

Dampak Penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Sintaksis Anak Penderita ADHD

Griya Rizqi Ulandari, Dona Aji Karunia Putra
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 2 April 2024

Direvisi: 26 September 2024

Diterima: 9 Oktober 2024

Diterbitkan: 28 Oktober 2024

Keywords:

ADHD; educational play tools;
syntactic development;
psycholinguistics

Katakunci:

ADHD; alat permainan edukatif;
perkembangan sintaksis;
psikolinguistik

Alamat email

griya.ulandari21@mhs.uinjkt.ac.id

dona.aji@uinjkt.ac.id

Abstract

This article will describe the impact of the use of APE on the syntactic development of children, especially children with language disorders, namely Attention Deficit Hyperactivity Disorder or known as ADHD. This study is included in descriptive research with qualitative methods. While the subjects in this study were ADHD children aged 4-7 years. The data in the study were the statements of an informant, namely a teacher with the initials S. The data collection technique used in the study was the interview technique. The results of the study showed that APE had a significant impact on the syntactic development of children with ADHD. With this tool, children are more enthusiastic, can focus, enjoy more, and have fun in every learning activity that takes place. Not only that, children also more often express expressions that have positive connotations. In fact, children, intentionally or not, are able to form language in the aspects of syntax, phrases and sentences.

Abstrak:

Artikel ini akan mendeskripsikan dampak penggunaan APE terhadap perkembangan sintaksis anak, khususnya anak penderita gangguan berbahasa, yaitu Attention Deficit Hyperactivity Disorder atau dikenal dengan ADHD. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif dengan metode kualitatif. Sementara subjek dalam penelitian ini adalah anak ADHD berusia 4-7 tahun. Data dalam penelitian adalah tuturan seorang informan, yaitu guru berinisial S. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE sangat berdampak terhadap perkembangan sintaksis anak penderita ADHD. Dengan alat ini, anak lebih semangat, bisa fokus, lebih enjoy, dan bersenang-senang pada setiap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Tidak hanya itu, anak juga lebih sering mengungkapkan ekspresi yang berkonotasi positif. Bahkan, anak disengaja maupun tidak, mampu membentuk bahasa dalam aspek sintaksis, frasa dan kalimat.

How to Cite: Griya Rizqi Ulandari and Dona Aji Karunia Putra “Dampak Penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Sintaksis Anak Penderita ADHD” *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 13, No. 2, Oktober 2024, pp. 151–159.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakancana



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, berbahasa merupakan suatu kegiatan yang perlu untuk dikuasai oleh setiap manusia di dunia. Hal itu dikarenakan, kemampuan berbahasa menjadi prasyarat dalam memenuhi kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial (Indah 4). Seperti yang diketahui, pada saat lahir, manusia tidak dapat memahami bahasa dan tidak dapat menghasilkan bahasa (Steinberg 3). Kemampuan berbahasa ini terbentuk melalui proses pemerolehan bahasa sejak dini dan diperoleh pertama kali dari lingkungan keluarga (Alfin 77). Dengan menguasai bahasa, anak dapat berkomunikasi, belajar untuk saling terhubung, saling berbagi pengalaman, belajar memahami, dan meningkatkan kemampuan intelektual anak (Indah 27).

Penguasaan bahasa pada anak pastinya akan mengalami perkembangan sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Dalam proses penguasaan bahasa, anak secara tidak sengaja mengembangkan lima aspek pengetahuan, yang meliputi aspek bunyi atau fonetik, aspek kata atau morfologis, aspek kalimat atau sintaksis, aspek arti atau semantik, dan aspek cara pengucapan atau pragmatik (Oktadiana 230). Penelitian ini akan membahas perkembangan aspek sintaksis pada anak ADHD.

Istilah sintaksis berasal dari bahasa Belanda, yaitu *syntaxis*, dan bahasa Inggris, yaitu *syntax* (Santhi 1). Sedangkan, dalam bahasa Yunani, sintaksis berasal dari kata *sun* dan *tattein*, yang berarti “dengan menempatkan” (Awalludin 33). Menurut Verhaar, sintaksis merupakan ilmu bahasa yang menyelidiki tentang hubungan antar kata maupun antar kelompok dalam satuan dasar kalimat (Suhardi 14). Ramlan menyatakan bahwa sintaksis adalah bagian dari tata bahasa yang membicarakan mengenai struktur frasa hingga kalimat (Tarigan 4). Frasa merupakan gabungan dua kata atau lebih, yang tidak bersifat predikatif. Berdasarkan persamaan distribusi, frasa diklasifikasikan menjadi frasa nomina, verba, adjektiva, numeralia, preposisi, dan frasa pronomina (Awalludin 55). Sementara kalimat merupakan gabungan beberapa kata yang memiliki arti, serta terdiri minimal dari dua unsur, yaitu subjek dan predikat (Putrayasa 136). Dalam perkembangan aspek sintaksis, anak tidak hanya mampu mengungkapkan satuan frasa dan kalimat, namun juga harus mampu menekankan kejelasan informasi yang akan direspon oleh mitra tuturnya (Kurniawan 19).

