

**EFEKTIVITAS BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA  
ANAK ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) DI  
*HOME SCHOOLING* CERDAS ISTIMEWA MALANG**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Wahyu Ratna Sari Wibowo**

**17410032**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2021**

**HALAMAN JUDUL**  
**EFEKTIVITAS BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN**  
**KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK ADHD (*Attention Deficit***  
***Hyperactivity Disorder*) DI *HOME SCHOOLING* CERDAS ISTIMEWA**  
**MALANG**

**S K R I P S I**

Diajukan kepada:

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim  
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana  
Psikologi (S.Psi)

Oleh:

Wahyu Ratna Sari Wibowo  
NIM. 17410032

**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK ADHD (*Attention Deficit  
Hyperactivity Disorder*) DI *HOME SCHOOLING* CERDAS ISTIMEWA  
MALANG

SKRIPSI

Oleh:  
Wahyu Ratna Sari Wibowo  
NIM. 17410032

Telah disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing



Novia Solichah, M.Psi

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



  
Siti Mahmudah, M. Si  
19671029 199403 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIVITAS BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK ADHD (*Attention Deficit  
Hyperactivity Disorder*) DI *HOME SCHOOLING* CERDAS ISTIMEWA  
MALANG

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 07 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing Skripsi



Novia Solichah, M. Psi  
NIP. 19940616 2019082 001

Anggota Penguji Lain  
Penguji Utama



Prof. Dr. Mulyadi, M. Pd. I  
NIP. 19550717 1982031 005

Ketua Penguji



Dr. Yulia Solichatun, M. Si  
NIP. 19700724 2005012 003

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Psikologi  
Tanggal 07 Juli 2021

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



  
Dr. Siti Mahmudah, M. Si  
NIP. 19671029 199403 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Ratna Sari Wibowo

NIM : 17410032

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa penelitian yang berjudul “Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) Di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang)” adalah benar merupakan hasil penelitian sendiri dan tidak melakukan tindak plagiat dalam penyusunan penelitian tersebut. Adapun kutipan – kutipan yang ada dalam penyusunan penelitian ini telah peneliti cantumkan sumber pengutipannya dalam daftar pustaka. Peneliti bersedia untuk melakukan proses sebagaimana mestinya sesuai undang – undang jika ternyata penelitian ini secara prinsip merupakan plagiat penelitian orang lain dan bukan merupakan tanggung jawab Dosen Pembimbing ataupun Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian pernyataan ini peneliti buat dengan sebenar – benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar peneliti bersedia mendapatkan sanksi akademik.

Malang, 07 Juli 2021

Peneliti,



Wahyu Ratna Sari W.  
NIM.17410032

## **MOTTO**

*“Tidak ada yang sempurna di dunia ini. Seperti halnya anak ABK (special need) mereka istimewa, dan berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sama seperti kita.”*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Penelitian ini penulis persembahkan untuk :

Kedua orang tua Bapak Agus Wibowo dan Ibu Sulasmiati yang senantiasa selalu mendo'akan dan memberikan dukungan semangat hingga saat ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang semoga dapat memberikan kita syafa'atnya pada Yaumul Akhir.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Siti Mahmudah, M. Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Novia Solichah, M.Psi., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar telah memberikan banyak masukan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dalam penelitian ini.
4. Drs. Zainul Arifin, M. Ag., selaku dosen wali yang telah mendampingi proses akademik dari awal semester hingga saat ini dengan sabar, memberikan banyak masukan, arahan, serta semangat.
5. Dr. Yulia Solichatun, M. Si dan Prof. Dr. Mulyadi, M. Pd. I., selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan banyak masukan sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Segenap Civitas Akademik Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan juga bimbingannya selama ini.
7. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik moril maupun materil.

Semoga Allah senantiasa memberikan imbalan yang setimpal atas bantuan dan juga dukungannya serta jerih payah yang sudah diberikan kepada peneliti sehingga penelitian ini selesai tepat waktu. Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi menyempurnakan penelitian ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi orang banyak.

Malang, 07 Juli 2021

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
نبذة مختصرة.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI .....	11
A. Kemampuan Motorik Halus .....	11
1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus .....	11
2. Fungsi Kemampuan Motorik Halus .....	12
3. Tujuan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus .....	13
4. Unsur- unsur Motorik Halus.....	14
5. Prinsip dalam Pengembangan Motorik Halus .....	15
6. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motrik Halus Anak .....	17
7. Cara Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus.....	18
8. Kemampuan Motorik Halus Dalam Persprektif Islam .....	18
B. Terapi Bermain .....	19
1. Pengertian Terapi Bermain ( <i>Play Therapy</i> ).....	19
2. Alat/ Media Intervensi Terapi Bermain.....	21

C. Bermain <i>Playdough</i> .....	22
1. Pengertian Bermain <i>Playdough</i> .....	22
2. Manfaat <i>Playdough</i> .....	23
3. Langkah-langkah dalam Bermain <i>Playdough</i> .....	24
4. Kelebihan Kegiatan Bermain <i>Playdough</i> terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD.....	25
5. Bermain <i>Playdough</i> dalam Perspektif Islam .....	26
D. Anak Adhd ( <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> ) .....	27
1. Pengertian Anak ADHD ( <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> ).....	27
2. Karakteristik Anak ADHD ( <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> ).....	29
3. Faktor - faktor Penyebab Anak ADHD ( <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> ) .....	31
4. Tanggug Jawab Mendidik Anak dalam Perspektif Islam .....	33
E. Efektivitas Bermain <i>Playdough</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Adhd ( <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> ).....	35
F. Hipotesis Penelitian .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Variabel Penelitian.....	38
C. Definisi Operasional .....	39
D. Desain Penelitian .....	40
E. Prosedur Penelitian .....	42
F. Tempat Penelitian .....	44
G. <i>Subject</i> Penelitian.....	45
H. <i>Setting</i> Penelitian .....	45
I. Teknik Pengumpulan Data .....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>77</b>
A. Pelaksanaan Penelitian.....	77
1. Gambaran Lokasi Penelitian.....	77
2. Waktu dan Tempat Penelitian .....	78
3. Jumlah Subjek Penelitian .....	78
4. Hambatan dalam Pelaksanaan Penelitian .....	78
B. Pemaparan Hasil Penelitian .....	79
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	79
2. Deskripsi Subjek Penelitian.....	80
3. Deskripsi Data yang Berkaitan dengan Kemampuan Motorik Halus.....	81
4. Analisis Data .....	103

5. Pembahasan Hasil Penelitian.....	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	126
A. Kesimpulan.....	126
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA .....	127
LAMPIRAN.....	129

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Bermain <i>Playdough</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD.....	47
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Penelitian Bermain <i>Playdough</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD.....	47
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Bermain <i>Playdough</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD.....	48
Tabel 3. 4 Data Tim Ahli <i>Expert Judgement</i> .....	50
Tabel 3. 5 Minimum Value of CVR.....	51
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD .....	68
Tabel 3. 7 Reliabilitas Inter Rater .....	70
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian.....	72
Tabel 4. 1 Hasil Baseline-1 Kemampuan Motorik Halus .....	82
Tabel 4. 2 Data Hasil Intervensi ke-1.....	86
Tabel 4. 3 Data Hasil Intervensi ke-2.....	88
Tabel 4. 4 Data Hasil Intervensi ke-3.....	90
Tabel 4. 5 Data Hasil Intervensi ke-4.....	92
Tabel 4. 6 Data Hasil Intervensi ke-5.....	93
Tabel 4. 7 Data Hasil Intervensi ke-6.....	95
Tabel 4. 8 Data Hasil Intervensi ke-7.....	96
Tabel 4. 9 Data Hasil Intervensi ke-8.....	98
Tabel 4. 10 Data Hasil Intervensi ke-9.....	99
Tabel 4. 11 Data Hasil Intervensi ke-10.....	101
Tabel 4. 12 Hasil Baseline-2 Kemampuan Motorik Halus .....	103
Tabel 4. 13 Perkembangan Kemampuan Motorik Halus .....	104
Tabel 4. 14 Kondisi Subjek.....	105
Tabel 4. 15 Panjang Kondisi Subjek.....	106

Tabel 4. 16 Estimasi Kecenderungan Arah Subjek.....	108
Tabel 4. 17 Estimasi Kecenderungan Stabilitas.....	111
Tabel 4. 18 Kecenderungan Jejak Subjek .....	111
Tabel 4. 19 Level Stabilitas dan Rentang subjek ADHD.....	112
Tabel 4. 20 Persentase Stabilitas Baseline A Subjek ADHD.....	112
Tabel 4. 21 Persentase Stabilitas Baseline A subjek ADHD .....	112
Tabel 4. 22 Persentase Stabilitas Baseline A Subjek ADHD.....	113
Tabel 4. 23 Level Perubahan Subjek ADHD .....	113
Tabel 4. 24 Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Kemampuan Motorik Halus Subjek.....	113
Tabel 4. 25 Perbandingan Kondisi Subjek ADHD .....	114
Tabel 4. 26 Jumlah Variabel Yang Berubah .....	114
Tabel 4. 27 Perubahan Kecenderungan Arah.....	115
Tabel 4. 28 Perubahan Kecenderungan Stabilitas.....	115
Tabel 4. 29 Perubahan Level Subjek ADHD .....	116
Tabel 4. 30 Hasil Analisis Visual Antar Kondisi Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD .....	117

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Data Hasil <i>Baseline</i> -1 Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD...	82
Grafik 4. 2 Data Hasil Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD Pada Fase Intervensi.....	102
Grafik 4. 3 Data Hasil <i>Baseline</i> -2 Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD.	103
Grafik 4. 4 Perbandingan Presentase Tahap A-B-A'.....	105
Grafik 4. 5 Estimasi Kecenderungan Arah Gerak.....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Playdough</i> .....	23
Gambar 3. 1 Desain A-B-A' Sukmadinata (2006:211) .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul.....	130
Lampiran 2 Blue Print Modul .....	131
Lampiran 3 Hasil Penilaian Baseline (A) .....	138
Lampiran 4 Hasil Penilaian Intervensi (B) .....	140
Lampiran 5 Hasil Penilaian Baseline (A').....	142
Lampiran 6 Hasil Observasi Baseline (A) .....	145
Lampiran 7 Hasil Observasi Intervensi (B) .....	146
Lampiran 8 Hasil Observasi Baseline (A').....	147
Lampiran 9 Foto Kegiatan .....	148
Lampiran 10 Form Rater 1 .....	149
Lampiran 11 Form Rater 2 .....	152
Lampiran 12 Form Rater 3 .....	153
Lampiran 13 Form Rater 4.....	154
Lampiran 14 Form Rater 5 .....	155
Lampiran 15 Penilaian Alat Ukur .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 16 Lembar Persetujuan (Informed Consent) .....	158

## ABSTRAK

Wahyu Ratna Sari Wibowo, 17410032, *Efektivitas Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang, Skripsi*, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.  
Dosen Pembimbing : Novia Solichah, M.Psi

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan kemampuan motorik halus pada anak ADHD. Anak ADHD mengalami kerusakan otak yang mengatur fungsi motorik yang menyebabkan anak ADHD mempunyai masalah pada motorik halus dimana kemampuan motorik halus anak ADHD secara umum tidak sebaik anak biasa. Ternyata kemampuan anak ADHD di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang dalam meremas, menggunting, membentuk, dan menempel sesuatu masih sangat kurang sehingga perlu ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus adalah dengan bermain *playdough*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A'. Subyek penelitian merupakan anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*), yakni subyek R. Pengumpulan data menggunakan tes performance atau perbuatan dan observasi pada saat pelaksanaan intervensi. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Komponen-komponen yang dianalisis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

Berdasarkan hasil penelitian bermain *playdough* selama sesi intervensi menunjukkan bahwa subyek mengalami peningkatan dalam penguatan telapak dan jari-jari tangan, koordinasi antara tangan dengan mata, serta kelenturan telapak dan jari-jari tangan, sehingga nilai yang diperoleh dalam bermain *playdough* pada fase intervensi semakin meningkat. Mean level yang diperoleh meningkat dari 48,4 % pada fase baseline-1 (A) menjadi 75,4 % pada fase intervensi (B) dan 87,18% pada fase baseline-2 (A'). Data overlap 0% menunjukkan bahwa melalui bermain *playdough* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak ADHD di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang.

**Kata kunci :** *Kemampuan Motorik Halus, Anak ADHD, Bermain Playdough.*

## ABSTRACT

Wahyu Ratna Sari Wibowo, 17410032, *The Effectiveness of Playing Playdough on the Improvement of Fine Motor Skills in Children with ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) in Homeschooling Cerdas Istimewa Malang*, Undergraduate Thesis, Faculty of Psychology UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.

Lecturer : Novia Solichah, M.Psi

---

This research is motivated by the importance of improving fine motor skills in ADHD children. ADHD children experience brain damage that regulates motor function which causes ADHD children to have problems with fine motor skills where the fine motor skills of ADHD children are generally not as good as ordinary children. It turns out that the ability of ADHD children at Smart Homeschooling Malang in squeezing, cutting, shaping, and sticking something is still very lacking so it needs to be improved. One way to improve fine motor skills is to *play playdough*. This study aims to determine the effectiveness of *playing playdough* on improving fine motor skills in ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) at Smart Homeschooling Malang.

This research is an experimental study with a Single Subject Research (SSR) approach with an A-B-A' design. The research subjects are children with ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder), namely the subject of R. Data collection uses performance tests or actions and observations during the implementation of the intervention. The data obtained were analyzed through descriptive statistics and displayed in the form of tables and graphs. The components analyzed are analysis under conditions and analysis between conditions.

Based on the results of the study *playing playdough* during the intervention session, it showed that the subjects experienced an increase in the strengthening of the palms and fingers, the coordination between the hands and the eyes, and the flexibility of the palms and fingers, so that the scores obtained in *playing playdough* in the intervention phase increased. The mean level obtained increased from 48.4% in the baseline-1 phase (A) to 75.4% in the intervention phase (B) and 87.18% in the baseline-2 phase (A'). 0% overlap data shows that *playing playdough* is effective in improving fine motor skills in ADHD children at Smart Homeschooling Malang.

**Keywords:** *Fine Motor Ability, ADHD Children, Playing Playdough.*

## نبذة مختصرة

وحيو رتنا سري وبوو ، 17410032 ، فعالية لعب بلايدووغ في تحسين القدرة الحركية الدقيقة للأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه (أ د ح د) في التعليم المنزلي الذكي الخاص بالانج ، أطروحة ، كلية علم النفس ، يو أنان مولانا مالك إبراهيم مالانج ، 2021  
المشرفة: نوفيا صليخة

هذا البحث مدفوع بأهمية تحسين المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه. يعاني الأطفال المصابون باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه من تلف الدماغ الذي ينظم الوظيفة الحركية مما يتسبب في أن يعاني الأطفال المصابون باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه من مشاكل في المهارات الحركية الدقيقة حيث لا تكون المهارات الحركية الدقيقة للأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه عمومًا جيدة مثل الأطفال العاديين اتضح أن قدرة الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه في التعليم المنزلي الذكي مالانج في عصر شيء ما وقصه وتشكيله وإصاقه لا تزال ناقصة للغاية لذا فهي بحاجة إلى التحسين. تتمثل إحدى طرق تحسين المهارات الحركية الدقيقة في اللعب باللعب. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فاعلية لعب الصلصال في تحسين المهارات الحركية الدقيقة في أ د ح د (اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه) في المنزل ذكي مالانج.

هذا البحث عبارة عن دراسة تجريبية باستخدام منهج بحث فردي (الصورة ص ص) بتصميم أ - ب - أ. موضوعات البحث هي الأطفال الذين يعانون من اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه (أ د ح د) ، أي موضوع R. يستخدم جمع البيانات اختبارات الأداء أو الإجراءات والملاحظات أثناء تنفيذ التدخل. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من خلال الإحصاء الوصفي وعرضها في شكل جداول ورسوم بيانية. يتم تحليل المكونات التي تم تحليلها في ظل الظروف والتحليل بين الظروف. بناءً على نتائج الدراسة عند لعب عجينة الصلصال أثناء جلسة التدخل ، أظهرت أن الأشخاص الذين يعانون بناءً على نتائج الدراسة التي تم إجراؤها على لعب بلايدووغ أثناء جلسة التدخل ، فقد أظهرت أن الأشخاص الذين شملتهم الدراسة قد شهدوا زيادة في تقوية الراحتين والأصابع ، والتنسيق بين اليدين والعينين ، ومرونة الكف والأصابع ، لذلك أن الدرجات التي تم الحصول عليها في لعبة بلايدووغ في مرحلة التدخل زادت. زاد المستوى المتوسط الذي تم الحصول عليه من 48.4% في المرحلة الأساسية-1 (أ) إلى 75.4% في مرحلة التدخل (ب) و 87.18% في المرحلة الأساسية-2 (أ). تُظهر بيانات التدخل بنسبة 0% أن لعب عجينة اللعب فعال في تحسين المهارات الحركية الدقيقة لدى الأطفال المصابين باضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه في المنزل ذكي مالانج

الكلمات الرئيسية: القدرة الحركية الدقيقة ، الأطفال أ د ح د ، لعب بلايدووغ.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada masa emas (0-6 tahun), segala bentuk perkembangan anak berkembang pesat. Usia ini merupakan masa keemasan anak, saat ini perkembangan otak anak mencapai puncaknya, yang dapat mendukung tumbuh kembang kognisi, tubuh, gerak, sosial dan emosional (Devi, Fleer dan Li 2018). Seiring dengan pertumbuhan manusia tentu kebutuhannya akan berbeda, terutama kebutuhan hidup anak yang memiliki gangguan tertentu atau anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu Attention Deficit/ Hyperactivity Disorder yang selanjutnya disebut sebagai ADHD adalah gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak sehingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan. Anak ADHD menunjukkan berbagai keluhan perasaan gelisah, tidak bisa diam, tidak bisa duduk dengan tenang dan selalu meninggalkan keadaan yang tetap seperti sedang duduk atau sedang berdiri. Beberapa gejala lain yang sering terlihat adalah suka meletup-letup, aktivitas berlebihan dan suka membuat keributan. Tiga gejala pokok yang sering terlihat pada anak ADHD adalah kesulitan memusatkan perhatian, hiperaktivitas dan impulsivitas (Davision, Neale, & Kring, 2010).

