi B yang kedua. Kondisi B yang kedua sama dengan kondisi B pertama, yaitu anak mendapatkan *treatment* berupa pelatihan dan pengukuran target perilaku dilakukan melalui observasi kelas.

Bentuk desain ABAB yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

A <i>baseline</i>	B <i>treatment</i>	A <i>baseline</i>	B <i>treatment</i>
	X ₁ X ₂ X ₃ X ₄		X ₅ X ₆ X ₇ X ₈
Oa ₁ Oa ₂ Oa ₃ Oa ₄	Ob ₁ Ob ₂ Ob ₃ Ob ₄	Oa ₅ Oa ₆ Oa ₇ Oa ₈	Ob ₅ Ob ₆ Ob ₇ Ob ₈

Bagan 3.1
Desain Penelitian

Keterangan :

- Oa : Observasi durasi atensi perilaku *on task* pada setting belajar di kelas selama 4 hari ketika anak tidak mengikuti latihan
- X : Pelaksanaan latihan *sustained attention*(8 kali pertemuan)
- Ob : Observasi durasi atensi perilaku *on task* pada setting belajar di kelas selama 4 hari ketika anak mengikuti latihan

Treatment atau perlakuan yang diberikan kepada subjek dalam penelitian ini berupa pelatihan melalui permainan Pemburu Nyamuk dengan menggunakan media komputer. Pelatihan ini menggunakan prinsip repetisi dari *attention training games* (Flick, 1998) dan pendekatan psikoedukasi. Pendekatan psikoedukasi menekankan pada keterlibatan anak secara aktif sehingga ia dapat mengetahui secara langsung seperti apa perilakunya selama proses latihan, apakah perilaku tersebut efektif atau tidak efektif dan apa yang harus ia lakukan supaya tingkah lakunya tetap efektif. Latihan yang dilakukan secara terus menerus pada akhirnya secara tidak langsung meningkatkan *self awareness* anak terhadap tingkah lakunya.

Pada penelitian ini, kegiatan latihan menggunakan Permainan Pemburu Nyamuk dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan akan terdiri dari 3 tahapan, yaitu *Tahap Pembentukan Kesiapan (Readiness)*, *Tahap Latihan*, dan *Tahap Evaluasi dan Umpan Balik*. Sebelum kegiatan latihan dimulai, anak dan orangtua mendapatkan penjelasan mengenai tujuan dan gambaran kegiatan pelatihan yang akan dijalani.

Tujuan dari tahap *pembentukan kesiapan (readiness)* adalah mempersiapkan kondisi anak dalam mengikuti latihan, menumbuhkan minat dan kesediaan anak agar ia siap mengikuti secara aktif dan meyakinkan anak bahwa ia dapat melakukan latihan dengan baik. Persiapan yang dilakukan adalah 1) melakukan pendekatan pada anak (membangun rapport) dengan tujuan anak siap dan bersedia mengikuti kegiatan, 2) menginformasikan gambaran kegiatan dan alat yang akan digunakan dengan tujuan anak mendapatkan gambaran situasi yang akan ia lakukan selanjutnya, 3) menjelaskan mengenai tugas dan aturan bermain selama kegiatan dengan tujuan agar anak mengerti dengan jelas apa yang akan ia

lakukan nantinya. Informasi disampaikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang tidak baku untuk membangun suasana yang akrab dan nyaman sehingga anak dapat memahami informasi dengan mudah. Dengan mendapatkan informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukannya, anak akan membuat setting perilaku di dalam pikirannya mengenai target apa yang harus ia capai (*Presetting Behavior*).

Setelah anak siap dan paham akan tugas yang akan ia jalani, anak masuk ke tahap selanjutnya yaitu *tahap latihan*. Tahap latihan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *sustained attention* anak. Latihan diberikan melalui aktivitas penyelesaian tugas dari permainan Pemburu Nyamuk yang disajikan di komputer yang menampilkan stimulus visual dan auditif. Proses latihan diawali dengan meminta anak mengulang instruksi dan aturan bermain bagian visual untuk melihat kesiapan dan pemahamannya akan tugas, menyelesaikan bagian visual, dan mencatat skor bagian visual di buku catatan latihan. Selanjutnya, anak dimintamengulang instruksi dan aturan bermain bagian auditif, menyelesaikan bagian auditif dan mencatat skor auditif. Lama bermain untuk masing-masing bagian adalah 7.5 menit. Dengan demikian waktu total anak menyelesaikan latihan adalah 15 menit.