Untuk mencapai kemampuan berbahasa diperlukan beberapa elemen yang perlu untuk dipenuhi, yaitu lengkapnya sistem penginderaan, sistem syaraf pusat, kemampuan mental yang cukup, kestabilan emosi, dan pajanan terhadap bahasa. Apabila anak tidak memenuhi elemen tersebut, maka akan berimbas pada munculnya beragam gangguan berbahasa (Indah 50). Salah satu gangguan perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah *Attention Deficit Hyperactive Disorder* atau dikenal dengan sebutan ADHD.

Menurut *American Psychiatric Association*, ADHD adalah gangguan pada sistem saraf yang berhubungan dengan pola perhatian, impulsif, dan hiperaktif yang dapat mengganggu perkembangan kognitif, psikomotorik, bahasa, dan sosial (Jacob 3284). Gangguan perkembangan bahasa ini ditandai dengan aktivitas anak yang cenderung berlebihan dan tidak umum untuk anak seusianya, seperti perasaan gelisah, tidak bisa diam, tidak bisa duduk dengan tenang, suka meninggalkan keadaan yang tetap, suka membuat keributan, sulit ditenangkan, tidak fokus, hiperaktif, impulsif, dan sulit bersosialisasi (Saputri 52).

Salah satu upaya dalam meningkatkan perkembangan anak, dibutuhkan sumber belajar yang kreatif dan inovatif, yaitu alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran visual yang digunakan untuk memberikan stimulus bagi anak,

di mana media ini sebagai alat untuk bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Hasbi 7). Alat permainan edukatif dirancang secara khusus dan memiliki beberapa ciri, yaitu 1) memiliki bermacam-macam bentuk dengan tujuan yang berbeda-beda, dan cara bermain yang beragam, 2) alat yang memperhatikan keamanan anak, baik bentuk dan warna, serta 3) bersifat konstruktif (Hasanah 24).

Sementara itu, beberapa penelitian terkait gangguan berbahasa, khususnya pada anak ADHD dilakukan oleh beberapa pihak, yaitu *pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Nova, Indah Ika Ratnawati, dan Maryatin pada tahun 2019. Penelitian ini mengkaji mengenai pemerolehan bahasa pada anak ADHD di sekolah Alam Jabalussalam Balikpapan dalam aspek fonologi. Penelitian ini menemukan bahwa anak penderita ADHD mengalami keterlambatan berbicara jenis konsonan yang disebabkan oleh faktor internal, serta anak ADHD juga melakukan kesalahan pelafalan fonem konsonan atau perubahan fonem konsonan (Nova 90).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rasyid dan Naf'an Tarihoran tahun 2022. Penelitian mengkaji mengenai model pembelajaran anak ADHD, meliputi model pembelajaran PAKEM, model kontekstual learning, dan model kooperatif learning. Penelitian ini juga mengkaji strategi pembelajaran anak ADHD, yang meliputi strategi pembelajaran berbasis kelas dan strategi individual (Rosyad 600). *Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sudi Pratikno dan Sumatri pada tahun 2022. Penelitian ini mengkaji penyebab munculnya gangguan berbahasa ADHD pada anak, yang meliputi kondisi kelahiran yang tidak ideal atau berat badan bayi yang kurang dari bayi pada umumnya. Kondisi ini dipicu karena kurangnya pemberian ASI ibu terhadap anak kandungnya. Selain itu, penelitian juga menyimpulkan bahwa Breastfeeding dan Attachment penting dalam mencegah munculnya gangguan berbahasa ADHD pada diri seorang anak (Pratikno 49).

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah yang belum dikaji oleh penelitian terdahulu. Penelitian akan mengkaji media pembelajaran anak penderita ADHD. Penelitian akan melihat perkembangan bahasa anak penderita ADHD dalam bidang sintaksis setelah menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dampak dari media pembelajaran alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa sintaksis anak penderita ADHD.