Menurut DSM-5 (2014) ADHD adalah gangguan perkembangan dalam peningkatan motorik anak-anak hingga menyebabkan perilaku anak yang berlebihan dan tidak lazim yang ditandai dengan gangguan pemusatan perhatian dan gangguan konsentrasi (*in-attention*), berbuat dan berbicara tanpa memikirkan akibat (*impulsif*) dan hiperaktif yang tidak sesuai dengan umurnya. ADHD adalah suatu kondisi yang pernah dikenal sebagai *Attention Deficit Disorder* (sulit memusatkan perhatian), *Minimal Brain Disorder* (ketidak beresan kecil di otak), *Minimal Brain Damage* (kerusakan kecil pada otak), *Hyperkinesis* (terlalu banyak bergerak/aktif) dan *Hyperaktif* (Hiperaktif). Sedangkan menurut DSM-IV (APA 1994) secara khas menggambarkan bahwa ADHD merupakan kesatuan dari tiga rangkaian kurangnya perhatian, hiperaktif

dan juga impulsif (Kutscher, 2005: 41).

Anak-anak dengan ADHD menunjukkan pola perilaku anak yang konsisten. Anak-anak dengan ADHD selalu bergerak dan tidak pernah merasakan kesenangan dari permainan atau mainan yang disukai anak-anak seusia, karena perhatian mereka suka bergeser dari satu fokus ke fokus lain. Nampaknya mereka tak henti-hentinya mencari hal-hal yang menarik dan mengasyikkan, namun mereka belum menyadarinya (Mulyadi, 2009). Kerusakan otak pada anak ADHD dapat mengatur fungsi motoriknya sehingga menimbulkan masalah motorik halus pada anak ADHD, dan anak ADHD biasanya tidak sebaik anak pada umumnya (Fadhli, 2010).

Berdasarkan laporan WHO 2016, prevalensi kelainan perkembangan pada balita di Indonesia adalah 752,6 juta (7,51%) per 100.000 penduduk. Menurut jenis gangguan perkembangan anak, Indonesia menempati urutan ke 9 untuk disabilitas intelektual, ke 5 untuk autisme, dan ke 9 di dunia untuk kasus ADHD (WHO, 2018).

Menurut Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit (CDC) AS, laporan orang tua tahun 2016 menemukan bahwa sekitar 9,4% anak-anak berusia 2-5 tahun (6,1 juta) didiagnosis dengan ADHD. Ada sekitar 2,4 juta anak usia 6-11 tahun dan 3,3 juta anak usia 12-17 tahun. Dalam laporan orang tua yang didiagnosis ADHD pada tahun-tahun sebelumnya, persentase anak usia 4-17 tahun yang sebelumnya didiagnosis ADHD meningkat dari 7,8% pada tahun 2003 menjadi 9,5% pada tahun 2007 dan 11,0% pada tahun 2011-12 (Pencegahan dan Pusat Kontrol, 2017). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah anak berkebutuhan khusus (ABK) di Indonesia mencapai 1,6 juta anak pada tahun 2016 (Kemendikbud, 2017). Di antara 1.648.847 anak berkebutuhan khusus di Indonesia, jumlah anak berkebutuhan khusus di Jawa Timur sebanyak 382.772 (23,21%) (Kementerian Kesehatan, 2017).

Menurut Dr. Eliyati dari Fakultas Kedokteran Trisakti, jumlah anak ADHD di Indonesia mencapai 26,4% pada tahun 2016 (Novirian, 2016). ADHD menjadi kasus kejiwaan terbanyak di Jawa Timur pada tahun 2017, dengan 700 kasus. Namun hingga Mei 2018 ADHD masih menduduki peringkat kedua

dengan 371 kasus (Jawa Pos, 2018).

Anak ADHD mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan mengontrol perilaku (Mangunsong, 2011). Hal ini membuat anak ADHD memiliki banyak masalah belajar. Di antara semua keterampilan akademik yang harus dikuasai, siswa ADHD sering kali menghadapi kendala terbesar dalam menulis (Rief, 1993). Dibandingkan dengan keterampilan membaca, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang lebih kompleks. Saat menulis, anak harus memperhatikan kata-kata yang akan ditulis, kemudian saat menerjemahkan bahasa ke dalam bentuk tulisan, mereka juga harus memperhatikan huruf yang membentuk setiap kata. Selain itu, ia juga membutuhkan koordinasi sensorimotor yang baik untuk menulis kata yang akan ditulis dengan tulisan tangan. Anak-anak berusia 6-8 tahun harus dapat menghasilkan teks yang lebih kecil, memiliki spasi antar kata, dan mampu menghasilkan teks yang konsisten (DeBord, 2004).

Namun, berdasarkan observasi lapangan, anak-anak usia sekolah dengan ADHD mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan pengendalian diri, sehingga membuat tugas menulis yang kompleks menjadi lebih sulit. Gangguan menulis yang dialami anak ADHD dapat muncul dalam berbagai proses menulis, seperti gangguan mengeja, tulisan tangan yang buruk, kesulitan dalam menyusun ide menjadi tulisan yang baik, kelemahan mekanis, seperti jarak antara membaca dan menulis (Rief, 1993).

Perkembangan motorik berdampak pada perkembangan fisik dan mental dalam pembelajaran di sekolah, sehingga anak diharapkan mampu menggunakan jari dengan baik (Lifya, 2012: 1). Gangguan gerak halus dapat mempengaruhi kesehatan mental, pendidikan, interaksi sosial dan akademisi. Kondisi ini merupakan penyakit perseptual sentral yang berkaitan dengan kecerdasan dan kecerdasan di otak. Dibandingkan dengan kemampuan lainnya, keterampilan motorik memiliki potensi perkembangan, Fallen dan Umansky (Sunardi & Sunaryo, 2007: 122).

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengamati sesuatu. Keterampilan motorik halus mengacu pada gerakan yang

hanya melibatkan bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat. Misalnya kemampuan menggambar dan memegang benda (Wong, 2012).

Keterampilan motorik yang baik merupakan kemampuan yang sangat penting yang dimiliki setiap orang (termasuk anak-anak ADHD). Kemampuan ini diperlukan untuk menunjang kemampuan anak dalam bidang akademik dan non akademik. Ketika keterampilan motorik halus tidak berkembang maka aktivitas anak juga akan terganggu (Agustina, 2017). Perkembangan motorik halus anak ADHD mengalami gangguan tampak pada saat menulis, anak ADHD memiliki kemampuan motorik halus yang secara umum tidak sebaik anak biasa (Saputro, 2009). Apabila tidak dilakukan stimulasi, maka ADHD akan menimbulkan hambatan perilaku sosial dan kemampuan akademik di lingkungan rumah dan sekolah, sehingga perkembangan anak tidak optimal dengan timbulnya gangguan perilaku di kemudian hari. Hambatan motorik halus membuat anak ADHD tidak mampu menulis (Fadhli, 2010).

Berdasarkan pengamatan di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang pada 17-30 November 2020, terdapat satu siswa dengan ADHD yang mengalami hambatan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan (seperti menggunting dengan benar, memegang pena, menulis, mewarnai dan menggambar). Dimana, usia kronologis anak 8 tahun tapi usia mental nya masih usia 3 tahun. Selama kegiatan memotong, anak masih belum bisa menggerakkan gunting diantara ibu jari dan telunjuk. Kegiatan menebali garis dengan memegang pensil, anak masih belum bisa menahan pensil dengan benar, dan selalu menggunakan ibu jari dan jari telunjuk sehingga membuat tulisan menjadi tidak jelas. Begitupun kegiatan mewarnai, anak tidak dapat mengontrol koordinasi tangan dan mata, tangan anak masih terlihat lemas dan kaku. Ucapan guru kelas semakin membenarkan hal tersebut, diakuinya anak tersebut kesulitan memegang pena. Anak hanya dapat memegang pena dengan dua jari, yaitu jari telunjuk dan ibu jari yang dapat menyebabkan kesulitan menulis. Karena menulis merupakan salah satu keterampilan motorik halus, maka perlu untuk melatih keterampilan motorik halus anak ini agar keterampilan motorik halus anak menjadi lebih baik

dan anak dapat belajar menulis secara mandiri.

Penyebab rendahnya kemampuan motorik halus anak adalah ketika anak melakukan tugas, guru tidak memberikan rangsangan atau dorongan kepada anak, sehingga anak menghiraukan perintah gurunya dan lebih memilih tidur di lantai dengan malas. Kondisi anak yang terbatas pada kemampuan motorik halusnya telah ditangani oleh guru kelas. Guru berusaha mengatasi kelemahan siswa dengan memberikan kesiapan menulis seperti menebali garis putus-putus, menghubungkan garis, dan mewarnai. Berbagai media yang ada di sekolah seperti puzzle sudah jarang digunakan untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah guru lebih banyak melakukan percakapan dan meminta anak-anak lainnya untuk melakukan kegiatan menulis yang monoton daripada latihan atau gerakan tangan untuk mengkoordinasikan kemampuan motorik halus dengan lebih baik. Tampaknya guru belum menyelesaikan secara tuntas berbagai masalah yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus anak, untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan pengujian suatu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus.

Kemampuan motorik halus anak agar dapat optimal maka diterapkan bermain sambil belajar. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya. Ada jenis permainan yang menekankan pada kemampuan tertentu. Salah satunya permainan *playdough* dapat menekankan kemampuan motorik halus anak. Dengan *playdough* anak dapat bermain bentuk, warna, tekstur, melatih kelincahan, kelenturan jari-jari tangan dan koordinasi antara mata dan tangan. Misal dengan cara anak memahami dan mempraktekkan tahapan-tahapan pembuatan *playdough*. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mencampur tepung dan warna, selain itu anak dapat belajar cara membuat bentuk dengan *playdough*. Dengan bermain *playdough* dapat melatih kelenturan pergelangan otot-otot tangan dan koordinasi mata tangan sehingga dapat mengasah kemampuan motorik halus anak untuk mempersiapkan menulis simbol-simbol

dalam rangka memasuki jenjang selanjutnya.

*Playdough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari clay atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu (Jatmika & Nur, 2012). Media tersebut dipilih berdasarkan dengan pendapat ahli yang berpendapat bahwa dengan *playdough* memungkinkan anak untuk melakukan berbagai kegiatan motorik halus dan melalui pengalaman latihan yang berkelanjutan dengan menggunakan *playdough*, kemampuan motorik halus anak terstimulasi untuk berkembang. Penggunaan media *playdough* untuk pembelajaran motorik halus berdasarkan pada beberapa pertimbangan, selain murah dan lentur dipergunakan untuk membentuk pola-pola, *playdough* juga dapat dipergunakan untuk latihan meremas, menjimpit, memilin dan mencampur. Anak yang menjadi subjek penelitian sangat menyukai benda-benda yang berwarna dan bersifat lunak, sehingga *playdough* cocok untuk menarik perhatian anak agar dapat mengikuti pembelajaran. Selain itu, *playdough* aman digunakan oleh anak-anak karena bahan yang digunakan dalam pembuatan *playdough* aman bagi kesehatan anak meskipun media tersebut termakan oleh anak (Agustina, 2017).

Berdasarkan penelitian yang di lakukan Agustina (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media *playdough* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan motorik halus anak di SLB Autisma Dian Amanah Yogyakarta. Peningkatan ditunjukkan dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam 2 siklus selama 8 kali pertemuan. Proses pembelajaran yang meliputi kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa, kepatuhan siswa dalam mengikuti perintah, konsentrasi belajar, dan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran meningkat 66,6 % menjadi 83,5%. Peningkatan tersebut disebabkan karena adanya ketertarikan yang cukup tinggi pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Selain dari aspek siswa, peningkatan proses ditunjukkan dari kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang meningkat dari 79,4% menjadi 91,2%. Kemampuan motorik halus yang meningkat dari 48,5 menjadi 78 dikembangkan melalui pembelajaran seni budaya yang meliputi ketepatan

menggunakan alat, menjimpit, menempel, menggunting dan memotong, membentuk, meremas, dan memilin dengan menggunakan media *playdough*.

Penelitian yang dilakukan Dhika Hariya dkk (2019) menunjukkan bahwa pengaruh bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak ADHD di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun dengan 20 responden data perolehan hampir setengah responden mempunyai kemampuan motorik halus cukup sebelum bermain *playdough* yaitu sebanyak 9 anak (45%), dan hampir setengah responden mempunyai kemampuan motorik halus baik sesudah bermain *playdough* yaitu sebanyak 9 anak (45%). Bermain *playdough* meningkatkan kemampuan motorik halus pada hampir seluruh anak ADHD di SLB Putra Idhata Dolopo Kabupaten Madiun. Penggunaan media *playdough* untuk pembelajaran motorik halus dapat dipergunakan untuk menjumpit, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, dan memeras sesuai dengan aktivitas sehari-hari yang dapat dilakukan.

Sedangkan penelitian Ony Witha (2017) menunjukkan bahwa kegiatan bermain *playdough* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus dalam menulis permulaan peserta didik ADHD di SLB Idayu 2 Pakis Kab. Malang data perolehan mean level meningkat dari baseline-1 sebesar 60,4 sedangkan mean level pada kondisi intervensi yaitu sebesar 82,2 dan baseline-2 sebesar 74,4. Selain itu, persentase overlap antara kondisi baseline-1 ke kondisi intervensi sebesar 0%. Kemudian penelitian yang dilakukan Wardah (2017) menunjukkan bahwa bermain *playdough* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak di SDLBN Tompokersan Lumajang. Hal ini berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan bermain *playdough* diperoleh rata-rata 60,92, dan setelah diterapkan bermain *playdough* diperoleh rata-rata 84,25. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa  $Z_h=2,36$  lebih besar dari pada nilai kritis  $Z$  tabel 5% (pengujian dua sisi) yaitu 1,96, berarti  $Z_h=2,36 > Z_t = 1,96$ . Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak di SDLBN Tompokersan Lumajang. Implikasi bermain *playdough* selain dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Bermain *playdough* juga

dapat mengembangkan kemampuan dalam mengenal warna, tekstur, konsentrasi, perkembangan bahasa dan kemampuan sosial lainnya. Dengan demikian bermain *playdough* memberikan dampak positif pada kemampuan motorik halus anak terutama dalam koordinasi jari tangan seperti, memegang, menekan, menggenggam, dan menjimpit. Hal ini dikarenakan dalam bermain *playdough* terdapat situasi yang mampu menarik perhatian anak dan menyenangkan, anak merasa tidak terbebani serta selama proses bermain *playdough* anak mendapatkan bimbingan secara berulang-ulang. Jadi, kemampuan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan pemaparan diatas, yaitu bermain *playdough* yang lebih banyak diterapkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak ADHD dan dimana saat melakukan pengamatan anak sangat suka bermain. Bermain merupakan media pembelajaran bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek dalam dirinya. Dan pelaksanaan pembelajaran seni budaya yang dilaksanaka belum pernah menggunakan media *playdough*. Penggunaan media *playdough* untuk pembelajaran motorik halus berdasarkan pada beberapa pertimbangan, selain murah dan lentur dipergunakan untuk membentuk pola-pola, *playdough* juga dapat di pergunakan untuk latihan meremas, menjimpit, memilin dan mencampur. Pertimbangan lain berkaitan dengan karakteristik anak ADHD. Anak yang menjadi subjek penelitian sangat menyukai benda-benda yang berwarna dan bersifat lunak, sehingga *playdough* cocok untuk menarik perhatian anak agar dapat mengikuti pembelajaran. Selain itu, *playdough* aman digunakan oleh anak-anak karena bahan yang digunakan dalam pembuatan *playdough* aman bagi kesehatan anak meskipun media tersebut termakan oleh anak.

Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Efektivitas Bermain *Playdough* terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di *Homeschooling* Cerdas Istimewa Malang.”

Pemberian intervensi berupa bermain *playdough* masih belum pernah di ajarkan di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang sehingga penelitian ini

sangat diperlukan untuk menunjang kebutuhan sekolah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada latihan yang diberikan. Latihan yang diberikan pada penelitian ini lebih bervariasi dan pemberian latihan tidak menekankan pada satu aspek kemampuan motorik halus saja tetapi pada 5 aspek kemampuan motorik halus yaitu aspek ketepatan, kehalusan gerak, koordinasi, kekuatan, dan kelenturan gerak.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah bermain *playdough* efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Homeschooling “Cerdas Istimewa” Malang.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Homeschooling “Cerdas Istimewa” Malang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti membagi manfaat penelitian ini dalam dua kategori berikut:

#### **a. Secara Teoritis**

Manfaat teoritis hasil penelitian ini adalah sebagai salah satu informasi yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk pengembangan pembelajaran dalam keilmuan psikologi pendidikan khususnya Homeschooling terkait dengan peningkatan kemampuan motorik halus pada anak ADHD.

#### **b. Secara Praktis**

Manfaat Praktis bagi siswa, guru dan sekolah yaitu :

##### **1. Bagi siswa**

Diharapkan dengan adanya kegiatan bermain *playdough* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak ADHD.

##### **2. Bagi guru**

Kegiatan bermain *playdough* ini diharapkan dapat membantu para guru di Homeschooling untuk meningkatkan kemampuan motorik halus

pada anak ADHD.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi sekolah untuk disosialisasikan kepada guru-guru lain untuk menjadi pertimbangan dalam memecahkan masalah dengan cara memberikan treatment bermain untuk peningkatan kemampuan motorik halus pada anak ADHD.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kemampuan Motorik Halus**

##### **1. Pengertian Kemampuan Motorik Halus**

Elizabeth B Hurlock (1978: 159) menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

Menurut Magill Richard A dalam Cucu Hayati, (1989:11) adalah berdasarkan kecermatan dalam melakukan gerakakan keterampilan dibagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar (gross motor skill) dan keterampilan motorik halus ( fine motor skill).

Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang sangat penting, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti ( Depdiknas:2007:1)

Menurut Dini P dan Daeng Sari dalam Cucu Hayati (1996:72) motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak. Sedangkan menurut Kartini Kartono dalam Cucu Hayati (1995: 83) motorik halus adalah ketangkasan, keterampilan, jari tangan dan pergelangan tangan serta penugasan terhadap otot-otot urat pada wajah.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Heri Rahyubi (2012: 222), aktivitas motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengkoordinasikan atau mengatur otot-otot kecil/halus,

yang berkaitan dengan koordinasi gerakan mata dan tangan yang efisien, tepat, dan adaptif. Contoh aktivitas motorik halus misalnya kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis, dan lain sebagainya.

Ahli lain berpendapat yang juga tidak jauh berbeda. Menurut pendapat dari Samsudin (2008:15), definisi dari motorik halus yaitu kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus atau otot-otot kecil seperti menulis, menggambar, mewarnai, dan lain sebagainya. Sumantri (2005: 143) menjelaskan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin misalnya mengetik dan lain-lain. Yudha M. Saputra (2005: 118) menjelaskan bahwa motorik halus adalah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukkan kelereng.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai motorik halus yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan motorik halus adalah kemampuan dalam melakukan aktivitas dengan menggunakan otot-otot halus yang berhubungan dengan koordinasi mata dan tangan seperti aktivitas menulis, meremas, menggambar, menggulung, dan sebagainya.