Di tahap latihan ini, anak berupaya aktif menyelesaikan tugas dan memonitor sendiri perilakunya melalui *warning signal* dari ketepatan perilaku yang ia tampilkan. Adanya *warning signal* yang muncul secara berulang selama proses kegiatan membuat anak mampu kembali mengarahkan dan mempertahankan perhatiannya pada tugas. Mulai tumbuh kesadaran dari anak untuk mengubah perilaku yang tidak efektif (misalnya mengalihkan pandangan dari layar komputer) menjadi perilaku yang efektif guna mencapai target yang telah ia tetapkan sebelumnya. Hal ini dapat dianggap sebagai peningkatan kesadaran diri atau *self awareness* anak.

Setelah tahap latihan diselesaikan anak, akan dilakukan tahap ketiga yaitu *tahap evaluasi dan umpan balik*. Pada prosesnya anak diminta untuk melakukan evaluasi diri terhadap tampilan perilakunya selama menyelesaikan latihan. Tahap ini dilakukan dengan cara memperlihatkan hasil rekaman saat anak mengerjakan

tugas dan diskusi. Dengan demikian, anak akan melihat sendiri serta menilai perilaku mana yang efektif dan kurang efektif dalam penyelesaian tugas. Diskusi juga menitikberatkan pada generalisasi hasil latihan dengan situasi sehari-hari di kelas. Anak akan membandingkan situasi yang ia alami di latihan dengan situasi kelas dan memilah perilaku mana yang sebaiknya ia pertahankan dan lakukan saat ia belajar di setting kelas.

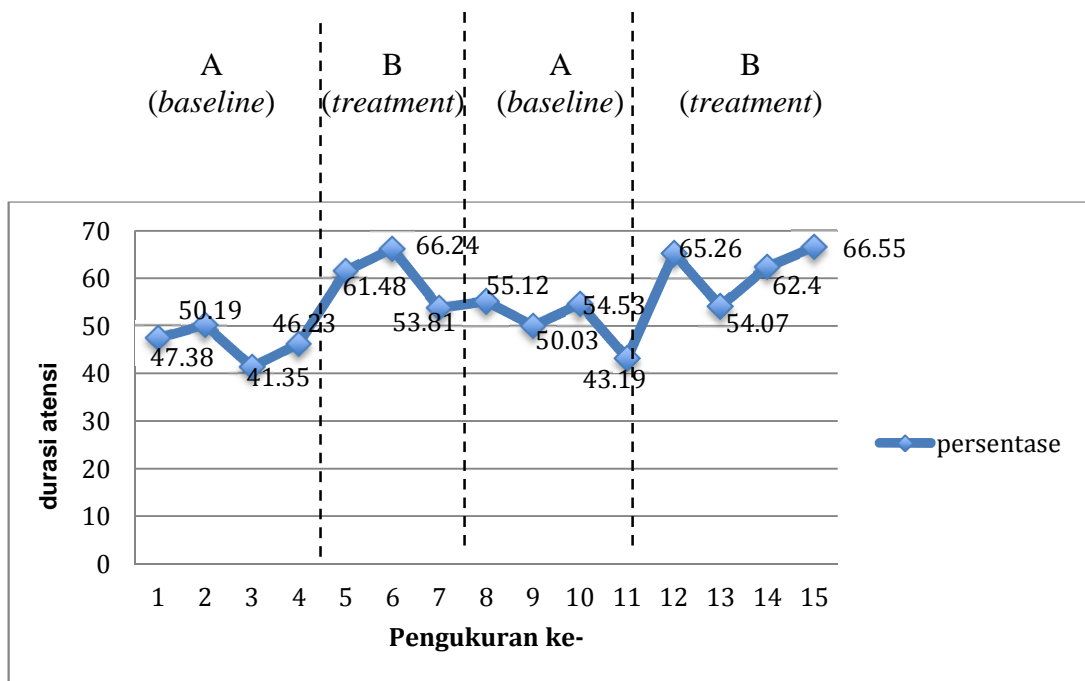
III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu “*uji coba rancangan modul peningkatan sustained attention melalui permainan Pemburu Nyamuk dapat meningkatkan kemampuan sustained attention pada anak usia 8-9 tahun yang mengalami gangguan pemusatan perhatian (GPP)*”

Analisis data dilakukan dengan analisa statistik deskriptif dengan membandingkan hasil pengukuran di tiap fase untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari pemberian *treatment* (pelatihan). Kemampuan *sustained attention* diukur melalui durasi waktu subjek mampu mempertahankan atensinya sehingga dapat memberikan respon perilaku yang sesuai dengan tuntutan tugas. Pengolahan terhadap data yang bersifat kuantitatif (durasi atensi) pada setting kelas akan dilakukan dalam bentuk perhitungan persentase dan rata-rata durasi atensi ketika tidak diberikan pelatihan (*A*) dan ketika diberikan pelatihan (*B*).