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode yang menggambarkan suatu fenomena dengan data yang akurat, valid, dan reliabel, serta diteliti secara sistematis. Penelitian tidak menggunakan analisis statistika dan hanya menggunakan sampel yang kecil (Susilo 28). Selain itu, penelitian ini juga menggali lebih dalam subjek yang diteliti.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak penderita gangguan berbahasa ADHD yang berusia sekitar 3-7 tahun. Sementara populasi dalam penelitian adalah semua anak penderita ADHD di Pusat Terapi Anak Matahatiku, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah anak ADHD yang diajarkan oleh salah satu guru di Pusat Terapi Anak Matahatiku, sebanyak 4 anak.

Penelitian ini menggunakan informan (narasumber) sebagai seseorang yang memiliki informasi terhadap subjek yang diteliti. Sehingga, data penelitian berupa tuturan guru berinisial S yang mengajar anak ADHD. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi

teknik interview atau wawancara terstruktur, yang berarti peneliti mengajukan pertanyaan yang sudah dipersiapkan kepada informan (Sarmanu 57).

Semua data yang didapatkan dari informan, akan diinterpretasikan untuk mencari masalah yang diperoleh, berupa pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa sintaksis anak ADHD (Rahmani 47). Alat permainan edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran pada anak ADHD, yaitu *white board*, mainan untuk melatih fokus (ring donat, origami, bowling mini, puzzle, balok warna-warni), dan buku bergambar. Sementara itu, data dalam penelitian dianalisis menggunakan teori yang terdapat dalam disiplin ilmu psikolinguistik, meliputi teori perkembangan bahasa dan teori gangguan berbahasa.

HASIL PENELITIAN

Dengan melihat hasil wawancara bersama narasumber atau informan, peneliti bisa mendeskripsikan dampak penggunaan media pembelajaran alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa sintaksis anak penderita ADHD, yaitu sebagai berikut.

Anak Lebih Semangat dan Fokus dalam Pembelajaran

Seperti pada umumnya, anak penderita ADHD yang diteliti juga tidak bisa fokus dalam pembelajaran, mereka juga tidak bisa diam dan tidak bisa duduk dengan tenang. Tidak hanya itu, mereka juga tak jarang meninggalkan tempat pembelajaran dan mengalami kondisi tantrum. Perlu diketahui, tantrum merupakan kondisi di mana anak mengeluarkan emosinya dengan beragam cara. Anak yang mengalami tantrum dikatakan tidak mampu untuk menjelaskan apa yang dipikirkan dan sesuai dengan keinginan anak.

Penggunaan media pembelajaran ini mengandalkan panca indera yang berfungsi sebagai alat sensor, serta bergantung kepada gerakan-gerakan tubuh. Sehingga panca indera anak berfungsi dengan baik untuk merespons informasi yang diserap di lingkungan sekitar, kemudian akan menghubungkan ke otak. Panca indera yang berfungsi dengan baik juga mampu memengaruhi perubahan perilaku, keputusan, kepribadian, dan kebiasaan.

Dengan demikian, alat permainan edukatif perlahan-lahan membuat anak mengalami perubahan perilaku, kepribadian, dan kebiasaan. Salah satu contoh perubahan perilaku dan kepribadian adalah anak menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Media ini dapat meningkatkan kepekaan pada panca indera, sehingga anak ADHD mampu fokus terhadap kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Dengan sarana ini, anak juga bisa jauh lebih tenang daripada biasanya dan tidak meninggalkan tempat belajar, serta mereka akan mendengarkan dan menyimak materi yang diajarkan oleh guru.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Musrifah tahun 2022 dan Palupi tahun 2023 bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus anak dengan ADHD. Dengan game edukasi, anak ADHD mampu mengendalikan pemusatan perhatian terhadap sesuatu hal sedikit demi sedikit karena ketertarikan anak terhadap berbagai alat permainan edukatif. Konsentrasi anak ADHD dalam belajar meningkat tinggi sesudah guru mengkombinasikan belajar dengan alat permainan edukasi.

Anak Lebih Enjoy dan Bersenang-senang dalam Pembelajaran

Dengan sarana alat permainan edukatif, anak ADHD lebih *enjoy* dan menikmati pembelajaran. Guru menggunakan puzzle huruf yang bertujuan untuk merangsang daya ingat anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hingga membentuk kata, frasa, dan kalimat. Selain itu, dengan puzzle ini anak juga pastinya lebih *enjoy* dan bersenang-senang dibandingkan dengan menulis, membaca, atau menghafal dengan bantuan sebuah kertas saja yang tampak membosankan.