## **2. Fungsi Kemampuan Motorik Halus**

Setiap anak mengalami fase perkembangan motorik. Perkembangan motorik pada anak meliputi motorik kasar dan motorik halus. Keduanya mempunyai fungsi yang penting. Motorik halus mempunyai fungsi yang sangat diperlukan oleh anak tunagrahita sedang dalam melaksanakan aktivitas kesehariannya. Aktivitas yang dilakukan oleh anak guna mendukung kemampuan motorik halusnya harus dilatih dengan berbagai latihan dan dikemas dalam sebuah permainan, dimulai dengan aktivitas

yang berhubungan dengan motorik. Fungsi aktivitas motorik dalam permainan menurut Ratih Zimmer Gandasetiawan (2009: 87) adalah sebagai berikut:

- a. Menambah spontanitas anak.
- b. Menambah kepercayaan diri anak.
- c. Menjadikan kognisi anak berkembang dengan cemerlang.
- d. Anak cepat belajar dalam memutuskan hal yang penting bagi dirinya, dan dapat mengatur tutur bahasanya.
- e. Mempunyai kemampuan membaca perasaan orang lain, kritis dan mampu menuangkan ide-ide cemerlang.

Elizabeth B. Hurlock (1978: 162) menjelaskan bahwa fungsi keterampilan motorik halus adalah membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, dan berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial. Pendapat dari ahli lain, menurut Yudha M. Saputra (2005: 11) fungsi pengembangan motorik halus adalah:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata.
- c. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi motorik halus adalah untuk membantu anak dalam berbagai keterampilan hidup sehingga anak dapat memperoleh kemandiriannya dan mendapatkan penerimaan sosial.

### **3. Tujuan Peningkatan Kemampuan Motorik Halus**

Tujuan mengembangkan motorik halus menurut Bambang Sujiono (2008: 201) adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis.
- b. Mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu

karya seni.

Pendapat dari ahli lain, menurut Depdikbud (1985: 30) tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan motorik halus tangan anak, sehingga pada akhirnya diharapkan kemampuan motorik halus anak lebih baik.
- b. Dengan keterampilan motorik halus anak yang lebih baik, anak mampu menulis dengan baik dan benar.
- c. Dengan keterampilan motorik halus anak yang lebih baik, anak juga mampu melakukan atau melaksanakan aktivitas-aktivitas kehidupan sehari-hari dengan mandiri tanpa bantuan orang lain.
- d. Menumbuhkan rasa percaya diri anak.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa tujuan pengembangan motorik halus adalah:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus khususnya jari tangan dan telapak tangan dengan optimal kearah yang lebih baik.
- b. Anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus jari tangan dan telapak tangannya lebih baik, sehingga anak lebih siap dalam hal menulis.
- c. Diharapkan anak lebih mandiri dalam aktivitas kehidupannya.

#### **4. Unsur- unsur Motorik Halus**

Pembelajaran motorik pada dasarnya tidak dapat terlepas dari unsur-unsur pokok, baik pembelajaran motorik halus maupun motorik kasar. Kemampuan motorik setiap orang berbeda-beda tergantung pada banyaknya pengalaman gerakan dan unsur-unsur pokok yang dikuasai. Menurut Slamet Suyanto (2005: 20) unsur-unsur yang terkandung dalam motorik halus diantaranya kecermatan, kekuatan, kelenturan, ketepatan, dan kehalusan gerak. Sedangkan menurut Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 97), indikator untuk mengukur tingkat kemampuan motorik halus anak adalah koordinasi mata dan tangan, kelenturan, ketepatan, dan kehalusan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli tersebut, dapat di simpulkan bahwa unsur-unsur pokok motorik halus meliputi kekuatan, koordinasi, kehalusan, kecermatan, ketepatan, dan kelenturan. Akan tetapi dalam penelitian ini terfokus pada koordinasi antara tangan dengan mata, penguatan, dan kelenturan jari-jari tangan.

## **5. Prinsip dalam Pengembangan Motorik Halus**

Menurut Bambang Sujiono (2008: 25), prinsip-prinsip untuk mengembangkan kemampuan motorik halus antara lain :

a. Menyediakan peralatan dan bahan

Ketidaksiapan pendidik dalam menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, sehingga sebelum melakukan pembelajaran sebaiknya menyiapkan alat dan bahan dahulu.

b. Memperlakukan anak yang sama

Pendidik sebaiknya jangan membanding-bandingkan kemampuan anak satu dengan yang lainnya karena setiap anak memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing.

c. Memperkenalkan berbagai macam jenis kegiatan yang melibatkan motorik halus

Pendidik sebaiknya memperkenalkan beberapa kegiatan menggambar, mewarnai, melipat, dan lain-lain.

d. Bervariasi

Seorang pendidik hendaknya dalam kegiatan pembelajaran dilakukan secara bervariasi, agar anak tidak bosan dan selalu berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

e. Memberikan tingkat keberhasilan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Menurut Depdiknas (2007: 16) untuk mengembangkan kemampuan motorik anak secara optimal, perlu diperhatikan prinsip-prinsip antara lain:

a. Memberikan kebebasan ekspresi pada anak

Ekspresi adalah proses pengungkapan perasaan dan jiwa

secara jujur dan langsung dari dalam diri anak. Jadi dalam berekspresi sesuka hatinya tidak perlu dipaksa.

- b. Melakukan pengaturan waktu, tempat, media (alat dan bahan) agar dapat merangsang anak untuk kreatif.

Kreativitas merupakan kemampuan mencipta sesuatu yang baru dan bersifat orisinal/asli dari dirinya sendiri. Kreativitas erat kaitannya dengan fantasi (daya khayal), oleh karena itu perlu diaktifkan dengan cara membangkitkan tanggapan melalui pengamatan dan pengalamannya sendiri. Untuk mendukung anak dalam merangsang kreativitasnya perlu dialokasikan waktu, tempat, dan media yang cukup.

- c. Memberikan bimbingan kepada anak untuk menemukan teknik/cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
- d. Menumbuhkan keberanian anak dan hindarkan petunjuk yang dapat merusak keberanian dan perkembangan anak. Memberikan motivasi dengan kata-kata positif atau dengan kata-kata yang membangun, pujian, maupun reward lainnya adalah hal yang harus dilakukan untuk membantu anak lebih mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.
- e. Membimbing anak sesuai dengan kemampuan dan taraf perkembangan. Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbedabeda untuk tiap usia sehingga diperlukan bimbingan maupun stimulan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak yang dapat membuat anak merasa tidak bingung dan merasa percaya diri atas usahanya.
- f. Memberikan rasa gembira dan ciptakan suasana yang menyenangkan pada anak.

Membuat suasana yang menyenangkan agar anak dapat melakukan kegiatan (bereksplorasi) dengan seoptimal mungkin, yaitu pada kondisi psikologis yang baik. Hal ini yang harus

selalu diciptakan dalam melatih motorik anak supaya anak tidak merasa cepat bosan dengan kegiatan yang sedang berlangsung.

- g. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar perkembangan kemampuan motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kebebasan anak untuk bereksplorasi sesuai dengan kesukaannya, tidak boleh terlalu dilarang. Selain itu dengan pemberian latihan secara terus menerus supaya kemampuan motorik anak menjadi permanen.

## **6. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus Anak**

Setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan motorik anak. Menurut Sunarto dan Agung Hartono (2002:150), faktor yang mempengaruhi motorik halus adalah kematangan pertumbuhan fisik dan kemampuan berfikir seseorang berbeda-beda.

Menurut Endang Rini Sukanti (2007: 5) dalam diktatnya, mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, antara lain: sifat dasar genetik, keaktifan janin, gizi, proses kelahiran, Intelligensi, perhatian orangtua, rangsangan dan dorongan orangtua, kondisi fisik, jenis kelamin, warna kulit, dan status sosial ekonomi.

Elizabeth B. Hurlock (1978: 118) juga mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan keterampilan motorik, diantaranya: pengaruh keluarga, gizi, gangguan emosional, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pralahir, dan pengaruh tubuh.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dalam penelitian ini faktor yang mempengaruhi kondisi motorik halus adalah faktor internal yaitu kondisi kesehatan mental lemah dapat mempengaruhi hambatan dalam perkembangan motorik halus, selain itu ada juga faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan fisik yang kurang mendukung sehingga mempengaruhi

motivasi anak dalam proses belajar mengajar.

## 7. Cara Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus

Ada beberapa cara atau aktivitas yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, antara lain:

### a. Menggambar

Gordon & Browne dalam Moeslichatoen (2004: 13-14) mengemukakan bahwa menggambar merupakan kegiatan yang dapat melatih keterampilan motorik halus, anak dapat melakukan kegiatan perbaikan dan penghalusan gerak dengan menggunakan otot halus pada tangan melalui kegiatan menggambar.

### b. Origami

Origami merupakan bagian dari pengembangan motorik halus sebagai media pengukur kerja otak yang disalurkan pada gerakan jari tangan secara terkoordinasi untuk mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan (Cindy, 2011: 2).

c. Nichols (2009: 2) berpendapat bahwa penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangannya. Hasil yang diperoleh setelah penggunaan *playdough* adalah jari jemarinya mulai terampil untuk membuat aneka bentuk yang lebih bervariasi dan unik, serta berkembangnya kemampuan otot-otot tangan pada anak. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang erat antara *playdough* dengan motorik halus dan aktivitas *playdough* diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

## 8. Kemampuan Motorik Halus Dalam Perspektif Islam

Anak lahir dalam keadaan lemah, kecil dan tidak begitu kuat. Kemudian anak berkembang hingga menjadi kuat, seperti yang dijelaskan dalam Al-qur'an Surat Ar-rum ayat 54:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ

مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

Artinya :

*Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa.*

Motorik adalah semua gerak yang memungkinkan dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an Qs. Al-'Alaq ayat 4 yang berbunyi:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya:

*Yang mengajar (manusia) dengan pena.*

Dalam ajaran islam ada juga hadits yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus anak yaitu tercantum dalam hadits yang berbunyi :

*Dari 'Uqbah bin 'Amir al-Juhani berkata : "Saya mendengar rasulullah bersabda, "Barang siapa belajar memanah kemudian meninggalkannya, maka dia telah menyakitiku" (HR. Ibnu Majah).*

## **B. Terapi Bermain**

### **1. Pengertian Terapi Bermain (*Play Therapy*)**

Menurut (Anwar, 2003) Terapi bermain, tersusun atas dua kata dasar, yaitu terapi dan bermain. Terapi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah usaha untuk memulihkan kesehatan orang yang sedang sakit, pengobatan penyakit, atau perawatan penyakit. Sedangkan bermain berasal dari kata main yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (yang dilakukan

dengan alat-alat kesenangan atau tidak) misalnya bola, gundu, layang-layang dan lain-lain. Sedangkan menurut (Poerwadarminto, 2005) bermain dalam kamus bahasa Indonesia berarti melakukan sesuatu dengan alat dan sebagainya untuk bersenang-senang. Bermain menurut (Hurlock, 1978) merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan. Kegiatan ini tidak memiliki peraturan lain kecuali yang ditetapkan oleh pemainnya sendiri.

Bermain atau “*play*” merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 2001). White (dalam Landerht, 2001) mengatakan bahwa dalam permainan anak-anak membangun kepercayaan diri mereka terhadap lingkungan sekitar. Selain itu Freud (dalam Djiwandono, 2005) menggunakan permainan sebagai suatu cara untuk mempelajari anak dan mainan untuk menarik anak agar mau mengikuti proses terapi.

*Play therapy* (terapi bermain) adalah salah satu alat untuk membangun komunikasi bagi anak-anak yang bermasalah untuk dapat mengungkapkan permasalahan yang sedang mereka hadapi dengan cara yang menyenangkan, santai dan terbuka (Schaefer & Reid, 1986). Selain itu, Landreth (2002) mendefinisikan *play therapy* sebagai hubungan interpersonal yang dinamis antara anak dengan terapis yang terlatih dalam prosedur *play therapy* yang menyediakan materi permainan yang dipilih dan memfasilitasi perkembangan suatu hubungan yang aman bagi anak untuk sepenuhnya mengekspresikan dan mengeksplorasi dirinya (perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilakunya) melalui media bermain.

Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar, bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Sedangkan menurut Hughes

bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Menurutnya suatu kegiatan dapat dikatakan bermain, apabila telah memenuhi lima unsur, yaitu: a) Memiliki tujuan, artinya permainan tersebut dapat menghasilkan kepuasan bagi pemainnya. b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada paksaan dalam melakukan aktivitas bermain. c) Menyenangkan. d) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas. e) Melakukan secara aktif dan sadar.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain adalah proses penyembuhan atau pemberian bantuan yang dilakukan secara sistematis oleh seorang terapis kepada konseli guna membantu anak meminimisir kesulitannya dan meraih fungsi pengembangan potensi anak secara optimal dalam bidang fisik, intelektual, emosi, dan moral melalui aktivitas menyenangkan berupa permainan.

## **2. Alat/ Media Intervensi Terapi Bermain**

Sebelum melakukan terapi bermain, sangat bijak bila seorang Terapis menyeleksi alat-alat bermain yang akan diterapkan sebagai media intervensi. Mainan yang digunakan sebaiknya dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Secara umum, alat main yang dapat dipisah-pisahkan sangat baik dipakai oleh anak sebagai media ekspresi diri dengan bebas melalui kata-kata unik yang ia miliki.

Menurut (Bandi, 2005) Alat main untuk pengembangan motorik halus, terdiri atas:

- a. Lilin.
- b. Alat untuk membuat kue, adonan terigu, dan garam.
- c. Papan tulis, kertas, alat tulis, pensil gambar, spidol, tanah, dan anting kayu.
- d. Jari-jari atau batangan kayu dengan ukuran yang sama.
- e. Lego lassy.
- f. Alat untuk pasang memasang.
- g. Alat main montessori.
- h. Lembaran kertas dengan berbagai ukuran.

- i. Gunting.
- j. Bentuk geometri untuk kegiatan menjiplak.
- k. Biji bekel

### **C. Bermain *Playdough***

#### **1. Pengertian Bermain *Playdough***

Bermain merupakan dunianya anak-anak. Di mana dan dengan siapa anak-anak berkumpul, di sana pula akan muncul permainan. Melalui bermain, anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri. Begitupun dengan anak ADHD, anak ADHD menyukai bermain dan menggunakan bahan disekitarnya untuk bermain.

Menurut Hetherington & Parke dalam Desmita (2005: 141), permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk menyenangkan aktivitas itu sendiri, bukan ingin memperoleh suatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Sementara itu, dari ahli lain juga berpendapat yang hampir sama, menurut Tedja Saputra (2001: 8) bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri anak.

Eliyawati (2005: 63) mengemukakan bahwa *playdough* termasuk kedalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini karena *playdough* memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a. Ditujukan untuk anak usia dini. b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. c. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas. d. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. e. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan. f. Aman dan tidak berbahaya bagi anak.

Menurut Kasmini (2012) pada artikelnya yang berjudul ‘Pemanfaatan Media *Playdough* untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya’, menjelaskan bahwa *playdough* adalah sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang

murah.

Ahli lain berpendapat yang juga tidak jauh berbeda. Eison dalam Mei Dwi Haryaningsih (2011: 19) mengemukakan bahwa “*play dough is a soft squidgy material that can keep children occupied for considerable lengths of time. Although it is available in a rainbow of colours, it inevitably ends up as grey crumbly mess, or alternatively, a smudge on the carpet.*” Yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah *playdough* adalah suatu bahan yang lembut yang dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanya pun bermacam-macam seperti warna pelangi, namun bahannya mudah rapuh dan menempel pada karpet.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan dan digemari anak-anak karena mudah digunakan, murah dan dapat dibuat sendiri tanpa harus membelinya serta memiliki manfaat yang multiguna, seperti gambar di bawah ini:



*Gambar 2. 1 Playdough*

## **2. Manfaat *Playdough***

Manfaat bermain *playdough* menurut Utami Munandar (2009: 64) adalah sebagai berikut:

- a. Mengekspresikan diri secara kreatif.
- b. Menggali kemampuan imajinasi.
- c. Meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.
- d. Melatih kesabaran.

Nichols (2009: 2) mengemukakan bahwa bermain *playdough* memiliki peran terhadap aspek-aspek perkembangan anak, yaitu:

a. Perkembangan Motorik

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangannya.

b. Perkembangan Kognitif

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif lainnya seperti imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah.

c. Perkembangan Emosi

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak untuk tenang di saat frustrasi atau marah. Memegang dan meremas adonan bermain dapat menghasilkan efek menyenangkan pada anak. Selain itu, anak-anak mungkin merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain *playdough* dapat bermanfaat untuk aspek perkembangan anak. Melalui bermain *playdough* anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja namun dengan bermain *playdough* anak dapat belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu.

### 3. Langkah-langkah dalam Bermain *Playdough*

Menurut Yani Mulyani & Juliska Gracinia (2007: 9), bermain *playdough* memiliki beberapa langkah dalam pelaksanaannya, yaitu:

a. Tujuan

Kegiatan bermain *playdough* bertujuan untuk melatih motorik halus. Hal ini dilakukan karena kemampuan motorik halus anak belum menunjukkan kemampuan yang maksimal.

b. Alat/Sarana

Alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan bermain *playdough* ini adalah:

1. Peralatan Peralatan yang digunakan dalam kegiatan bermain *playdough* adalah *playdough* yang telah dibuat sendiri, penggilas, gunting kecil, penggaris, dan kertas asturo.

2. Sarana tempat Tempat yang digunakan untuk kegiatan bermain *playdough* adalah di dalam ruang kelas.

c. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan pra bermain Guru memberikan penjelasan cara menggunakan *playdough* sebelum dibentuk.
- 2) Kegiatan bermain Siswa melakukan kegiatan menjiplak dan memanipulasi bentuk sesuai dengan contoh yang telah diajarkan oleh guru.
- 3) Kegiatan penutup Guru mengajak siswa untuk mengumpulkan peralatan serta bertanya kepada siswa tentang kegiatan yang telah berlangsung lalu diakhiri dengan berdoa.