Hasil dan analisis data peningkatan sustained attention pada setting kelas.

Data kemampuan *sustained attention* diperoleh dengan mengukur durasi atensi anak saat belajar di kelas melalui metode observasi. Pengukuran dilakukan selama 4 hari untuk setiap fase selama 2 jam pelajaran pada mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Dalam pelaksanaannya, pada fase B pertama hanya dilakukan pengukuran selama 3 hari karena anak tidak hadir di sekolah dengan alasan sakit. Berdasarkan pengukuran yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:



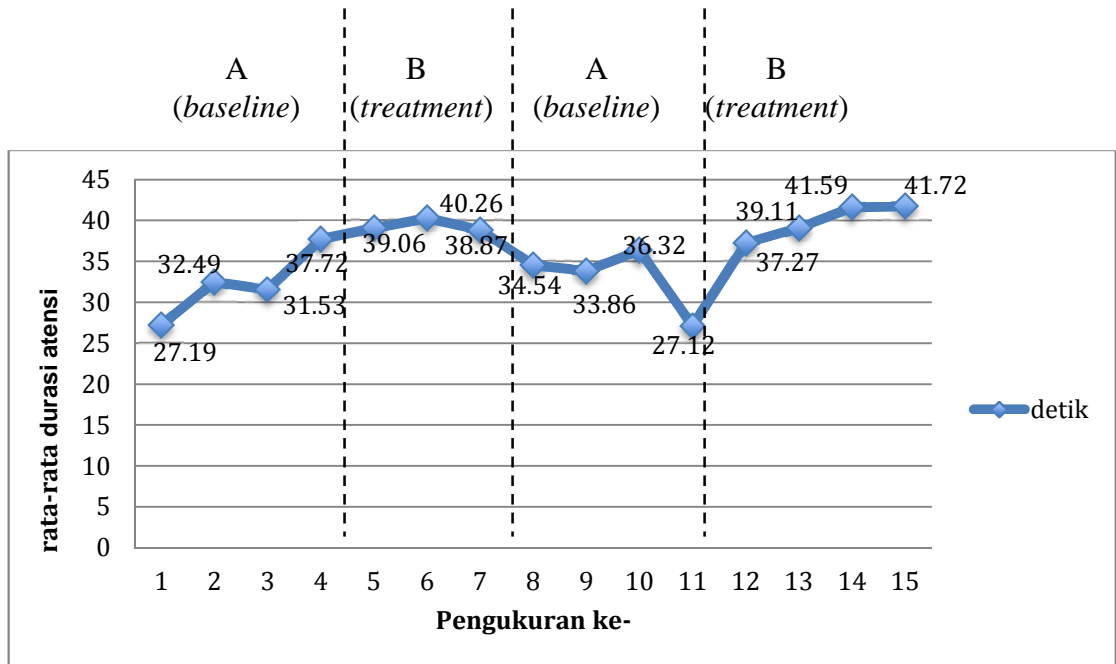
Grafik 1. hasil pengukuran durasi atensi

Dari grafik di atas dapat dilihat adanya pola grafik yang berbeda pada fase A dan fase B, yaitu pola pada fase B terlihat menanjak. Ketika anak tidak mendapatkan pelatihan (fase A), persentase durasi atensi anak berkisar antara 40-55 persen atau rata-rata 48.50%. Sedangkan ketika anak mendapatkan pelatihan (fase B), terjadi peningkatan durasi anak di setting kelas, menjadi sekitar 55-67 persen atau rata-rata 61.40%. Adanya peningkatan durasi atensi sebesar 12.89% ketika anak mendapatkan pelatihan melalui permainan Pemburu Nyamuk menunjukkan adanya peranan dari pemberian pelatihan. Dengan kata lain, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan *sustained attention* anak dapat meningkat.