Selain menggunakan puzzle, guru juga bisa menggunakan sarana atau media alat permainan edukatif, berupa balok warna warni dan buku bergambar. Dengan balok warna warni, anak lebih bisa memahami konsep perhitungan, bentuk, dan warna dengan waktu yang relatif cepat. Berbeda dibandingkan dengan menghitung pada kertas yang membuat anak bosan dan tidak bersenang-senang dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan buku bergambar juga menjadi alat permainan edukatif yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Biasanya anak-anak tertarik pada visual yang terdapat dalam buku bergambar. Dengan begitu anak lebih mudah memahami kata, frasa, atau kalimat yang dihadirkan dalam buku bergambar tersebut.

Dengan alat permainan edukatif yang memiliki warna, bentuk, fungsi, dan bunyi yang relatif bermacam-macam, anak akan merasa tertarik karena seolah-olah mereka seperti sedang bermain sebuah permainan yang seru dan menyenangkan. Media ini dapat menggabungkan kesenangan anak dalam bermain dengan proses pembelajaran.

Anak Berekspresi Positif

Dengan menggunakan permainan dalam proses pembelajaran, anak-anak akan selalu penasaran dan tertarik dengan permainan yang ditawarkan. Sehingga anak ADHD mampu mengungkapkan emosi di dalam dirinya, baik melalui tindakan, gerak tubuh, mimik wajah, hingga nada ketika berbicara dengan lawan tuturnya, khususnya terhadap guru yang sedang menerangkan. Biasanya dengan bantuan sarana permainan edukatif, tindakan-tindakan dan bahasa tubuh yang dilakukan anak lebih berkonotasi positif. Dengan sarana ini, anak akan bersenang-senang, sehingga mereka akan berekspresi positif, seperti tersenyum, tertawa, melompat, maupun bertepuk tangan. Tidak hanya dengan sarana tersebut, guru yang memberikan stimulus positif kepada anak akan mempercepat perkembangan bahasa anak dan membuat anak menjadi nyaman terhadap lingkungannya.

Jika anak merasa percaya diri dan merasa aman, tak jarang anak mampu dengan mudah berinteraksi dengan guru dan menceritakan apa yang ada di dalam pikirannya. Anak akan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, sehingga sering bertanya tentang apapun kepada guru. Bahkan anak yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya, akan memulai berinteraksi dengan teman sebayanya, serta mengajak mereka untuk bermain bersama.

Dengan demikian, seorang anak adalah individu yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Dapat dikatakan, sikap yang lembut dan menyenangkan, serta lingkungan yang nyaman dan aman mampu membuat seorang anak mengungkapkan ekspresi dalam dirinya ke arah yang positif.

Penelitian sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Noenta pada tahun 2022 bahwa terapi bermain sangat dianjurkan untuk anak penderita ADHD agar anak mengekspresikan perasaannya, baik perasaan senang, sedih, marah, tertekan, maupun emosi

lainnya.

Anak Membentuk Frasa dan Kalimat

Sudah disebutkan, dengan adanya alat permainan edukatif, anak menjadi lebih semangat, percaya diri, fokus, enjoy, dan bersenang-senang dalam pembelajaran. Tentu saja, kepribadian dan perilaku anak akan berpengaruh terhadap perkembangan bahasa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Valencio pada tahun 2024 bahwa media edukasi yang digunakan oleh guru dalam membimbing anak ADHD mampu meningkatkan kognitif dan meningkatkan kemampuan membaca seorang anak.

Anak baik disengaja maupun tidak, mampu membentuk frasa hingga kalimat. Adapun dari banyaknya tuturan anak, terdapat lima contoh tuturan yang membentuk frasa dan kalimat.

1. *“ibu hari ini mengantarkanku les”*

Pada data di atas, tampak bahwa subjek telah menguasai beberapa aspek sintaksis, yaitu frasa nomina, kalimat lengkap, kalimat deklaratif, dan kalimat aktif. Frasa nomina pada tuturan tersebut adalah “hari ini”, yang mana merupakan gabungan dari kata benda. Ditinjau dari jenis kalimat berdasarkan kelengkapan unsur, subjek juga dapat menyusun kalimat lengkap yang terdiri dari unsur subjek, keterangan, predikat, dan objek. Ditinjau dari kalimat berdasarkan modusnya, tuturan subjek dapat dikategorikan sebagai jenis deklaratif, karena anak memberikan gagasan dan informasi yang akan disampaikan kepada mitra tutur, yaitu guru. Selain itu, ditinjau berdasarkan status subjek, tuturan data 1 ini dikategorikan sebagai kalimat aktif, karena ditandai dengan imbuhan *me-*. Tuturan subjek juga menekankan kejelasan informasi, sehingga dapat dipahami oleh mitra tuturnya.