#### **4. Kelebihan Kegiatan Bermain *Playdough* terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD**

Bermain *playdough* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus, karena terdapat aktivitas yang melibatkan otot-otot halus yang ada pada telapak tangan. Adapun kelebihan dari kegiatan bermain *playdough* ini dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, yaitu:

- a. Terdapat aktivitas mengambil dan memegang *playdough* yang dapat digunakan untuk melatih motorik halus.
- b. Pada saat membentuk terdapat unsur meremas dan menggulung dimana kegiatan tersebut merupakan bagian dari keterampilan motorik halus.
- c. Pada saat mencetak terdapat unsur menekan yang dapat digunakan untuk melatih kekuatan otot-otot tangan dan melatih koordinasi mata dan tangan.
- d. Pada saat membentuk dan mencetak membutuhkan konsentrasi sehingga dapat melatih pemusatan perhatian dan melatih gerakangerakan halus yang terkendali.
- e. Pada saat membentuk dan mencetak membutuhkan ketelitian

sehingga dapat melatih koordinasi mata dan tangan.

- f. Teknik pengerjaannya mudah sehingga mudah dilatihkan pada anak.

## 5. Bermain *Playdough* dalam Perspektif Islam

Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak terlepas dari permainan. Untuk membahas lebih lanjut, sekiranya perlu memahami beberapa hal dengan jelas terlebih dahulu, yaitu sebagai berikut. (1) bermain menurut Semiawan, merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah dan pujian. Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, antara lain sebagai berikut:

*Artinya: Dari Abu Hurairah r.a ujarinya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda : “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid (HR. Bukhari).*

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyaiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-quran sebagai berikut:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ

خَيْرٌ مِنَ اللَّهِو وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرِّزْقَيْنِ

Artinya : *Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki. (Al jumah : 11).*

Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri, dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, (2) Permainan adalah sesuatu yang dijadikan untuk bermain. Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat.

Sudah tidak tabu lagi bahwa dalam permainan banyak aspek-aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan. Permainan akan mampu mengembangkan aspek dengan baik bila terdapat educator / orang tua yang kreatif sehingga mampu memanfaatkan permainan edukatif terlebih melalui banyak hal yang telah disediakan oleh alam lingkungan sekitar. Permainan edukatif mempunyai arti yang lebih luas, dalam hal ini dapat merangsang aspek perkembangan anak dan mempunyai nilai edukatif, serta memperhatikan tingkat keamanan yang memadai dengan nilai estetik yang baik. Menurut pemakalah pada dasarnya permainan terbagi menjadi dua, yaitu permainan edukatif dan permainan non edukatif atau permainan edukatif yang didesain dan permainan edukatif yang langsung bisa dipakai. Berkaitan dengan ini juga terdapat permainan tradisional dan modern.

#### **D. Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)**

##### **1. Pengertian Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)**

*Attention Deficit Hyperactivity Disorder* atau ADHD adalah nama yang diberikan untuk anak-anak, remaja dan beberapa orang dewasa yang kurang

mampu memperhatikan, mudah dikacaukan, dengan over aktif dan juga impulsif. ADHD adalah suatu gangguan neurobiologi dan bukan penyakit yang mempunyai penyebab spesifik. Banyak macam faktor yang disebut sebagai penyebab ADHD (Millichap, 2013: 1). Sejalan dengan itu, Baihaqi dan Sugiarmann (2006: 2) juga didefinisikan secara umum bahwa, ADHD adalah kondisi anak-anak yang memperlihatkan ciri-ciri atau gejala kurang konsentrasi, hiperaktif dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan sebagian besar aktivitas hidup mereka.

Pengertian itu didukung oleh Peters dan Douglas (dalam Rusmawati & Dewi, 2011: 75) yang mendeskripsikan “*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*” ADHD, sebagai gangguan yang menyebabkan individu memiliki kecenderungan untuk mengalami masalah pemusatan perhatian, kontrol diri, dan kebutuhan untuk selalu mencari stimulasi.

Sedangkan menurut Barkley (2006, dalam Rusmawati & Dewi, 2011: 75) ADHD adalah hambatan untuk mengatur dan mempertahankan Perilaku sesuai peraturan dan akibat dari perilaku itu sendiri. Gangguan tersebut berdampak pada munculnya masalah untuk menghambat, mengawali, maupun mempertahankan respon pada suatu situasi. Selanjutnya baihaqi & Sugiarmann (2006: 3) mengungkapkan bahwa ADHD merupakan suatu gangguan kronis (menahun) yang dapat dimulai pada masa bayi dan dapat berlanjut sampai dengan dewasa. Gangguan anak ADHD dapat berpengaruh negatif terhadap anak di sekolah, di rumah, di dalam komunitasnya. Sedangkan menurut DSM-IV (APA 1994) secara khas menggambarkan bahwa ADHD merupakan kesatuan dari tiga rangkaian kurangnya perhatian, hiperaktif dan juga impulsif (Kutscher, 2005: 41).

Pengertian itu didukung oleh observasi Russell Barkley dan kawan-kawan (dalam Kutscher, 2005: 43) yang menggambarkan ADHD sebagai ketidakmampuan untuk menghambat, bukan ketidakmampuan memperhatikan dalam diri mereka. Anak ADHD yang tidak mampu melakukan pengereman, maka mereka:

- a. Tidak mampu menahan gangguan: kurang memperhatikan
- b. Tidak mampu mengontrol pemikiran: Impulsif
- c. Tidak mampu mengontrol tindakan seperti gangguan atau pikiran: Hiperaktif.

DSM-IV (APA 2000, dalam Lovecky, 2004: 45) menggambarkan ADHD sebagai gangguan yang dapat di deteksi sebelum anak usia 7 tahun, namun dalam prakteknya banyak orang yang tidak mendiagnosis hal ini sampai dengan usianya bertambah. ADHD dibagi menjadi 3 subtype: tipe perdominan tidak adanya perhatian, tipe predominan hiperaktif/impulsif, dan tipe kombinasi yang ditandai oleh tidak adanya perhatian dan hiperaktivitas-impulsivitas (APA, 2000 dalam Nevid, Rathus & Greene, 2005: 160).

Aktivitas dan kegelisahan pada anak ADHD menghambat kemampuan mereka di sekolah. Mereka tampak tidak dapat duduk dengan tenang, mereka gelisah dan bergerak-gerak di kursi, mengganggu kegiatan anak lain, mudah dan dapat melakukan perilaku berbahaya seperti berlari ke jalan tanpa melihat keadaan di jalan terlebih dahulu (Nevid J.F. dkk, 2003: 160).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa ADHD adalah sala satu gangguan pemusatan perhatian, hiperaktif serta impulsifitas yang dapat dideteksi sejak usia dini.

## **2. Karakteristik Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*)**

Menurut DSM IV (dalam Baihaqi & Sugiarmn, 2006: 8) kriteria ADHD adalah sebagai berikut:

- a. Kurang Perhatian

Pada kriteria ini, penderita ADHD sedikit mengalami enam atau lebih gejala-gejala berikutnya, dan berlangsung selama sedikit 6 bulan sampai suatu tingkatan yang maladaptif dan tidak konsisten dengan tingkat perkembangan.

- 1) Seringkali gagal memerhatikan baik-baik terhadap sesuatu yang detail atau membuat kesalahan yang sembrono dalam pekerjaan sekolah dan kegiatan-kegiatan lainnya.
- 2) Seringkali mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas atau kegiatan bermain.
- 3) Seringkali tidak mendengarkan jika diajak bicara secara langsung
- 4) Seringkali tidak mengikuti baik-baik instruksi dan gagal dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah, pekerjaan, atau tugas ditempat kerja (bukan disebabkan perilaku atau gagal untuk mengerti intruksi). Seringkali mengalami kesulitan dalam menjalankan tugas dan kegiatan.
- 5) Sering kehilangan barang/benda penting untuk tugas-tugas dan kegiatan, misalnya kehilangan permainan, kehilangan tugas sekolah, kehilangan pensil, buku, dan alat tulis lainnya.
- 6) Seringkali menghindar, tidak menyukai atau enggan untuk melaksanakan tugas-tugas yang menyentuh usaha mental yang didukung, seperti menyelesaikan pekerjaan sekolah atau pekerjaan rumah.
- 7) Seringkali bingung/ terganggu oleh ransangan dari luar, dan
- 8) Sering lekas lupa dan menyelesaikan kegiatan sehari-hari.

b. Hiperaktifitas Impulsifitas

Paling sedikit enam atau lebih dari gejala-gejala hiperaktivitas impulsivitas berikutnya bertahan selama paling sedikit 6 sampai dengan tingkat yang maladaptif dan tidak dengan tingkat perkembangan

- 1) Hiperaktivitas
  - a) Seringkali gelisah dengan tangan atau kaki mereka dan sering menggeliat dikursi
  - b) Sering meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau dalam situasi lainnya dimana diharapkan anak tetap duduk

- c) Sering berlarian atau naik-naik secara berlebihan dalam situasi dimana hal ini tidak tepat.
  - d) Sering mengalami kesulitan dalam bermain atau terlibat dalam kegiatan senggang secara tenang
  - e) Sering bergerak atau bertindak seolah-olah dikendalikan oleh motor, dan
  - f) Sering berbicara berlebihan
- 2) Impulsifitas
- a) Anak sering memberi jawaban sebelum pertanyaan selesai
  - b) Anak sering mengalami kesulitan giliran
  - c) Anak sering menginterupsi atau mengganggu orang lain, misalnya memotong pembicaraan atau permainan

### **3. Faktor - faktor Penyebab Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*)**

Penelitian terhadap penyebab ADHD masih tetap berlangsung, laporan mengenai ADHD semakin hari juga semakin banyak. Sudah sejak lama didiskusikan sama seperti gangguan psikiatrik lainnya apakah ADHD sebenarnya adalah gangguan yang berasal dari gangguan neurologis di otak atau disebabkan faktor pengasuhan orang tua. Beberapa hal sebagai faktor penyebab ADHD kini sudah semakin jelas, yaitu

#### a. Faktor genetik (Keturunan)

Dari penelitian faktor keturunan pada anak kembar dan anak adopsi, tampak bahwa faktor keturunan membawa peran sekitar 80%. Dengan kata lain bahwa sekitar 80% dari perbedaan antara anak-anak yang mempunyai gejala ADHD di kehidupan bermasyarakat akan ditentukan oleh faktor genetik. Anak dengan orang tua yang menyandang ADHD mempunyai delapan kali kemungkinan mempunyai resiko mendapatkan anak ADHD. Namun, belum diketahui gen mana yang menyebabkan ADHD (Paternotte & Buitelaar, 2010: 17).

#### b. Faktor Fungsi Otak

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa secara biologis ada dua mekanisme di dalam otak yaitu pengaktifan sel-sel saraf (Eksitasi) dan penghambat sel-sel saraf (Inhibisi). Pada reaksi eksitasi sel-sel saraf terhadap adanya rangsangan dari luar adalah melalui panca indera. Dengan reaksi inhibisi, sel-sel saraf akan mengatur bila terlalu banyak eksitasi. Pada perkembangan seorang anak pada dasarnya mengaktifkan sistem-sistem ini adalah perkembangan terbanyak. Pada anak kecil, sistem pengereman atau sistem hambatan belumlah cukup berkembang: setiap anak balita bereaksi impulsif, sulit menahan diri, dan menganggap dirinya pusat dari dunia. Umumnya sistem inhibisi akan mulai pada usia 2 tahun, dan pada usia 4 tahun akan berkembang secara kuat. Tampaknya pada anak ADHD perkembangan sistem ini lebih lambat, dan juga dengan kapasitas yang lebih kecil. Sistem penghambat atau pengereman di otak bekerja kurang kuat atau kurang mencukupi. Dari penelitian juga disebutkan bahwa adanya neuro-anatomi dan neuro-kimiawi yang berbeda antara anak yang menyandang ADHD dan tidak (Paternotte & Buitelaar, 2010: 19).

#### c. Faktor lingkungan

Saat ini tidak lagi diperdebatkan apakah ADHD disebabkan oleh lingkungan ataukah gen, namun sekarang lebih mengarah pada bagaimana hubungan ataukah gen, namun sekarang lebih mengarah pada bagaimana hubungan atau interaksi yang terjadi antara faktor genetik dan lingkungan. Dengan kata lain, ADHD juga bergantung pada kondisi gen tersebut dan efek negatif lingkungan, bila hal ini terjadi secara bersamaan maka dapat dikatakan bahwa lingkungan punya resiko. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan secara luas, termasuk lingkungan psikologis, lingkungan fisik dan lingkungan biologis (Paternotte & Buitelaar, 2010: 18).

Dari gambaran diatas terlihat ADHD tidak hanya disebabkan oleh satu faktor saja melainkan multi faktor yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan.

#### **4. Tanggug Jawab Mendidik Anak dalam Perspektif Islam**

Tugas orang tua sebagai pendidik sebenarnya sangatlah penting sebagaimana tertera didalam al quran, bahwa sangat jelas sebagai orang tua hendaklah merawat anaknya dengan baik tanpa harus merasa terbebani oleh anaknya. Kedua orang tua memiliki kewajiban masing-masing terhadap anaknya. Apapun bentuk seorang anak setiap orang tua wajib untuk menerima dengan keikhlasan tanpa harus mengeluh. Karena setiap anak merupakan ujian bagi kedua orang tuanya, sebagaimana tersirat di dalam surat al-anfal ayat 28:

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا آمَاؤُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ ۗ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

Artinya:

*Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar.*

Ayat diatas menjelaskan bahwasanya setiap anak yang dilahirkan merupakan satu ujian (cobaan) bagi kedua orang tuanya. Tergantung bagaimana orang tua tersebut menghadapinya dan mendidik anaknya untuk menerima cobaan tersebut. Rasullullah Muhammad SAW juga menganjurkan kepada orang tua untuk mengajari anaknya keberanian sebagai bekal kehidupannya di masa mendatang. Bekal yang diberikan haruslah yang baik dan berguna di masa mendatang untuk kecakpan anaknya.

Masa anak-anak memerlukan dorongan dan dukungan dari orang tua mereka. Masa perkembangan yang dialami oleh setiap anak juga berbeda-beda dengan anak yang lain, tergantung individu masing-masing seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Masa peka merupakan tahap terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis untuk

merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Pada masa ini juga merupakan masa peletak dasar kematangan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral. Oleh karenanya potensi-potensi seorang anak juga harus diarahkan sedini mungkin, sehingga potensi yang telah tertanam di dalam diri seorang anak dapat mengarah ke arah yang positif. Dalam mencapai potensi positif tersebut kedua orang tua haruslah mempunyai motivasi yang baik, sebagaimana tertera dalam ayat al-quran Qs. Yusuf 111:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِّأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصَدِّقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya:

*Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal. (Al-Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya, menjelaskan segala sesuatu, dan (sebagai) petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman.*

Oleh karenanya pendidikan dasar bagi anak usia 5 tahun itu sangat dibutuhkan untuk mengasah kemampuan yang dimilikinya dan pada usia 5 tahun ini merupakan masa keemasan bagi anak, yang mana pada masa ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Upaya pembinaan yang dipaparkan sesuai dengan ayat-ayat Al-Quran sebagai berikut:

فَلَا تُعْجِبْكَ أَمْوَالُهُمْ وَلَا أَوْلَادُهُمْ إِنَّمَا يُرِيدُ اللَّهُ لِيُعَذِّبَهُمْ بِهَا فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَتَزْهَقَ أَنْفُسُهُمْ وَهُمْ كَافِرُونَ

Artinya:

*Maka janganlah harta dan anak-anak mereka membuatmu kagum. Sesungguhnya maksud Allah dengan itu adalah untuk menyiksa mereka dalam kehidupan dunia dan kelak akan mati dalam keadaan kafir (QS. At-Taubah: 55).*

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ

Artinya:

Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan (QS. Al-Kahfi: 46).

Dalam riwayat, dengan Sanad dan Hasan dari Aisyah (dalam riwayat an-Nasai as- Sunnanul Kubraa) beliau berkata :

*Orang-orang Habsy bermain, lalu aku datang di belakang Rasulullah kemudian beliau merendahkan punggungnya agar aku dapat melihat (Diriwayatkan oleh An- Nasai as- Sunnanul Kubraa).*

Berdasarkan ayat tersebut diketahui bahwa anak-anak menjadi harapan bagi kedua orang tuanya dan bangsanya, untuk itu anak harus dibekali dengan ilmu dan kesiapan mental yang baik guna bermanfaat untuk menjaga kedua orang tua, bangsa dan keluarganya kelak. Kewajiban orang tua adalah memberikan bekal ilmu yang dapat digunakan sebagai pedomannya kelak.

#### **E. Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Adhd (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*)**

Kemampuan motorik halus pada anak normal berbeda dengan anak berkebutuhan khusus. Pada anak berkebutuhan khusus, perkembangan motorik halus mengalami keterlambatan dibandingkan dengan anak normal. Menurut Kosasih (2012:1) “Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang mengalami gangguan fisik, mental, inteligensi dan emosi sehingga membutuhkan pembelajaran secara khusus”. Anak berkebutuhan khusus ada beberapa golongan, salah satu yang dikategorikan sebagai anak berkebutuhan khusus adalah ADHD.

Anak ADHD mengalami kerusakan otak yang mengatur fungsi motorik yang menyebabkan anak ADHD mempunyai masalah pada motorik halus

dimana ketrampilan motorik halus anak ADHD secara umum tidak sebaik anak biasa. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan motorik halus adalah dengan bermain *playdough*. Penyebab terhambatnya kemampuan motorik halus pada anak ADHD dikarenakan adanya kerusakan neurologi akibat penurunan aliran darah pada bagian prefrontal, terutama area frontal kanan (Meranti, 2013). Gangguan pada prefrontal menyebabkan gangguan dalam pengontrolan perilaku, yang menjadi tiga ciri utama ADHD, yaitu hyperactivity, distrucibility, dan impulsiveness. Frontal kanan merupakan jaringan yang menghubungkan prefrontal ke sistem limbik. Frontal dan limbik frontal merupakan area yang berfungsi dalam hal mengontrol respon kontrol. Kerusakan pada lobus prefrontal menjadi penyebab ADHD karena fungsi utamanya adalah perencanaan, organisasi, selfregulation, dan kontrol impulsif (executive function) yang merupakan kekurangan yang dimiliki oleh anak ADHD. Tingkat aliran darah yang mengalir pada frontal dapat secara langsung, menyebabkan mereka memiliki perkembangan yang berbeda dibandingkan dengan anak pada umumnya, salah satunya dalam perkembangan motorik halus (Lavasani & Stagnitti, 2010).

Bermain dengan *playdough* merupakan kegiatan yang sesuai bagi anak-anak karena bersifat menyenangkan dan bahan yang digunakan cukup lembut, elastis, mudah dibentuk dan aman bagi anak-anak. Dalam permainan ini anak melakukan gerakan meremas, memilin, mencetak dan juga membentuk dengan *playdough*, sehingga melatih otot-otot halus anak usia dini dan kemampuan motorik halusnya dapat berkembang dengan baik.