Jika dilihat dari hasil observasi pada fase B, anak terlihat lebih mampu mempertahankan kontak mata (melihat ke arah guru) saat mendengarkan penjelasan pelajaran. Ia juga mulai mampu ikut menjawab pertanyaan yang diajukan guru ke seluruh siswa. Meskipun terkadang perhatiannya seperti teralih namun ia mampu kembali memperhatikan penjelasan guru. Begitu juga pada saat ia mengerjakan tugas secara mandiri. Ia dapat langsung mulai mengerjakan

setelah instruksi diberikan. Walaupun terkadang masih berhenti mengerjakan, namun anak mampu kembali menyelesaikan tugasnya. Hasilnya, ia mulai mampu mengumpulkan tugas dalam waktu yang ditentukan dan sesuai instruksi.

Persamaan pola juga terlihat pada rata-rata waktu atensi anak seperti terlihat pada grafik berikut:



Grafik 4.2 Rata-Rata Waktu Atensi pada Setting Belajar di Kelas

Dari grafik 2, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata waktu atensi anak pada saat anak tidak mendapat pelatihan (fase A) dan pada saat anak mendapat pelatihan (fase B). Rata-rata waktu atensi anak mengalami kenaikan dari 32.60 detik di Fase A atau tanpa diberikan pelatihan menjadi 39.67 detik di Fase B atau ketika anak mendapatkan pelatihan. Walaupun kenaikan rata-rata waktu atensi anak yang ditunjukkan tidak begitu besar, namun dapat dikatakan saat anak mendapatkan pelatihan terjadi peningkatan rata-rata waktu atensinya.

Hasil evaluasi yang dilakukan menunjukkan adanya kesiapan serta keterlibatan aktif anak dan dukungan dari orangtua turut membantu dalam peningkatan kemampuan *sustained attention* anak melalui latihan dengan menggunakan permainan Pemburu Nyamuk. Adanya proses briefing di awal

sebelum memulai kegiatan membentuk kesiapan anak dan membantu anak menumbuhkan kesediaan untuk terlibat aktif dalam latihan. Sedangkan proses briefing yang dilakukan kepada orangtua membuat orangtua memahami gambaran kegiatan pelatihan yang akan dijalani anak serta manfaatnya. Hal ini memunculkan kesediaan orangtua untuk ikut terlibat dalam pelatihan dengan cara menemani dan mendukung anak.

Temuan lain dari evaluasi uji coba modul peningkatan *sustained attention* ini adalah bahwa materi tugas serta instruksi atau informasi yang disampaikan kepada anak sudah dapat dipahami dan mampu diselesaikan. Dengan kata lain materi tugas sudah cukup sesuai untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mempertahankan atensinya. Hanya saja, orangtua maupun guru belum merasakan hasil optimal dari latihan ini. Menurut interview yang dilakukan kepada orangtua dan guru, walaupun sudah terlihat ada perubahan di kelas namun anak masih menampilkan perilaku yang kurang efektif dalam belajar. Frekuensi kemunculan perilaku kurang efektif dirasa berkurang tetapi masih dirasakan belum optimal untuk situasi belajar.

Jika dilihat dari grafik 1 dan grafik 2, pola durasi atensi baru terlihat stabil di fase B yang kedua. Hal ini dapat menjadi indikasi bahwa frekuensi pelatihan (8 kali pertemuan) mulai terlihat manfaatnya setelah latihan ke-5. Selain itu, durasi permainan (15 menit) belum mencapai durasi atensi anak normal usia 8-9 tahun (24-27 menit). Diduga kedua faktor ini perlu diperhatikan dalam latihan peningkatan kemampuan *sustained attention* anak.

IV. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, didapatkan simpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan uji coba modul pelatihan melalui Permainan Pemburu Nyamuk dapat meningkatkan kemampuan *sustained attention* pada anak usia 8-9 tahun yang mengalami GPP, dengan prosedur yang telah ditentukan. Hal ini terlihat dari peningkatan durasi atensi anak yang diukur pada saat anak belajar di kelas saat ia mendapatkan pelatihan.