2. *“aku mau itu”*

Pada data di atas, tampak bahwa subjek telah menguasai beberapa perkembangan bahasa dalam aspek sintaksis, yaitu kalimat lengkap dan kalimat imperatif. Ditinjau dari kelengkapan unsur dalam kalimat, subjek telah mampu menyusun kalimat lengkap yang terdiri dari dua unsur, yaitu subjek dan predikat. Ditinjau berdasarkan modusnya, subjek juga mampu menyusun kalimat imperatif, yang mana anak memberi perintah kepada mitra tutur untuk mengambil sesuatu. Selain itu, tuturan subjek tersebut, juga menekankan kejelasan informasi, sehingga dapat dipahami oleh mitra tutur.

3. *“aku boleh buat sesuatu tidak”*

Pada data di atas, tampak bahwa subjek telah menguasai tata bahasa dalam aspek sintaksis, yaitu frasa verba, kalimat lengkap, dan kalimat interogatif. Frasa verba yang terdapat pada tuturan subjek adalah “boleh buat”, yang mana merupakan sama-sama gabungan dari kata kerja. Ditinjau dari kelengkapan unsur, subjek mampu menyusun kalimat lengkap yang terdiri dari unsur subjek dan predikat. Selain itu, subjek juga dapat menyusun kalimat berdasarkan modusnya, yaitu kalimat interogatif. Pada tuturan tersebut, subjek meminta sesuatu dengan menanyakan terlebih dahulu kepada mitra tutur dan mitra tutur dapat memahami kalimat tersebut.

4. “aku enga suka mainan ini”

Pada data di atas, tampak bahwa subjek telah menguasai tata bahasa dalam aspek sintaksis, yaitu frasa adjektiva, frasa nomina, kalimat lengkap, dan kalimat negasi. Ditinjau berdasarkan persamaan distribusi, subjek dapat menyusun frasa adjektiva dan frasa nomina. Frasa adjektiva pada tuturan tersebut adalah “enga suka”, karena unsur intinya berupa kata sifat, sedangkan frasa nomina pada tuturan adalah “mainan ini”, karena unsur intinya berupa kata benda. Selain itu, subjek juga dapat menyusun kalimat negasi, yang dilakukan dengan penambahan kata ingkar “enga” pada kalimat. Tuturan subjek juga menekankan kejelasan informasi, sehingga dapat dipahami oleh mitra tuturnya.

5. “aku enga mau belajar”

Pada data di atas, tampak bahwa subjek dapat menyusun tata bahasa sintaksis, yaitu frasa verba, kalimat lengkap, kalimat aktif, dan kalimat negasi. Frasa verba pada tuturan adalah “mau belajar”, karena menggabungkan dua kata yang sama-sama kata kerja. Ditinjau berdasarkan kelengkapan unturnya, subjek dapat menyusun kalimat lengkap yang terdiri dari subjek dan predikat. Ditinjau berdasarkan status subjek, tuturan data tersebut termasuk ke dalam kalimat aktif, karena ditandai dengan imbuhan *ber-*. Selain itu, subjek juga dapat menyusun kalimat negasi, yang dilakukan dengan penambahan kata ingkar “enga” pada kalimat. Tuturan subjek juga menekankan kejelasan informasi, sehingga dapat dipahami oleh mitra tuturnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dideskripsikan, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif (APE) berdampak terhadap perkembangan bahasa sintaksis anak penderita ADHD. Dengan menggunakan bantuan alat permainan edukatif, anak yang menderita gangguan berbahasa ADHD perlahan-lahan akan mengalami perubahan perilaku, kebiasaan, dan suasana hati. Anak akan lebih bersemangat dan fokus dalam pembelajaran, anak juga bisa menikmati dan enjoy, serta bersenang-senang pada setiap materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, anak juga mampu mengekspresikan emosi yang lebih berkonotasi positif, seperti tersenyum maupun tertawa. Dengan demikian semua perubahan tersebut akan memengaruhi terhadap perkembangan bahasa anak, di mana anak mampu membentuk frasa, klausa, hingga kalimat yang dapat dipahami oleh mitra tutur. Anak mampu membentuk frasa nomina, frasa verba, frasa adjektiva, kalimat lengkap, kalimat deklaratif, kalimat imperatif, kalimat interogatif, kalimat aktif, dan kalimat negasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, Jauharoti & Ratna Pangastuti. “Perkembangan Bahasa pada Anak Speechdelay.” *JECED: Journal of Early Childhood Education Development* 2.1 (2020): 76-86. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.572>
- Awalludin. *Pengembangan Buku Teks Sintaksis Bahasa Indonesia*. Sleman: Deepublish, 2017.
- Hasanah, Uswatun. “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung.” *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* (2019): 21-40. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Hasbi, Muhammad. *APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbudristek, 2021.