*Playdough* merupakan bermain dengan adonan. *Playdough* adalah salah satu media bermain edukatif yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah ditemui yaitu tepung dan pewarna dari bahan alam. Media bermain ini tidak berbahaya bagi anak autis. Menurut Einon (2004:96) *playdough* adalah bahan bermain yang cocok bagi anak. Teksturnya sangat lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibentuk. Dalam bermain *playdough*, anak ADHD tidak hanya merasakan kesenangan saja, tetapi juga bermanfaat dalam perkembangan motorik halus anak autis. Bermain *playdough* merupakan cara

yang baik untuk memperkuat otot-otot jari anak, selain itu dengan bermain *playdough* dapat membuat anak relax sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam melakukan permainan (Pitamic, 2013:73).

Dengan bermain *playdough* anak ADHD dapat menggunakan tangan untuk membentuk adonan dengan berbagai teknik seperti menekan, menjimpit, mengepal yang dapat melatih koordinasi jari tangan Melalui bermain *playdough* anak dapat menggunakan kemampuan perabaannya untuk memegang, menekan, menggenggam dan menjimpit *playdough* serta anak dapat membentuk berbagai macam bentuk sesuai dengan kreasinya baik menggunakan cetakan maupun tidak.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan anggapan sementara yang masih harus di buktikan kebenarannya melalui penelitian Bambang Dwiloka (2012: 29). Adapun hipotesis yang penelitian ajukan dalam penelitian ini adalah :

“Bermain *Playdough* efektif digunakan untuk peningkatan kemampuan motorik halus pada anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang.”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian sangat diperlukan dalam suatu kegiatan penelitian, dimana untuk memperoleh suatu gambaran tentang suatu pemecahan masalah yang sedang diteliti agar mencapai tujuan yang diharapkan. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan guna memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment dalam penerapan bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Pendekatan eksperimen yang digunakan adalah penelitian dengan subjek tunggal atau yang dikenal dengan istilah Single Subject Research (SSR).

Juang Sunanto (2012: 3) menjelaskan bahwa “desain subjek tunggal merupakan desain penelitian eksperimen yang dilakukan pada subjek yang jumlahnya relatif kecil atau bahkan satu orang”. Menurut Tawney dan Gast (Juang Sunanto, 2009: 1), penelitian dengan subyek tunggal merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan atau treatment yang diberikan kepada subyek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari bermain *playdough* yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subjek penelitian.

#### **B. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2010: 61) mengemukakan bahwa variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan fungsi hubungannya (Juang Sunanto, 2006:12) variabel dalam penelitian eksperimen sekurang-kurangnya dibedakan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, begitu pula sebaliknya.

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama intervensi atau perlakuan) yakni: bermain *playdough*.
2. Variabel terikat (dalam penelitian subyek tunggal dikenal dengan nama target behavior atau perilaku sasaran) yakni: kemampuan motorik halus.

### C. Definisi Operasional

Untuk memberi batasan yang jelas dalam penelitian yang di lakukan, beriku adalah definisi operasional variabel:

#### 1. Bermain *Playdough*

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan hati dan bebas dari tekanan sehingga anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang telah diketahui ataupun hal-hal yang baru ditemukan oleh anak. Bermain dapat menggunakan sebuah alat ataupun tidak. Dalam penelitian ini menggunakan sebuah alat bermain yaitu *playdough*. *Playdough* merupakan bermain dengan adonan. *Playdough* adalah salah satu media bermain edukatif yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah ditemui yaitu tepung dan pewarna dari bahan alam. Media bermain ini tidak berbahaya bagi anak autis. Menurut Einon (2004:96) *playdough* adalah bahan bermain yang cocok bagi anak. Teksturnya sangat lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibentuk.

*Playdough* merupakan permainan edukatif yang disenangi oleh anak. Dalam bermain *playdough* anak dapat melatih gerakan motorik dengan mengkoordinasikan jari tangan seperti memegang, menekan, menggenggam, dan menjimpit serta anak dapat membuat berbagai bentuk sesuai dengan kreasi seperti lollipop, ulat, dan bentuk lainnya. Bahan yang digunakan peneliti terbuat dari bahan yang aman bagi anak ADHD yaitu campuran tepung terigu, minyak, dan pewarna bahan alami yaitu warna kuning terbuat dari kunyit, warna merah terbuat dari daun jati, dan warna hijau terbuat dari daun pandan. Langkah-langkah dalam bermain *playdough* yaitu sebagai berikut:

- a. Anak mengambil adonan *playdough* secukupnya.
- b. Anak membentuk *playdough* sesuai dengan bentuk yang diinginkan.
- c. Apabila anak mengalami kesulitan dalam membuat sendiri bentuk-bentuk *playdough*, maka anak dapat menggunakan cetakan *playdough* dengan bentuk yang beragam untuk memudahkan anak dalam berkreasi dengan *playdough*

## **2. Motorik Halus**

Ada beberapa definisi mengenai kemampuan motorik halus yang diungkapkan oleh beberapa ahli antara lain, Menurut Ekasriadi (2006:70) menyatakan bahwa kemampuan motorik halus adalah “ salah satu kemampuan dan potensi yang terdapat pada setiap anak yang memerlukan dasar-dasar keterampilan melalui latihan dan pembinaan”. Sedangkan menurut Santrock (2007:216) kemampuan motorik halus adalah “kemampuan yang melibatkan gerakan-gerakan yang diatur secara halus seperti menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan”.

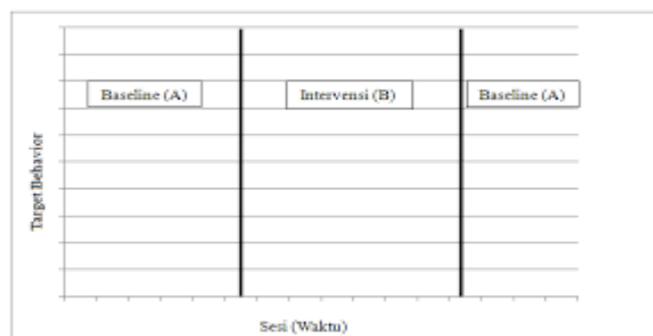
Motorik halus adalah keterampilan yang menggunakan otot-otot halus yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan. Dalam hal ini, kemampuan motorik halus yang diamati adalah kemampuan koordinasi jari tangan terutama dalam kemampuan anak meremas dengan menggunakan tangan, menggunting sesuai pola, membentuk berbagai bentuk, menempelkan media pada pola gambar.

## **D. Desain Penelitian**

Desain eksperimen subjek tunggal memiliki beberapa tipe variasi desain. Sukmadinata (2006:211) menyatakan bahwa desain eksperimen subjek tunggal yaitu desain A-B, desain A-B-A', dan desain jamak. Selanjutnya Sunanto, dkk (2005:60) menjelaskan bahwa “desain A-B-A' telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas”. Jenis desain yang digunakan adalah *Single Subject Research* dengan menggunakan tipe A-B-A' design dengan pola sesi 5-10-5. Lebih lanjut Sunanto, dkk (2005:80) menjelaskan bahwa mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi

baseline-1 secara kontinue sekurang-kurangnya 5 atau 10 sampai trend atau level data menjadi stabil. Maka dari itu peneliti memakai pola 5-10-5. Berikut ini penjelasan pola desain A-B-A' diantaranya:

1. A (baseline-1) adalah lambang dari data garis dasar (baseline dasar). Baseline1 merupakan suatu kondisi awal kemampuan motorik halus anak usia 6-7 tahun sebelum dilakukan perlakuan atau intervensi. Pelaksanaan menggunakan media *playdough*. Pengukuran pada fase ini dilakukan sebanyak 5 kali dengan durasi waktu yang disesuaikan kebutuhan (30 menit).
2. B (Intervensi) adalah suatu gambaran mengenai kemampuan motorik halus anak usia 6-7 tahun dengan kegiatan yang diberikan selama diberikan perlakuan atau intervensi secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Pada tahap ini anak diberikan perlakuan menggunakan media slime secara berulang-ulang hingga didapatkan data yang stabil. Intervensi dilakukan sebanyak 10 kali. Setiap sesi memakan waktu 45 menit.
3. A' (Baseline-2) adalah pengamatan kembali terhadap kemampuan motorik halus anak menggunakan media slime, sehingga menjadi evaluasi kemampuan motorik halus anak dari pengaruh pemberian intervensi. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan persentase dengan melihat seberapa besar peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 6-7 tahun. Rancangan desain penelitian eksperimen subjek tunggal dengan bentuk desain A-B-A' digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain A-B-A' Sukmadinata  
(2006:211)

## **E. Prosedur Penelitian**

Proses penelitian Adella Puspa (2020) memiliki beberapa prosedur penelitian yang harus dipenuhi agar proses penelitian memiliki keakuratan data. Adapun langkah – langkah dalam penelitian metode experiment subjek tunggal. Penelitian dikatakan selesai jika sudah mencapai indikator keberhasilan. Ada beberapa prosedur penelitian diantaranya:

### 1. Tahap Awal

#### a. Tahap Persiapan Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap persiapan diantaranya:

1. Menentukan subject yang akan diberikan perlakuan oleh peneliti sesuai kriteria yang sudah ditentukan.
2. Menyusun alat kegiatan *playdough* dalam pengukuran waktu melakukan pretest (baseline 1) dan menyusun panduan pelaksanaan dalam melaksanakan penelitian.
3. Menjalin kerjasama yang baik dengan orangtua dalam mempersiapkan perlakuan yaitu tentang waktu dan pelaksanaan perlakuan.

#### b. Fase Baseline-1

Baseline-1 dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal subject penelitian dalam pengukuran waktu sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *playdough*. Fase baseline-1 dilakukan sebanyak 5 kali dengan tujuan untuk mendapatkan data yang stabil.

### 2. Tahap Perlakuan (Intervensi)

Pada penelitian Adella Puspa (2020) intervensi dilakukan setelah melakukan tes awal kemampuan pada fase baseline-1. Intervensi dilakukan selama 45 menit setiap 1 kali pertemuan. Setiap pertemuannya peneliti memberikan pengajaran kepada subject penelitian menggunakan media *playdough*. Adapun langkah-langkah pelaksanaan intervensi pada penelitian ini diantaranya:

#### a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengkondisikan siswa agar siap untuk mengikuti

pembelajaran.

- 2) Guru memberi salam pembuka.
- 3) Guru mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- 4) Guru memberitahukan kepada siswa tentang materi pembelajaran keterampilan motorik halus yang akan diajarkan.

b. Kegiatan Inti

Langkah-langkah kegiatan bermain dalam mengembangkan perkembangan motorik halus menggunakan media bermain *playdough* aktivitas sama untuk setiap pertemuannya. Adapun rincian langkah-langkah pengajarannya sebagai berikut:

- 1) Guru membimbing siswa untuk melakukan pemanasan otot-otot tangan seperti melambai-lambaikan tangan, mengepalkan dan membuka kepalan tangan, memutar pergelangan tangan dan menggerak-gerakan jari tangan.
- 2) Guru memperlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- 3) Guru mengajarkan kepada siswa untuk melakukan kegiatan meremas *playdough* dengan menggunakan 2 tangan.
  - a) Guru mencontohkan pada siswa untuk meremas adonan *playdough* dengan menggunakan dua tangan.
  - b) Guru membimbing siswa dengan meletakkan *playdough* di meja dan memegang tangan siswa untuk membantu siswa dalam menggerakkan tangan untuk meremas *playdough*.
- 4) Guru mengajarkan siswa untuk memotong *playdough* dengan menggunakan gunting.
- 5) Guru mengajarkan siswa untuk memotong *playdough* dengan menggunakan pisau plastik.

- 6) Guru mengajarkan siswa untuk membentuk media *playdough* menjadi berbagai bentuk.
- 7) Guru mengajarkan siswa untuk menggunakan alat cetak.
- 8) Guru mengajarkan siswa untuk menempelkan media *playdough* pada kertas dengan menggunakan lem.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru membimbing siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan dengan menutup dan membuka telapak tangan dan merentangkan tangan.
- 2) Guru menutup pembelajaran dengan mengajak anak untuk berdoa sesudah pembelajaran.

3. Tahap Akhir

Tahap berikutnya adalah fase baseline-2. Kegiatan baseline-2 merupakan pengamatan kembali terhadap kemampuan motorik halus anak menggunakan media bermain *playdough*, sehingga menjadi evaluasi kemampuan motorik halus anak dari pengaruh pemberian intervensi. Maka dari itu, treatment yang dilakukan adalah menerapkan media bermain *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD. Dari hasil baseline-2 akan terlihat apakah bermain *playdough* memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD dengan membandingkan hasil kegiatan pada fase baseline-1 dan fase baseline-2.

**F. Tempat Penelitian**

Penelitian ini bertempat di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang. Sekolah ini beralamatkan di Perum Karangduren Blok N 1, Pakisaji, Malang. Adapun pertimbangan peneliti dalam menentukan lokasi penelitian ini adalah :

- a. Di Homeschooling “Cerdas Istimewa” Malang ini terdapat anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) yang mengalami keterbatasan dalam motorik halusnya.
- b. Sebelumnya belum pernah diterapkan bermain *playdough* dalam menangani permasalahan motorik halus yang dialami anak ADHD

(*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*).

### **G. Subject Penelitian**

Kegiatan penelitian metode ekperiment *subject* tunggal ini dilakukan kepada 1 orang anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini. *Subject* penelitian ini didasarkan atas beberapa kriteria penentuan *subject* penelitian diantaranya:

1. *Subject* penelitian merupakan anak ADHD usia 8 tahun.
2. Subyek penelitian merupakan anak yang sedang mengalami keterbatasan dalam motorik halusnya

### **H. Setting Penelitian**

Setting yang digunakan dalam penelitian ini adalah di dalam ruang kelas yang di gunakan untuk belajar anak di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang. Setting di dalam kelas ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang. Adapun alasan mengapa bermain *playdough* dilaksanakan di dalam ruang kelas yaitu karena dalam pelaksanaan bermain *playdough* dapat dilakukan di dalam ruang kelas.

### **I. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (dalam Ningsih, 2015) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dari narasumber dengan menggunakan waktu yang cukup lama. Teknik pengumpulan data ada beberapa instrument yang dapat dipakai pada saat proses penelitian, yang berupa deskriptif ataupun angka. Menurut Arikunto (2006) Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah. Jadi instrument penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan

data.

Pada tahap penelitian ini agar diperoleh data yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan, maka pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah:

a. Observasi

Menurut Arikunto (2006: 156) observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Sedangkan menurut Sudijono (dalam Ningsih, 2015) Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan kekurangan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Metode observasi yang dipakai ialah metode observasi langsung atau partisipan sehingga peneliti terlibat langsung dengan subjek yang diamati lalu dengan adanya pengamatan ini bertujuan untuk terlaksananya rencana panduan pelaksanaan sehingga peneliti harus meneliti melalui observasi serta akan mendapatkan data yang akurat. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dari baseline-1 sampai baseline-2 dengan menggunakan metode observasi terstruktur, sehingga semua kegiatan observasi telah ditetapkan berdasarkan kerangka kerja yang memuat data-data yang ingin diperoleh. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus kelompok bermain dengan kegiatan bermain slime. Data-data yang diambil mengenai peningkatan kemampuan motorik halus kelompok bermain dengan kegiatan bermain slime. Observasi ini menggunakan instrument yang berisi beberapa indikator perkembangan anak dan sesuai dengan tahap usia perkembangan anak. Setelah diberikan indikator perkembangan, peneliti mendeskripsikan hasil observasi pada format observasi yang sudah disediakan. Proses pengamatan ini dilakukan oleh peneliti dengan mengamati dari objek satu dan yang lainnya, untuk memberikan data yang akurat maka dibuatlah lembar observasi yang akan diisi oleh peneliti dengan mendeskripsikan setiap kejadian yang terjadi pada saat pengambilan data

penelitian. Adapun kisi-kisi lembar observasi kemampuan motorik halus anak ADHD menggunakan media bermain *playdough* yang akan diamati oleh peneliti:

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD**

Variabel	Aspek	Observasi
<b>Motorik Halus</b>	-	Subjek mampu meremas dengan menggunakan tangan.
	-	Subjek mampu menggunting sesuai pola.
	-	Subjek mampu membentuk berbagai bentuk.
	-	Subjek mampu menempelkan media pada pola gambar.

b. Instrumen Tes

Instrument tes yang dipakai yaitu pedoman tes yang diwujudkan dalam tes perbuatan. Kisi – kisi yang digunakan dalam instrument tes ini meliputi kegiatan anak pada saat bermain *playdough*. Kisi – kisi instrument tes ini pun diambil dari beberapa adaptasi teori sesuai tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini. Adapun kisi – kisi tes bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak ADHD pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Penelitian Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD**

Aspek	Sub Aspek	Alat	No Item	Jumlah Item
<b>1. Ketepatan</b>	- Ketepatan dalam menggunakan alat.	Tes Perbuatan	1, 2, 3	3

	- Menjimpit	Tes Perbuatan	4	1
<b>2. Kehalusan gerak</b>	- Menempel	Tes Perbuatan	5, 6	2
<b>3. Koordinasi</b>	- Menggunting dan memotong.	Tes Perbuatan	7, 8, 9	3
	- Membentuk	Tes Perbuatan	10, 11	2
<b>4. Kekuatan</b>	- Meremas	Tes Perbuatan	12, 13, 14	3
<b>5. Kelenturan</b>	- Memilin	Tes Perbuatan	15	1
	- Menebalkan	Tes Perbuatan	16	1
<b>Jumlah Item</b>			<b>16 item</b>	

**Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD**

No	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
<b>Ketepatan menggunakan alat</b>						
1.	Memegang gunting dengan satu tangan.					
2.	Memegang gunting dengan 3 jari (jari tengah, telunjuk, dan ibu jari).					
3.	Menggunakan berbagai alat cetak.					
<b>Menjimpit</b>						
4.	Mengambil media dengan cara menjimpit (menggunakan ibu jari dan telunjuk)					
<b>Menempel</b>						
5.	Mengambil dan meratakan					

---

lem pada kertas

- 
6. Menempelkan media pada kertas sesuai pola

---

Menggunting dan Memotong

- 
7. Menggunting dengan pola bebas

- 
8. Memotong dengan pola lurus

- 
9. Memotong sesuai pola cetakan

---

**Membentuk**

- 
10. Membentuk bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga)

- 
11. Membentuk bentuk lonjong, pipih dan bulat

---

Meremas

- 
12. Meremas *playdough* dengan menggunakan satu tangan.

- 
13. Meremas *playdough* dengan menggunakan dua tangan.