2. Sesuai dengan hasil uji coba, maka terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pelatihan melalui Permainan Pemburu Nyamuk di kemudian hari, yaitu:
- a) Adanya *briefing* atau penjelasan mengenai latihan yang akan diikuti anak kepada orangtua dirasa membuat orangtua merasa penting untuk ikut serta dalam pelatihan dengan cara menemani dan mendukung anak. Dukungan dan keikutsertaan orangtua dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan *sustained attention*-nya.
 - b) Pemberian prosedur yang sama, mencakup dari tahap kesiapan (*readiness*), tahap latihan dan tahap evaluasi-umpan balik.

Adapun saran untuk menyempurnakan penelitian ini di masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini merupakan langkah awal pengembangan intervensi untuk anak yang mengalami GPP. Oleh karena itu, sebaiknya dilakukan uji efektivitas untuk mendapatkan pelatihan peningkatan *sustained attention* melalui permainan Pemburu Nyamuk yang terbukti efektif dalam meningkatkan *sustained attention*.
- Mengukur kemampuan *sustained attention* dalam kondisi yang lebih terkontrol (*setting lab*), sehingga dapat meminimalisir *extraneous variable*.
- Menambah frekuensi pelatihan agar manfaat pelatihan lebih dirasakan oleh subjek penelitian dan membawa perubahan yang signifikan.

V. Daftar Pustaka

- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Five Edition: V*. United States of America : American Psychiatric Association.
- Barker, Chris., et al. 2002. *Research Methods in Clinical Psychology: An Introduction for Students and Practitioners 2nd Edition*. England: Kohn Wiley & Sons, Ltd.
- Barkley, R. A.. 1998. *Attention-Deficit Hyperactivity Disorder : A Handbook for Diagnosis and Treatment 2nd Edition*. New York : The Guilford Press.

- Barkley, R.A. 1997. *Behavioral Inhibition, Sustained Attention and Executive functions: Constructing a Unifying Theory of ADHD*. University Of Massachusetts Medical Center.
- Berk, Laura E. 1998. *Development Through of The Life Span*. United States of America: Allyn and Bacon.
- Berk, Laura E. 2013. *Child Development*. United States of America : Pearson Education Inc.
- Brown, Thomas E. 2005. *Attention Deficit Disorder: The Unfocused Mind in Children and Adult*. Yale University Press Health & Wellness.
- Cozby, Paul C. 2003. *Methods in Behavioral Science 8th Edition*. Singapore: McGraw-Hill
- Dawson, Peg., Richard Guare. 2010. *Executive Skills in Children and Adolescents: A Practical Guide to Assessment and Intervention 2nd Edition*. New York: The Guilford Press.
- 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.
- Flick, G.L. 2010. *Managing ADHD in the K-8 Classroom*. United States of America: Library Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Godwin et.al., 2012. *Classroom Activities and off task behavior in elementary school children*. -
- Kohls, L.Robert., Herbert L.Brussow. 1995. *Training Know How for Cross Cultural and Diversity Trainers*. -
- Pinel, P.J.J. 2009. *Biopsychology : Seventh Edition*. Boston : Pearson Education, Inc.
- Palladino, Lucy Jo. 2007. *Find Your Focus Zone*. New York : Free Press, A Division of Simon & Schuster, Inc.
- Sattler, J.M. 2002. *Assessment of Children Behavioral and Clinical Applications Fourth Edition*. California : Jerome M. Sattler, Publisher, Inc.
- Sears, W. & Thompson, L. 1998. *The ADD Book : New Understanding, New Approaches to Parenting Your Child*. Canada : Little Brown & Co.
- Shaughnessy, John J. et al. 2010. *Research Methods in Psychology 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Sohlberg, McKay Moore., Catherine A. Mateer. 2001. *Cognitive Rehabilitation: An Integrative Neuropsychological Approach*. New York: The Guilford Press.
- Sunanto, Juang, Takeuchi, Koji, Nakata, Hideo. 2005. *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Criced University of Tsukuba.

- Rief, Sandra. 2008. *The ADD/ADHD Checklist : A Practical Reference for Parents and Teachers 2nd Edition*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Imprint
- Schaw, Chris-Fife. 2012. *Research Methods in Psychology 4th Edition*. Sage Publications Inc. _
- Todman, John., Pat Dugard. 2001. *Single-Case and Small-n Experimental Designs: A Practical Guide to Randomization Tests*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Vallet, Robert E. 1969. *Programmng Learning Disabilities*.California : Fearon Publisher.
- Vallet, Robert E. 1974. *The Psychoeducational Treatment Of Hyperactive Children*.California : Fearon Publisher.