- Indah, Rohmani Nur. *Gangguan Berbahasa: Kajian Pengantar*. Malang: UIN-Maliki Press, 2017.
- Jacob, Anna Maria & Sri Watini. "Penerapan Model Atik dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak ADHD di TK Global Persaa Mandiri." *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (2022): 3281-3287. <https://doi.org/10.54371/jlIP.v5i9.841>
- Kurniawan, Heru, Kasmianti. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Banyumas: CV. Rizquna, 2020.
- Musrifah AI, Nursida I, Setiawati Sulaeman, & Sutono. "Game Edukasi bagi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Berbasis Android." *Jurnal Infotech* (2022): 94-100. <https://doi.org/10.31949/infotech.v8i2.3464>
- Noenta, Risha Pramudia, Trisnani, & Suharni. "Terapi Bermain Playdough untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak ADHD." *Prosiding SENASSDRA* (2022): 680-686. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2791/0>
- Nova, Indah Ika Ratnawati, & Maryatin. "Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak ADHD di Sekolah Alam Jabalussalam Balikpapan." *Jurnal Basataka* (2019): 87-91. <https://doi.org/10.36277/basataka.v2i1.62>
- Oktadiana, Bella, Esti Hayati, & Ira Agus Sofiana. "Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia Dasar (Tercapai) di MI Ma'arif Sambego." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* (2019): 225-245. <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.335>
- Palupi E, Utami W, & Munfarida A. "Pengaruh Kombinasi Terapi Bermain Playdough dan Origami dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar pada Anak Hiperaktif." *Jurnal Insan Cendekia* (2023): 160-171. <https://doi.org/10.35874/jic.v10i3.1229>
- Pratikno, Ahmad Sudi & Sumatri. "Breastfeeding, Attachment, dan Attention Deficit Hyperactivity (ADHD) pada Perkembangan Anak." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (2022): 32-50. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3069558>
- Putrayasa, Ida Bagus & Dewa Putu Ramendra. "Deskripsi Sintaksis Karangan Siswa Kelas IV SD di Provinsi Bali." *Prosiding Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia* (2021). <https://doi.org/10.51817/kimli.vi.37>
- Rahmani, Silvia. *Peran Guru dalam Penanganan Anak Attention Deficit Hyperactivity and Disorder Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah, 2021.
- Rosyad, Abdul. "Model dan Strategi Pembelajaran Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)." *Jurnal Penelitian Inovasi dan Pengetahuan* (2022): 591-600. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i3.3114>
- Santhi, Meita Sandra. *Sintaksis, Belajar Tata Bahasa Indonesia*. Bandung: Pakar Raya, 2019.
- Saputri, Mely Junita. "Layanan Guru Terhadap Perkembangan Anak ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder) di PAUD Langit Biru Kota Bengkulu." *IAIN BENGKULU* (2021). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5371>

- Sarmanu. *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Statistika*. Surabaya: Airlangga University Press, 2019.
- Steinberg, Danny D & Natalia V Sciarini. *An Introduction To Psycholinguistics*. Great Britain: Pearson, 2006.
- Suhardi. *Dasar-Dasar Ilmu Sintaksis Bahasa Indonesia* . Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013.
- Susilo, Wilhelmus Hary. *Penelitian Kualitatif Aplikasi pada Penelitian Ilmu Kesehatan*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2010.
- Tarigan, Henry Guntur. *Prinsip-Prinsip Dasar Sintaksis*. Bandung: ANGKASA, 2021.
- Valencia C & Wardaya M . "Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder." *Jurnal SASAK* (2024): 185-201.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v6iNo%201.3870>