- 
14. Menekan dan meratakan *playdough*

---

**Memilin**

- 
15. Memilin *playdough*

---

Menebalkan

- 
16. Menebalkan garis putus-putus.

---

**Total Skor**

---

---

**Keterangan:**

1. Skor 4: Apabila anak mampu melakukan kegiatan dengan tepat secara mandiri.
2. Skor 3: Apabila anak mampu melakukan kegiatan dengan tepat dengan banyak bantuan (4-6 kali) melalui bantuan berupa instruksi atau bantuan secara fisik.
3. Skor 2: Apabila anak mampu melakukan tugas dengan bantuan penuh.
4. Skor 1: Apabila anak tidak mampu melakukan atau tidak mau melakukan kegiatan meskipun telah diberikan instruksi dan bantuan.

**c. Uji Validitas Instrumen**

Validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen” (Suharsimi Arikunto, 2002: 144). Instrumen dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan observasi. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas logis.

Validitas logis pada suatu instrumen menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran (Suharsimi Arikunto, 2008: 66). Validitas logis ditempuh melalui penilaian ahli (expert judgment).

**Tabel 3. 4 Data Tim Ahli *Expert Judgement***

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Hj. Rifa Hidayah, M. Si	Dosen Psikologi UIN Malang
2.	Dr. Yulia Solichatun, M. Si	Dosen Psikologi UIN Malang
3.	Selly Candra Ayu, M. Si	Dosen Psikologi UIN Malang
4.	Abdul Hamid Cholilli, M. Psi	Dosen Psikologi UIN Malang
5.	Novia Solichah, M. Psi	Dosen Psikologi UIN Malang

Metode perhitungan validitas isi yang digunakan peneliti adalah metode CVR (Content Validity Ratio) (Lawshe, 1975, h. 567). Rumus CVR yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$CVR = \frac{n_c - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

**Keterangan:**

1. CVR : Konten Validasi Rasio
2.  $n_c$  : Jumlah penilai yang menyatakan item esensial
3. N : Jumlah penilai

Validitas isi dengan metode CVR dilakukan pada setiap item. Jika nilai CVR tidak memenuhi signifikansi statistik yang ditentukan dari tabel minimum CVR Lawshe, item tersebut tidak valid dan akan dihilangkan atau diperbaiki. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh 16 butir item valid. Berikut disajikan hasil uji validitas 5 orang ahli pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 5 Minimum Value of CVR**

No of Panelist	Minimum Value
5	0,99
6	0,99
7	0,99
8	0,75
9	0,78
10	0,62

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD**

No. Item	E	TE	TR	N	$n_c$	$\frac{N}{2}$	$n_c - \frac{N}{2}$	Nilai CVR	Minimum Skor	Kesimpulan	Keputusan
1	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
2	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
3	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
4	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
5	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
6	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
7	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan

8	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
9	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
10	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
11	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
12	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
13	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
14	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
15	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan
16	5	0	0	5	5	2,5	2,5	1	0,99	Valid	Digunakan

**Tabel 3. 7 Reliabilitas Inter Rater**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Komentar</b>
1.	Dr. Hj. Rifa Hidayah, M. Si	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perlu diperhatikan waktu pemberian terapi berapa lama? Harus disesuaikan kondisi anak.</li><li>- Peneliti bisa sebagai terapis bekerjasama dg guru.</li></ul>
2.	Dr. Yulia Solichatun, M. Si	<ul style="list-style-type: none"><li>- Antara tujuan pembelajaran dengan materi sebaiknya urutannya sama, kecuali memang ada maksud lain diberikan dalam urutan yang berbeda. (modul halaman 7)</li><li>- Selain di materi 1 &amp; 2, materi-materi selanjutnya tidak ada kesesuaian antara durasi waktu yang dituliskan di pelaksanaan dengan yang dituliskan di kolom waktu dalam susunan kegiatan (missal tertulis 60 menit di pelaksanaan tapi di susunan kegiatan total tidak sampai 30 menit). Selain itu materi 3 juga tertulis berulang nomer materinya meski isinya berbeda.</li></ul>
3.	Selly Candra Ayu, M. Si	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pemberi intervensi harus tenaga profesional, missal psikolog, psikiater, guru profesional.</li></ul>

---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti sebagai observer.</li> <li>- Tata penullisan sesuaikan dg kaidah yg benar, missal jika huruf latin gunakan italic(huruf miring).</li> </ul>
--	---

---

4.	Abdul Hamid Cholilli, M. Psi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dokumen Desain: Informasi modul/ intervensi belum lengkap, waktu pelaksanaan tidak jelas.</li> <li>- Rencana pembelajaran: Alur intervensi tidak jelas, indikator keberhasilan tidak ada.</li> <li>- Tujuan rencana pembelajaran: Tidak ada penjelasan tentang cara melakukan evaluasi/ feedback.</li> </ul>
----	------------------------------	---

---

5.	Novia Solichah, M. Psi	Modul sudah rinci dan jelas, silahkan dilanjutkan untuk turun lapangan.
----	------------------------	---

---

## **J. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yaitu mengenai data peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini. Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul seadanya tanpa membuat kesimpulan secara umum atau generalisasi. Semua data dari penelitian ini disusun, diolah dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai suatu keadaan atau suatu peristiwa yang terjadi dalam penelitian. Tabel dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan skor rata-rata pada fase baseline-1, intervensi dan baseline-2. Nilai baseline-1 merupakan hasil pretes dan nilai baseline-2 merupakan hasil postes. Hasil pretes dan postes akan dianalisis dengan skor dan persentase kemudian dikategorikan kemampuan motorik halus

anak ADHD dengan pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Purwanto (2004:102), sebagai berikut:

$$NP = R / SM \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor mentah yang diperoleh anak

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Selanjutnya hasil analisis persentase dikategorikan menggunakan tabel pedoman penilaian seperti di bawah ini:

**Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian**

<b>Tingkat Penguasaan</b>	<b>Kategori/ Predikat</b>
<b>86-100</b>	Sangat Baik
<b>76-85</b>	Baik
<b>60-75</b>	Cukup
<b>55-59</b>	Rendah
<b>&gt; 54</b>	Rendah sekali

(Sumber : Purwanto 2006: 102)

Setelah nilai pretes dan postes didapatkan dengan rumus diatas, maka untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD dalam penelitian ini menggunakan tabel dan grafik. Sunanso, dkk (2005:68-70) analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi:

1. Panjang kondisi Panjang kondisi menunjukkan ada beberapa sesi dalam kondisi tersebut.
2. Kecenderungan arah Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada diatas dan dibawah garis yang sama.

3. Kecenderungan stabilitas (level stability) Kecenderungan stabilitas menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang kelompok data tertentu. Jika rentang datanya kecil atau tingkat variasinya rendah maka data dikatakan stabil. Secara umum jika 80%-90% data masih berada pada 15% di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil. Persentase penyimpangan terhadap mean yang digunakan untuk menghitung stabilitas digunakan yang kecil (10%) jika data mengelompok di bagian atas dan digunakan persentase besar (15%) jika data mengelompok di bagian tengah maupun bagian bawah. Menurut sunanto (2005:110) ada beberapa langkah penentuan tingkat stabilitas diantaranya:

- a. Menententukan rentang stabilitas dengan rumus Rentang stabilitas = skor tertinggi x kriteria stabilitas.
- b. Menentukan mean level dengan cara menjumlahkan semua data yang ada pada koordinat dibagi banyaknya data.
- c. Menentukan batas atas dengan rumus Batas atas = mean level + (0.5. rentang stabilitas)
- d. Menentukan batas bawah dengan rumus Batas bawah = mean level - (0.5.rentang stabilitas).
- e. Menghitung persentase stabilitas dengan rumus

$$PS = BR/BP \times 100\%$$

Keterangan:

PS= presentase stabilitas

BR= banyak data poin dalam rentang

BP= banyak data poin.

4. Jejak data (data path) Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun, dan mendatar.
5. Level Stabilitas Dan Rentang Penentuan level stabilitas sama dengan kecenderungan stabilitas. Sedangkan rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir.

6. Tingkat perubahan (level change) Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data. Setelah itu berikan tanda (+) jika naik, sebaliknya berikan tanda (-) jika turun. Cara menghitungnya adalah (1) menentukan berapa besar data point (skor) pertama dan terakhir dalam suatu kondisi, (2) kurangi data yang besar dengan data yang kecil, (3) tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik (therapeutic) atau memburuk (contratherapeutic) sesuai dengan tujuan intervensi atau pengajarannya.

Sedangkan Sunanso, dkk (2005:72-76) analisis visual untuk antar kondisi ada lima komponen, yaitu:

1. Jumlah variabel yang diubah merupakan variabel terikat atau variabel yang ditujukan.
2. Perubahan kecenderungan dan efeknya merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi yang menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.
3. Perubahan Stabilitas menunjukkan kestabilan perubahan dari sederatan data ada.
4. Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah. Menentukan perubahan level diantaranya:
  - a. Data point kondisi baseline-1 pada sesi terakhir dan kondisi pertama pada intervensi.
  - b. Data point kondisi intervensi terakhir dengan kondisi pertama pada baseline-2.
5. Data Overlap merupakan data yang tumpang tindih antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan data yang sama pada kedua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak ada nya perubahan pada kedua kondisi. Sunanso, dkk (2015:116) semakin kecil derajat atau persentase data yang overlap menunjukkan semakin baik pengaruh intervensi yang dilaksanakan. Purbiningsy (2015) menyatakan bahwa data

tumpang tindih pada dua kondisi lebih dari 90% berarti menandakan tidak adanya pengaruh pada perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi. Jadi, semakin banyak data yang tumpang tindih pada fase baseline menandakan tidak adanya perubahan akibat pengaruh intervensi yang telah diberikan. Menurut Sunanso, dkk (2015:115) langkah-langkah dalam menentukan data overlap diantaranya adalah:

- a. Menentukan batas bawah dan batas atas pada kondisi baseline-1.
- b. Menghitung banyaknya data point pada kondisi intervensi yang berada pada rentang kondisi.
- c. Membagi banyaknya data point pada kondisi intervensi yang berada pada rentang dengan banyaknya data point dalam kondisi kemudian dikalikan 100%.
- d. Menentukan data overlap intervensi ke baseline-2 mengulang cara pada point a-c.

Analisis data menurut Wina Sanjaya (2011:106) analisis data adalah suatu proses mengolah data dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Suharsimi Arikunto (2005: 209) menjelaskan bahwa menganalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif adalah memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai kondisi yang sebenarnya. Berdasarkan pendapat di atas dan berdasarkan pada jenis data dalam penelitian ini berupa kuantitatif / angka maka analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Deskriptif kuantitatif, data yang diperoleh dilapangan khususnya data tentang kemampuan motorik halus subyek didiskripsikan dalam bentuk presentase yang diperoleh melalui rumus :

*Persentase peningkatan*

$$= \text{skor pasca tindakan} - \text{skor awal} / \text{skor awal} \times 100\%$$

Setelah itu hasilnya diubah menjadi sebuah predikat/kategori yang menunjuk pada pernyataan keadaan yang sebanding dengan kemampuan atau atas dasar kondisi yang diinginkan. Predikat atau kategori tersebut kemudian dideskripsikan untuk menjelaskan keadaan yang dicapai oleh subyek.

2. Analisis grafik, data yang telah diperoleh selama penelitian di lapangan akan dimaknai dengan memaparkan data tersebut dengan menggunakan grafik. Analisis grafik ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan proses bermain *playdough* dan keberhasilan peningkatan kemampuan motorik halus anak ADHD. Keberhasilan peningkatan kemampuan motorik halus anak ADHD dapat dilihat dengan menggunakan instrumen pengamatan dari observasi proses, sedangkan untuk mengetahui keberhasilan bermain *playdough* yang berupa peningkatan kemampuan motorik halus dapat ditentukan dengan melihat dan menganalisis hasil lapangan dan hasil tes kemampuan motorik halus.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Pelaksanaan Penelitian

##### 1. Gambaran Lokasi Penelitian

“Psycho Care” merupakan wadah dalam penanganan hingga pengembangan bagi anak memiliki *special needs* atau lebih sering disebut anak berkebutuhan khusus. Selama ini Psycho Care bergerak dalam beberapa kegiatan di antaranya penyelenggaraan pelatihan (training) pengembangan individu, pelayanan konsultasi dan rehabilitasi psikologis. Psycho Care dalam pelayanan terapi dan konsultasi memiliki tempat yang disebut klinik psikologi yang berada di jalan Binangun No. 5 Genengan, Pakisaji. Di klinik psikologi pasien yang ditangani sebagian besar adalah anak berkebutuhan khusus dan juga masyarakat umum dengan gangguan patologis. Psycho Care tidak hanya memiliki klinik, tapi juga memiliki sekolah khusus untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) yaitu *Home schooling* “Cerdas Istimewa”. Pelayanan di klinik dibuka pada setiap hari Selasa dan Kamis pukul 10.00 – 15.00 serta Sabtu pukul 08.00 – 12.00. Sedangkan *Home schooling* berjalan seperti sekolah pada umumnya, yaitu hari Senin sampai dengan Jum’at pukul 08.00 – 12.00. Selain pembelajaran juga terdapat psikoedukasi serta evaluasi hasil belajar siswa kepada orang tua yang dilakukan satu kali dalam seminggu. Siswa di *Home schooling* cabang Pakisaji ini berjumlah 7 anak dengan bermacam-macam anak memiliki *special needs*. Terdapat tiga kelas yang terdiri dari; 1) Kelas psikoedukasi yang diisi dengan pembelajaran calistung (baca tulis hitung), 2) Kelas intervensi diisi dengan berbagai metode terapi dan 3) Kelas Bakat minat untuk mengoptimalkan minat dan bakat siswa berkebutuhan khusus. Beberapa pasien berkebutuhan khusus di *Home schooling* “Cerdas Istimewa” cabang Pakisaji menyandang autisme, ADHD, tunalaras, *down syndrome* dan *hard of hearing*.

## **2. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang yang beralamat di Perum Karangduren Blok N 1, Pakisaji, Malang. Penelitian dilakukan sejak bulan November 2020 hingga awal Mei 2021. Adapun pengambilan data dilakukan dengan pemberian intervensi selama 1 bulan dari tanggal 5 April sampai tanggal 7 Mei 2021. Peneliti mendampingi guru sebagai pemberi intervensi kepada subjek di ruang kelas setelah kegiatan belajar mengajar dengan bermain *playdough* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus subjek.

## **3. Jumlah Subjek Penelitian**

Peneliti menggunakan subjek tunggal atau yang dikenal dengan istilah Single Subject Research (SSR). Jumlah ini sesuai dengan pendapat Juang Sunanto (2012: 3) menjelaskan bahwa “desain subjek tunggal merupakan desain penelitian eksperimen yang dilakukan pada subjek yang jumlahnya relatif kecil atau bahkan satu orang”. Menurut Tawney dan Gast (Juang Sunanto, 2009: 1), penelitian dengan subjek tunggal merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan atau treatment yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Penelitian ini akan melihat ada atau tidaknya pengaruh dari bermain *playdough* yang diberikan secara berulang-ulang terhadap subjek penelitian.

## **4. Hambatan dalam Pelaksanaan Penelitian**

Peneliti mengalami beberapa hambatan dalam proses penelitian, diantaranya sebagai berikut:

- a. Karena terbatasnya guru yang ada disekolah, sehingga menghambat proses penelitian karena guru juga harus memberikan pembelajaran pada siswa lainnya.
- b. Kondisi kelas yang kurang kondusif membuat subjek kurang fokus dan proses penelitian terganggu.

## **B. Pemaparan Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang yang terletak di Perum Karangduren Blok N 1, Pakisaji, Malang. Berdiri di bawah Psycho Care. Saat ini *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang dipimpin oleh Ustadz Muhammad Masykur S. Psi., M. Psi selaku direktur Psycho Care Malang, serta memiliki 6 orang tenaga pengajar yang memiliki latar belakang lulusan sarjana jurusan Psikologi. Jumlah siswa *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang sebanyak 11 anak, yang mana mayoritas siswa adalah penyandang autisme, sedangkan beberapa siswa yang lain adalah penyandang tunalaras, ADHD dan seorang penyandang *hard of hearing*.

Secara umum kondisi bangunan *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang seperti rumah terdapat 3 ruang belajar (psikoedukasi, intervensi dan bakat minat), satu kamar mandi dan dapur. Selama ini *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang belum memiliki program latihan khusus dalam mengembangkan motorik halus siswa, sehingga kemampuan siswa yang mengalami keterbatasan dalam motorik halusnya kurang optimal. Faktanya, guru hanya memberikan bekal kesiapan menulis yang seadanya bagi anak. Guru lebih banyak meminta anak melakukan kegiatan menulis yang monoton tanpa mengadakan latihan atau olah raga tangan untuk mengkoordinasikan motorik halus agar lebih baik. Selain itu, kegiatan keterampilan yang biasa dilaksanakan seminggu sekali, kini dilaksanakan hanya sebulan sekali karena alat keterampilan yang ada di sekolah tersebut masih terbatas.

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil setting di dalam ruang kelas yang digunakan untuk belajar anak *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang. Setting di dalam kelas ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak ADHD usia 8 tahun di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang.

Adapun gambaran kondisi kelas secara fisik yaitu terdiri dari satu papan tulis, 4 meja belajar untuk siswa, dan beberapa media pembelajaran berupa gambar yang terdapat di dinding sekeliling kelas. Selain itu, lingkungan kelas cukup bersih, sirkulasi udara, dan pencahayaan serta penerangan cukup baik.

## **2. Deskripsi Subjek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa ADHD yang duduk di kelas I *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang berjumlah satu orang. Adapun identitas dan karakteristik subyek yakni sebagai berikut:

### **a. Identitas Subyek**

Nama : MR

Usia : 8 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

### **b. Karakteristik Subyek**

#### **1) Karakteristik Fisik dan Perilaku**

Secara fisik MR nampak seperti anak normal lainnya. Namun MR merupakan anak ADHD yang memiliki ciri-ciri perilaku yang berbeda dengan anak pada umumnya antara lain: 1) gejala hiperaktif dan perilaku impulsif, MR suka berlari-lari di dalam kelas, sulit bermain dengan tenang, banyak berbicara, mengganggu orang lain, dan sulit untuk menunggu giliran; 2) gejala kurangnya atensi, MR memiliki kesulitan dalam memfokuskan perhatian pada aktivitas-aktivitas yang dilakukan di dalam kelas dan mudah teralihkan dengan kondisi di sekitarnya. Dalam mengikuti instruksi, terkadang MR tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan masih perlu bimbingan yang sifatnya berulang. MR juga cenderung tidak mendengarkan guru yang berbicara dengannya, sering menghilangkan barang, mudah terdistraksi, mudah lupa, menghindari hal-hal yang membutuhkan atensi lebih seperti kegiatan belajar yang mengharuskannya duduk diam di kursi.

## 2) Karakteristik Sosial dan Emosi

MR merupakan anak yang cenderung aktif. Untuk interaksi sosialnya, MR merupakan anak yang mudah bergaul dengan teman seusianya maupun di atas usianya.

## 3) Karakteristik Motorik Halus

Kemampuan MR yang berhubungan dengan aktivitas motorik halus cenderung lemah. MR masih belum dapat melakukan aktivitas yang melibatkan koordinasi otot-otot halus seperti menulis, menggunting, mewarnai, dan lain-lain.

### 3. Deskripsi Data yang Berkaitan dengan Kemampuan Motorik Halus

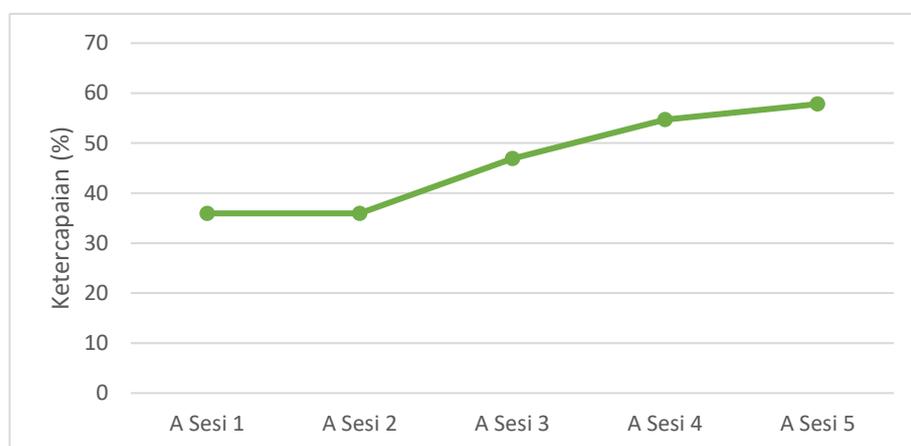
#### a. Deskripsi Baseline-1 (Kemampuan Motorik Halus Subjek Sebelum Diberikan Intervensi)

Pelaksanaan baseline-1 ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan awal motorik halus yang dimiliki siswa. Hasil dari pelaksanaan baseline-1 ini akan digunakan sebagai patokan untuk melakukan intervensi (perlakuan) dan juga sebagai data pembandingan baik dengan hasil data dalam intervensi maupun dalam baseline-2.

Pelaksanaan baseline-1 ini dilakukan selama 5 sesi. Setiap sesinya siswa diberi 16 butir tes perbuatan dengan waktu yang diberikan untuk mengerjakan seluruh tes tersebut adalah 45 menit. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap perilaku yang dijadikan target behavior, yaitu kemampuan motorik halus, dapat dipaparkan bahwa pada tahap baseline-1 diperoleh data pada sesi pertama sebesar 29,68%, sesi kedua meningkat sebesar 35,94% begitu pula pada sesi ketiga yakni 46,87% kemudian untuk sesi keempat meningkat sebesar 54,68% dan meningkat pada sesi kelima yakni 57,81%. Sebagai upaya memperjelas hasil data baseline-1 dari subyek tersebut, berikut ini disajikan tabel *display* data hasil baseline-1 atau baseline-1 data kemampuan awal subyek MR yakni:

**Tabel 4. 1 Hasil Baseline-1 Kemampuan Motorik Halus**

No.	Sesi	Skor	Ketercapaian	Kategori
1.	I	23	35,94 %	Rendah Sekali
2.	II	30	35,94 %	Rendah Sekali
3.	III	30	46,87 %	Rendah Sekali
4.	IV	35	54,68 %	Rendah Sekali
5.	V	37	57,81 %	Rendah
6.	<b>Rerata</b>	<b>31</b>	<b>48,43 %</b>	<b>Rendah Sekali</b>



**Grafik 4. 1 Data Hasil *Baseline-1* Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD**

Berdasarkan grafik 1 dapat diketahui bahwa pada fase A (baseline1) sesi pertama sebesar 35,94%, sesi kedua sebesar 35,94% kemudian pada sesi ketiga meningkat yakni 46,87% kemudian untuk sesi keempat meningkat sebesar 54,68% dan meningkat pada sesi kelima yakni 57,81%. Tabel di atas menunjukkan bahwa skor yang diperoleh MR dalam tes kemampuan motorik halus sebelum dilaksanakan tindakan adalah 31 dengan nilai pencapaian 48,43% dan termasuk dalam kategori rendah sekali.

Tes kemampuan motorik halus dilakukan dalam beberapa aspek yaitu aspek ketepatan gerak tangan dan jari-jari tangan yang meliputi

ketepatan memegang gunting, ketepatan dalam menggunakan alat cetak dan mengambil benda dengan menggunakan teknik menjimpit, aspek kehalusan gerak yang terdiri dari menempelkan media pada kertas dan meratakan lem pada kertas, aspek koordinasi mata dan tangan dalam menggunting dan membentuk, aspek kekuatan yang meliputi meremas dan menekan. Adapun gambaran dari kemampuan motorik halus subjek sebelum dilaksanakan tindakan adalah sebagai berikut:

#### 1) Ketepatan

Subjek dapat memegang gunting dengan menggunakan satu tangan akan tetapi genggamannya masih belum kuat. Subjek juga belum dapat memakai gunting secara tepat dengan menggunakan 3 jari saja (ibu jari, telunjuk dan jari tengah). Subjek sama sekali belum dapat menggunakan alat cetak. Kemampuan subjek dalam mengambil benda dengan menjimpit sudah dapat melakukan secara mandiri, meskipun sesekali membutuhkan bantuan dari guru. Subjek masih sering menggunakan kelima jarinya untuk mengambil benda kecil sehingga agak sedikit kesulitan.

#### 2) Kehalusan Gerak

Kemampuan subjek dalam aspek kehalusan gerak sudah dapat dikatakan cukup. Subjek sudah mampu untuk mengambil lem dari wadah, akan tetapi dalam meratakan lem pada kertas, subjek masih belum luwes gerakannya sehingga hasilnya belum merata. Subjek sudah mampu untuk menempelkan media berupa benda kecil pada kertas, hanya saja untuk dapat menempelkan secara tepat subjek harus diberikan bantuan oleh guru.

#### 3) Koordinasi Mata dan Tangan

Kemampuan subjek dalam menggunting lurus dan bebas masih belum maksimal. Subjek masih kesulitan untuk menggunting dan memerlukan banyak bantuan dari guru. Hal tersebut terjadi karena subjek memang masih belum memiliki kekuatan tangan yang baik. Kemampuan subjek untuk memotong dengan menggunakan pisau

juga masih belum maksimal, subjek juga belum mampu untuk memegang pisaunya secara benar. Kemampuan subjek untuk membentuk masih sangat minim atau bahkan subjek belum mampu untuk memanipulasi benda lunak menjadi sebuah bentuk.

#### 4) Kelenturan gerak

Kemampuan subjek dalam aspek ini sudah cukup baik. Subjek sudah mampu melakukan kegiatan memilin benda lunak akan tetapi masih perlu banyak diberikan bantuan oleh guru baik itu bantuan arahan secara verbal maupun dengan bantuan perbuatan.

### **b. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Saat Pemberian Treatment)**

Intervensi pada penelitian ini dilakukan selama 10 kali pertemuan. Setiap pertemuan pada pelaksanaan intervensi adalah selama 30 menit. Intervensi yang diberikan yaitu kegiatan bermain *playdough*. Pelaksanaan intervensi dalam penelitian ini peneliti mendampingi guru dalam memberikan intervensi sekaligus melakukan pengamatan. Pemberian intervensi dilakukan di dalam kelas. Adapun langkah-langkah pelaksanaan intervensi yaitu tahap persiapan diawali dengan memperkenalkan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain *playdough*. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara menggunakan *playdough* yang akan dimainkan oleh subyek. Setelah itu siswa melakukan kegiatan menjiplak dan memanipulasi bentuk sesuai dengan contoh yang telah diajarkan oleh guru.

Berikut merupakan deskripsi kegiatan bermain *playdough*, yakni:

#### **1) Intervensi ke-1**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 19 April 2021 dengan durasi waktu 60 menit dari pukul 08.15-09.15 WIB. Setting pada pertemuan pertama yaitu ruangan kelas. Adapun deskripsi pelaksanaan intervensi pertemuan pertama adalah sebagai berikut :

##### **a) Kegiatan Awal**

Kegiatan awal diawali dengan guru mengkondisikan subjek agar dapat duduk di kursi. Pengkondisian subjek tidak

berlangsung cukup lama karena anak sudah duduk di kursi. Pada kegiatan ini guru langsung duduk berhadapan dengan subjek. Guru membimbing subjek untuk melipat tangan dengan rapi di atas meja.

Kegiatan selanjutnya guru memberikan salam pembuka. Guru mengulurkan tangan dan mengucapkan salam kepada subjek dengan berkata “Selamat pagi!”. Subjek memberikan respon dengan menjabat tangan guru dan menjawab salam dengan menggunakan gerakan bibir saja.

Guru mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar. Pada kegiatan ini, guru mengajak subjek untuk berdoa. Subjek mendengarkan doa yang diucapkan oleh guru. Guru memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan selanjutnya yaitu guru mengajak subjek untuk melakukan pemanasan otot-otot tangan. Pada kegiatan ini, guru memberikan instruksi pada subjek untuk merentangkan tangan, mengepal dan membuka telapak tangan, dan menggerakkan jari-jari tangan. Pada instruksi yang pertama untuk merentangkan tangan subjek tidak memberikan respon positif, subjek justru bertanya dan melipat tangannya di meja, akan tetapi guru masih mampu untuk mengkondisikan subjek untuk mengikuti instruksinya.

Kemudian, guru memberikan instruksi yang kedua untuk merentangkan tangan dan guru memberikan bantuan dengan memegang dan mengangkat kedua tangan subjek untuk direntangkan dan subjek dapat merentangkan tangannya. Guru memberikan instruksi ketiga untuk mengepalkan tangan, subjek langsung dapat mengepalkan tangan tanpa diberikan bantuan oleh guru.

Instruksi selanjutnya yaitu instruksi untuk menggerakkan jari-

jari tangan. Subjek tidak menunjukkan respon, kemudian guru kembali memberikan instruksi dengan berkata “Ayo jari tangannya digerakan!”, kemudian guru mencontohkan menggerakkan jari-jari tangan sambil berkata “Ayo tirukan!”. Subjek dapat meniru guru dalam menggerakkan jari-jari tangan.

**b) Kegiatan Inti**

Guru memperlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran. Pada kegiatan ini guru memperlihatkan media *playdough* pada subjek dan guru memberitahukan pada subjek mengenai media yang akan dipergunakan dalam pembelajaran. Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan meremas. Kegiatan diawali dengan guru memegang tangan subjek dan menaruh *playdough* ditelapak tangan subjek. Kemudian guru melipatkan jari tangan subjek, setelah itu guru memberikan perintah pada subjek untuk menggerakgerakan jari-jari tangannya.

Selanjutnya guru mengajarkan subjek untuk bergantian meremas menggunakan tangan kiri. Guru mencontohkan membentuk *playdough* pada subjek. Guru mengajarkan dan membimbing subjek untuk membentuk *playdough* menjadi berbagai macam bentuk. Guru mencontohkan cara menggunakan alat cetak. Guru membimbing dan mengajarkan pada subjek cara menggunakan alat cetak. Subjek mempraktekan menggunakan alat cetak.

**Tabel 4. 2 Data Hasil Intervensi ke-1**

Intervensi-1	Target Behavior	Ketercapaian
	Kemampuan Motorik Halus	62,5%

## 2) Intervensi ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 20 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan kedua yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

### a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan kedua hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan pertama. Hanya saja pertemuan kedua ini subjek lebih sulit untuk dikondisikan untuk dapat duduk di kursi. Perilaku hiperaktif subjek muncul dengan frekuensi yang cukup sering sehingga guru cukup kesulitan dalam memberikan perintah pada subjek.

### b) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan kedua tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan pertama. Dimulai dengan guru menunjukkan media *playdough* pada subjek. Perbedaan dengan pertemuan pertama yakni pada pertemuan kedua lebih menekankan pada kegiatan meremas. Hal tersebut dilakukan karena aspek tersebut pada tes pre tidakan subjek masih belum menguasai. Subjek mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai meskipun sesekali subjek kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Respon yang diberikan subjek cukup baik dalam kegiatan, subjek dapat melaksanakan perintah guru. Subjek tetap diberikan bimbingan oleh guru dalam melakukan setiap kegiatan akan tetapi guru memang masih cukup kesulitan dalam membimbing subjek karena subjek sulit sekali menerima instruksi dan melakukan sesuka hati.

### c) Kegiatan Akhir

Guru mengajak subjek untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan yakni dengan memberikan perintah secara verbal “ayo angkat tangan keatas!” disertai dengan contoh yang dilakukan oleh guru.

Awalnya subjek tidak mau melakukannya karena masih ingin memegang dan bermain menggunakan *playdough*. Subjek merespon perintah guru untuk melakukan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Kegiatan pelepasan otot-otot tangan yang dilakukan dalam pertemuan kedua diantaranya mengangkat tangan keatas, menggerak-gerakan jari tangan, dan meluruskan tangan ke depan.

Setelah kegiatan pelepasan otot-otot tangan guru mengajak dan membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan berdoa setelah belajar, subjek dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan tertib.

**Tabel 4. 3 Data Hasil Intervensi ke-2**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%

### 3) **Intervensi ke-3**

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 21 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan kedua yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

Adapun deskripsi pelaksanaan intervensi adalah sebagai berikut.

#### **a. Kegiatan Awal**

Guru mengkondisikan subjek agar dapat duduk di kursi. Pengkondisian subjek tidak berlangsung cukup lama karena anak sudah duduk di kursi. Pada kegiatan ini guru langsung duduk berhadapan dengan subjek. Guru membimbing subjek untuk melipat tangan dengan rapi di atas meja. Guru mengulurkan tangan dan mengucapkan salam kepada subjek dengan berkata “Selamat pagi !”. Subjek memberikan respon dengan menjawab salam. Guru mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar. Pada kegiatan ini, guru mengajak subjek untuk berdoa. Subjek

mendengarkan doa yang diucapkan oleh guru. Guru memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan. Pada kegiatan ini guru memberitahukan kepada subjek secara verbal mengenai pembelajaran yang akan dilakukan. Guru mengajak subjek untuk melakukan pemanasan otot-otot tangan. Pada kegiatan ini, guru memberikan instruksi pada subjek untuk merentangkan tangan, mengepal dan membuka telapak tangan, dan menggerakkan jari-jari tangan. Pada instruksi yang pertama untuk merentangkan tangan subjek memberikan respon positif.

Kemudian, guru memberikan instruksi yang kedua untuk merentangkan tangan dan guru memberikan bantuan dengan memegang dan mengangkat kedua tangan subjek untuk direntangkan dan subjek dapat merentangkan tangannya. Guru memberikan instruksi ketiga untuk mengepalkan tangan, subjek langsung dapat mengepalkan tangan tanpa diberikan bantuan oleh guru.

Instruksi selanjutnya yaitu instruksi untuk menggerakkan jari-jari tangan. Subjek tidak menunjukkan respon, kemudian guru kembali memberikan instruksi dengan berkata “Ayo jari tangannya digerakan!” kemudian guru mencontohkan menggerakkan jari-jari tangan sambil berkata “Ayo tirukan!”. Subjek dapat meniru guru dalam menggerakkan jari-jari tangan.

#### **b. Kegiatan Inti**

Kegiatan inti yang dilakukan pada pertemuan ketiga hampir sama dengan kegiatan dalam pertemuan sebelumnya. Kegiatan inti dimulai dari guru menunjukkan media *playdough* dan meletakkan media tersebut di meja. Media *playdough* yang diletakan di meja ada dua jenis, yang pertama disimpan dalam toples dan yang kedua dibungkus oleh plastik. Subjek ternyata lebih tertarik dengan *playdough* yang dibungkus menggunakan plastik. Kemudian subjek mengambil *playdough* dan menarik tangan guru untuk membantu

membuka plastik tersebut.

Guru kemudian membimbing subjek untuk membuka plastik pembungkus *playdough* tersebut. Setelah plastik terbuka, kegiatan dilanjutkan dengan meremas. Subjek dibimbing oleh guru untuk terus menggerakkan jari-jari tangannya untuk meremas *playdough*. Kegiatan meremas tersebut dilakukan bergantian antara tangan kiri dan tangan kanan serta meremas dengan kedua tangan.

Pada pertemuan ketiga kegiatan inti lebih ditekankan pada kegiatan meremas media *playdough*. Guru harus selalu memberikan instruksi “Ayo remas dengan tangan satu!” sepanjang kegiatan meremas berlangsung. Subjek belum mau untuk meremas apabila guru tidak memberikan instruksi untuk meremas. Apabila tidak diberikan instruksi subjek hanya akan mencium-cium media *playdough* tersebut dengan didekatkan pada hidungnya.

### c. Kegiatan Akhir

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 4 Data Hasil Intervensi ke-3**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%

#### **4) Intervensi ke-4**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 22 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan keempat yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

##### **a) Kegiatan Awal**

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan keempat hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengkondisikan subjek duduk di kursi dan subjek dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan. Memperlihatkan dan memberitahukan pada subjek tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.

##### **b) Kegiatan Inti**

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan keempat tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan ketiga. Dimulai dengan guru menunjukkan media *playdough* pada subjek. Perbedaan dengan pertemuan sebelumnya yakni pada pertemuan keempat lebih menekankan pada kegiatan menggunting dan memotong. Subjek mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai meskipun sesekali subjek kurang fokus. Mengajarkan dan membimbing subjek untuk memegang gunting dengan benar yaitu menggunakan 3 jari (telunjuk jari tangan dan ibu jari) dalam satu genggam tangan. Mencontohkan kepada subjek tentang cara menggunting media dengan pola tertentu. Membimbing dan mengajarkan kepada subjek cara menggunting media dengan pola tertentu, yaitu pola bebas, lurus dan lengkung. Subjek mempraktekkan memegang gunting dengan benar. Subjek mempraktekkan menggunting media sesuai dengan pola yang dicontohkan oleh guru. Subjek dapat mengikuti instruksi dari guru dan suka memotong ataupun menggunting media.

### c) Kegiatan Akhir

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 5 Data Hasil Intervensi ke-4**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>4</b>	Kemampuan Motorik Halus	70,32%

### 5) Intervensi ke-5

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, 23 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan keempat yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

#### a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan keempat hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengkondisikan subjek duduk di kursi dan subjek dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan. Memperlihatkan dan memberitahukan pada subjek tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.

### **b) Kegiatan Inti**

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan kelima tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan keempat. Dimulai dengan guru menunjukan media *playdough* pada subjek. Perbedaan dengan pertemuan sebelumnya yakni pada pertemuan keempat lebih menekankan pada kegiatan memotong. Subjek mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai meskipun sesekali subjek kurang fokus. Mengajarkan dan membimbing subjek untuk memegang pisau plastik dengan benar. Mencontohkan kepada subjek tentang cara melinting media dan memotong kecil-kecil media dengan pola tertentu. Subjek mempraktekkan memotong media sesuai dengan pola yang dicontohkan oleh guru. Subjek dapat mengikuti instruksi dari guru dan suka memotong media *playdough*.

### **c) Kegiatan Akhir**

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 6 Data Hasil Intervensi ke-5**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>4</b>	Kemampuan Motorik Halus	70,32%
<b>5</b>	Kemampuan Motorik Halus	76,56%

## **6) Intervensi ke-6**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Senin, 26 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan keempat yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

### **a) Kegiatan Awal**

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan ketujuh hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengkondisikan subjek duduk di kursi dan subjek dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan. Memperlihatkan dan memberitahukan pada subjek tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.

### **b) Kegiatan Inti**

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan kelima tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan keempat. Dimulai dengan guru menunjukan media *playdough* pada subjek. Perbedaan dengan pertemuan sebelumnya yakni pada pertemuan ketujuh lebih menekankan pada kegiatan membentuk dan mencetak. Hal tersebut dilakukan karena aspek tersebut pada tes pre tidak subjek masih belum menguasai. Subjek mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai meskipun sesekali subjek kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Respon yang diberikan subjek cukup baik dalam kegiatan membentuk, subjek dapat melaksanakan perintah guru. Subjek tetap diberikan bimbingan oleh guru dalam melakukan setiap kegiatan akan tetapi subjek merasa kesulitan dalam membentuk dan bilang tidak bisa setiap diberikan instruksi untuk membulatkan *playdough*.

### **c) Kegiatan Akhir**

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo

tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 7 Data Hasil Intervensi ke-6**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>4</b>	Kemampuan Motorik Halus	70,32%
<b>5</b>	Kemampuan Motorik Halus	76,56%
<b>6</b>	Kemampuan Motorik Halus	71,8%

#### **7) Intervensi ke-7**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Selasa, 27 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan keempat yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

##### **a) Kegiatan Awal**

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan ketujuh hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengkondisikan subjek duduk di kursi dan subjek dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan. Memperlihatkan dan memberitahukan pada subjek tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.

### b) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan kelima tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan keempat. Dimulai dengan guru menunjukan media *playdough* pada subjek. Perbedaan dengan pertemuan sebelumnya yakni pada pertemuan ketujuh lebih menekankan pada kegiatan mencetak. Hal tersebut dilakukan karena aspek tersebut pada tes pre tidak subjek masih belum menguasai. Subjek mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai meskipun sesekali subjek kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Respon yang diberikan subjek cukup baik dalam kegiatan mencetak, subjek sangat menyukai berbagai pola cetakan dan lebih suka mencetak dari pada membentuk langsung dari tangannya. Subjek sudah mampu menekan dan memotong *playdough* dari cetakan.

### c) Kegiatan Akhir

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 8 Data Hasil Intervensi ke-7**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>4</b>	Kemampuan Motorik Halus	70,32%
<b>5</b>	Kemampuan Motorik Halus	76,56%

6	Kemampuan Motorik Halus	71,8%
7	Kemampuan Motorik Halus	79,68%

## 8) Intervensi ke-8

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Rabu, 28 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan keempat yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

### a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan ketujuh hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengkondisikan subjek duduk di kursi dan subjek dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan. Memperlihatkan dan memberitahukan pada subjek tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.

### b) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan kelima tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan keempat. Dimulai dengan guru menunjukkan media *playdough* pada subjek. Perbedaan dengan pertemuan sebelumnya yakni pada pertemuan ketujuh lebih menekankan pada kegiatan menempel sesuai pola. Hal tersebut dilakukan karena aspek tersebut pada tes pre tidakkan subjek masih belum menguasai. Subjek mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai meskipun sesekali subjek kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Subjek cukup kesulitan menempatkan beberapa *playdough* yang sudah dicetak atau dibentuk pada polanya, karena bentuk cetakan yang sedikit terlihat aneh dan tidak biasa.

### c) Kegiatan Akhir

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo

tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 9 Data Hasil Intervensi ke-8**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>4</b>	Kemampuan Motorik Halus	70,32%
<b>5</b>	Kemampuan Motorik Halus	76,56%
<b>6</b>	Kemampuan Motorik Halus	71,8%
<b>7</b>	Kemampuan Motorik Halus	79,68%
<b>8</b>	Kemampuan Motorik Halus	82,81%

#### **9) Intervensi ke-9**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 29 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan keempat yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 30 menit di mulai dari pukul 08.30-09.00 WIB.

##### **a) Kegiatan Awal**

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan ketujuh hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengkondisikan subjek duduk di kursi dan subjek dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan. Memperlihatkan dan memberitahukan pada subjek tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.

### b) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan kelima tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan keempat. Dimulai dengan guru menunjukan media *playdough* pada subjek. Perbedaan dengan pertemuan sebelumnya yakni pada pertemuan ketujuh lebih menekankan pada kegiatan menempelkan *playdough*. Hal tersebut dilakukan karena aspek tersebut pada tes pre tidak subjek masih belum menguasai. Subjek mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai meskipun sesekali subjek kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Subjek sudah bisa menempelkan *playdough* sesuai pola yang dicetak dengan mudah.

### c) Kegiatan Akhir

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 10 Data Hasil Intervensi ke-9**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>4</b>	Kemampuan Motorik Halus	70,32%
<b>5</b>	Kemampuan Motorik Halus	76,56%
<b>6</b>	Kemampuan Motorik Halus	71,8%
<b>7</b>	Kemampuan Motorik Halus	79,68%

8	Kemampuan Motorik Halus	82,81%
9	Kemampuan Motorik Halus	85,94%

#### 10) Intervensi ke-10

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, 30 April 2021. Setting penelitian pada pertemuan keempat yaitu di ruangan kelas. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama 60 menit di mulai dari pukul 08.15-09.15 WIB.

##### a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan keenam hampir sama dengan kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru mengkondisikan subjek duduk di kursi dan subjek dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan. Memperlihatkan dan memberitahukan pada subjek tentang media *playdough* yang akan digunakan untuk pembelajaran.

##### b) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti pada pertemuan kelima tidak jauh berbeda dengan kegiatan inti pada pertemuan keempat. Dimulai dengan guru menunjukan media *playdough* pada subjek. Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan meremas. Kegiatan diawali dengan guru memegang tangan subjek dan menaruh *playdough* ditelapak tangan subjek. Kemudian guru melipatkan jari tangan subjek, setelah itu guru memberikan perintah pada subjek untuk menggerakgerakan jari-jari tangannya.

Selanjutnya guru mengajarkan subjek untuk bergantian meremas menggunakan tangan kiri. Guru mencontohkan membentuk *playdough* pada subjek. Guru mengajarkan dan membimbing subjek untuk membentuk *playdough* menjadi berbagai macam bentuk. Guru mencontohkan cara menggunakan alat cetak. Guru membimbing dan

mengajarkan pada subjek cara menggunakan alat cetak. Subjek mempraktekan menggunakan alat cetak. Subjek sudah bisa mengikuti rentetan bermain *playdough* mulai dari meremas, menggunting dan memotong, kemudian mencetak dan menempel *playdough* pada polanya.

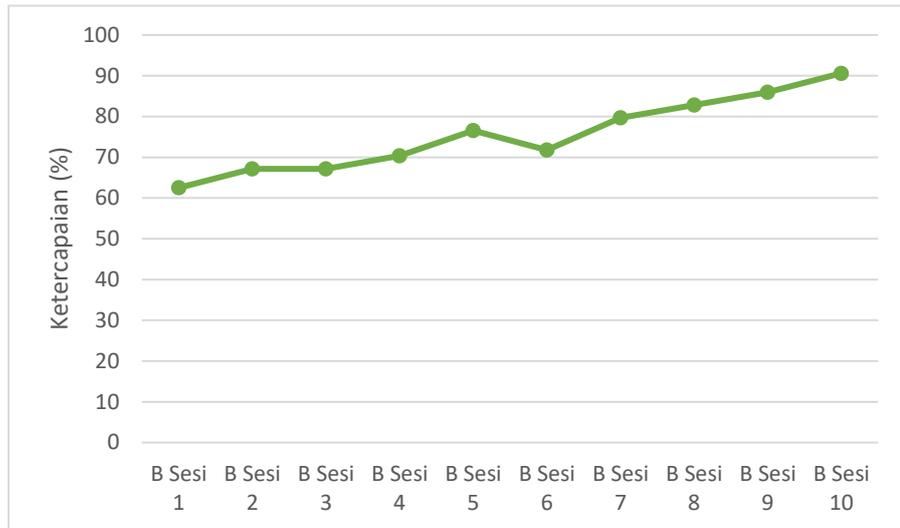
**c) Kegiatan Akhir**

Guru membimbing subjek untuk melaksanakan kegiatan pelepasan otot-otot tangan. Guru memberikan instruksi “ayo tangannya kedepan”, “Tangan ke atas!”, “Gerakan jari tangan!” secara bergantian. Selain memberikan instruksi guru juga mencontohkan pada subjek untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut. Subjek mengikuti contoh yang diberikan guru. Ketika kegiatan pelepasan otot tangan sudah selesai guru mengajak subjek berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

**Tabel 4. 11 Data Hasil Intervensi ke-10**

<b>Intervensi ke</b>	<b>Target Behavior</b>	<b>Ketercapaian</b>
<b>1</b>	Kemampaun Motorik Halus	62,5%
<b>2</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>3</b>	Kemampuan Motorik Halus	67,18%
<b>4</b>	Kemampuan Motorik Halus	70,32%
<b>5</b>	Kemampuan Motorik Halus	76,56%
<b>6</b>	Kemampuan Motorik Halus	71,8%
<b>7</b>	Kemampuan Motorik Halus	79,68%
<b>8</b>	Kemampuan Motorik Halus	82,81%
<b>9</b>	Kemampuan Motorik Halus	85,94%
<b>10</b>	Kemampuan Motorik Halus	90,6%

Data hasil pengukuran fase intervensi selain disajikan dalam bentuk tabel, disajikan juga dalam grafik polygon. Berikut data hasil kemampuan motorik halus MR selama intervensi yang disajikan dalam bentuk grafik:



**Grafik 4. 2 Data Hasil Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD Pada Fase Intervensi**

**c. Deskripsi Pelaksanaan Baseline-2 (Kemampuan Motorik Halus Subjek Setelah Diberikan Intervensi)**

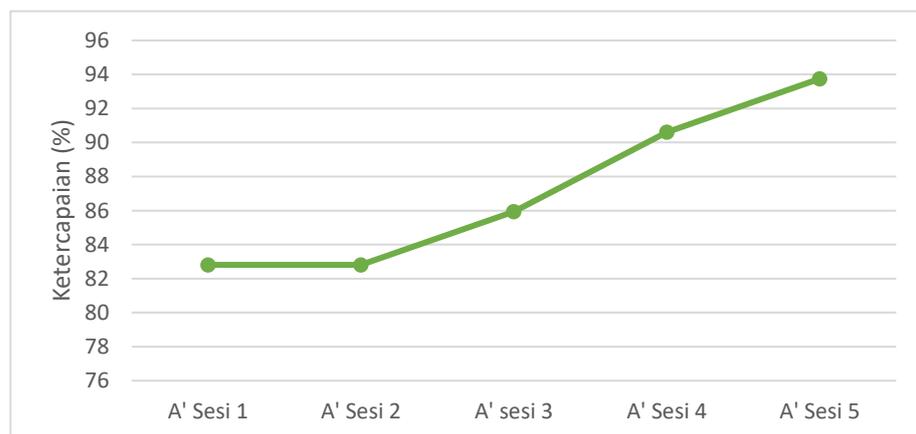
Baseline-2 ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan akhir yang dimiliki siswa setelah mendapatkan intervensi atau perlakuan dengan menggunakan kegiatan bermain *playdough*. Baseline-2 ini dilakukan selama tiga kali dan pada setiap baseline dilaksanakan selama 30 menit. Pada baseline-2 ini tes yang diberikan sama dengan tes yang dikerjakan siswa pada fase baseline-1, yaitu berupa tes pembuatan sebanyak 16 butir.

Pelaksanaan baseline-2 ini berlangsung pada tanggal 3-7 April 2021. Pada baseline-2 di hari yang pertama sampai ketiga subyek nampak bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain, namun pada hari keempat dan kelima subyek nampak bosan dengan rangkaian penelitian. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap perilaku yang dijadikan target behavior, yaitu kemampuan motorik halus subyek, dapat dipaparkan bahwa pada tahap baseline-2 diperoleh data pada sesi pertama sebesar 78,1% dan sesi kedua meningkat yakni 82,81%, pada sesi ketiga yakni 85,93% begitu pula pada sesi keempat 90,6% dan kelima sebesar 93,75%. Sebagai upaya memperjelas hasil data baseline-2 dari subyek

tersebut, berikut ini disajikan data kemampuan akhir subyek AR setelah diberikan intervensi yakni:

**Tabel 4. 12 Hasil Baseline-2 Kemampuan Motorik Halus**

No	Sesi	Skor	Ketercapaian	Kategori
1.	I	53	82,81%	Baik
2.	II	53	82,81%	Baik
3.	III	55	85,93%	Baik
4.	IV	58	90,6%	Sangat Baik
5.	V	60	93,75%	Sangat Baik
6.	Rerata	55,8	87,18%	Sangat Baik



**Grafik 4. 3 Data Hasil Baseline-2 Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD**

#### 4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan analisa pada grafik. Komponen yang dianalisis yaitu stabilitas data, kecenderungan arah data, tingkat perubahan data, rata-rata untuk setiap kondisi, dan data yang overlapping.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bermain *playdough* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil yang

diperoleh oleh subyek dari fase baseline-1 dan baseline-2. Untuk memperjelas pemaparan hasil kemampuan motorik halus subyek, berikut ini disajikan tabel dan grafik dari fase baseline-1, intervensi, dan baseline-2:

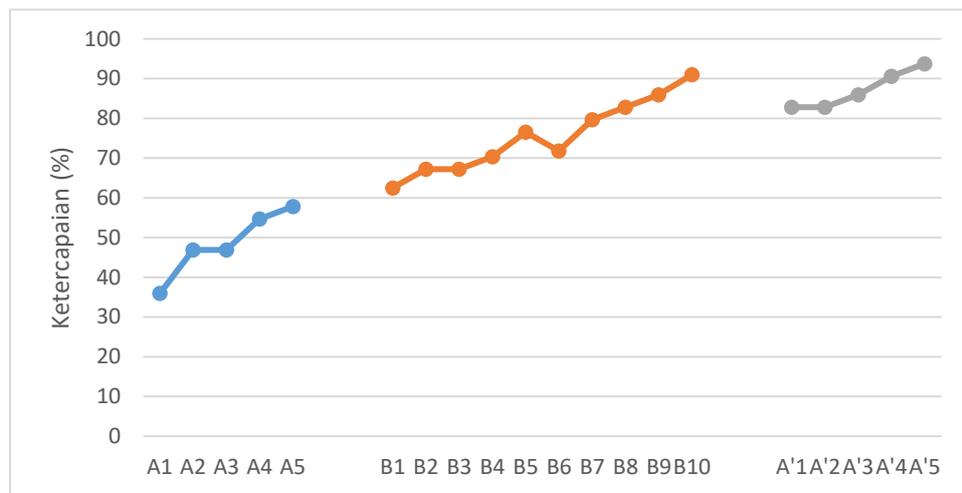
**Tabel 4. 13 Perkembangan Kemampuan Motorik Halus**

<b>Baseline (A)</b>	<b>Skor</b>	<b>Ketercapaian</b>	<b>Rata-rata</b>
12 April 2021	23	35,94 %	<b>48,4 %</b>
13 April 2021	30	46,87 %	<b>(Rendah Sekali)</b>
14 April 2021	30	46,87 %	
15 April 2021	35	54,68 %	
16 April 2021	37	57,81 %	
<b>Intervensi (B)</b>	<b>Skor</b>	<b>Ketercapaian</b>	<b>Rata-rata</b>
19 April 2021	40	62,5 %	<b>75,4 %</b>
20 April 2021	43	67,18 %	<b>(Cukup)</b>
21 April 2021	43	67,18 %	
22 April 2021	45	70,32 %	
23 April 2021	49	76,56 %	
26 April 2021	46	71,8 %	
27 April 2021	51	79,68 %	
28 April 2021	53	82,81 %	
29 April 2021	55	85,94 %	
30 April 2021	58	90,6 %	
<b>Baseline (A')</b>	<b>Skor</b>	<b>Ketercapaian</b>	<b>Rata-rata</b>
3 Mei 2021	53	82,81 %	<b>87,18 %</b>
4 Mei 2021	53	82,81 %	<b>(Sangat Baik)</b>
5 Mei 2021	55	85,93 %	
6 Mei 2021	58	90,6 %	
7 Mei 2021	60	93,75 %	

Tabel di atas adalah pemaparan nilai yang didapatkan subyek pada baseline-1 (A), fase intervensi (B), dan pada fase baseline-2 (A'). Setelah dianalisis dan dihitung nilai rata-rata yang diperoleh subyek yaitu pada fase

baseline-1 sebesar 48,4%, rata-rata nilai pada fase baseline-2 adalah 87,18%. Data tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan kegiatan bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang.

Berdasarkan data pada tabel di atas, berikut disajikan grafik polygon untuk memperjelas perbandingan nilai yang diperoleh subyek:



**Grafik 4. 4 Perbandingan Presentase Tahap A-B-A'**

**a. Analisis dalam kondisi**

1) Langkah-1

Pada gambar menggunakan desain A-B-A' maka kondisi dapat dilihat pada tabel 2.14

**Tabel 4. 14 Kondisi Subjek**

Kondisi	A	B	A'
---------	---	---	----

Kondisi merupakan kode dari penelitian SSR. Kode A untuk baseline-1 sedangkan kode B untuk intervensi dan A' untuk baseline-2.

2) Langkah-2

Panjang interval dapat dilihat pada tabel 2.15

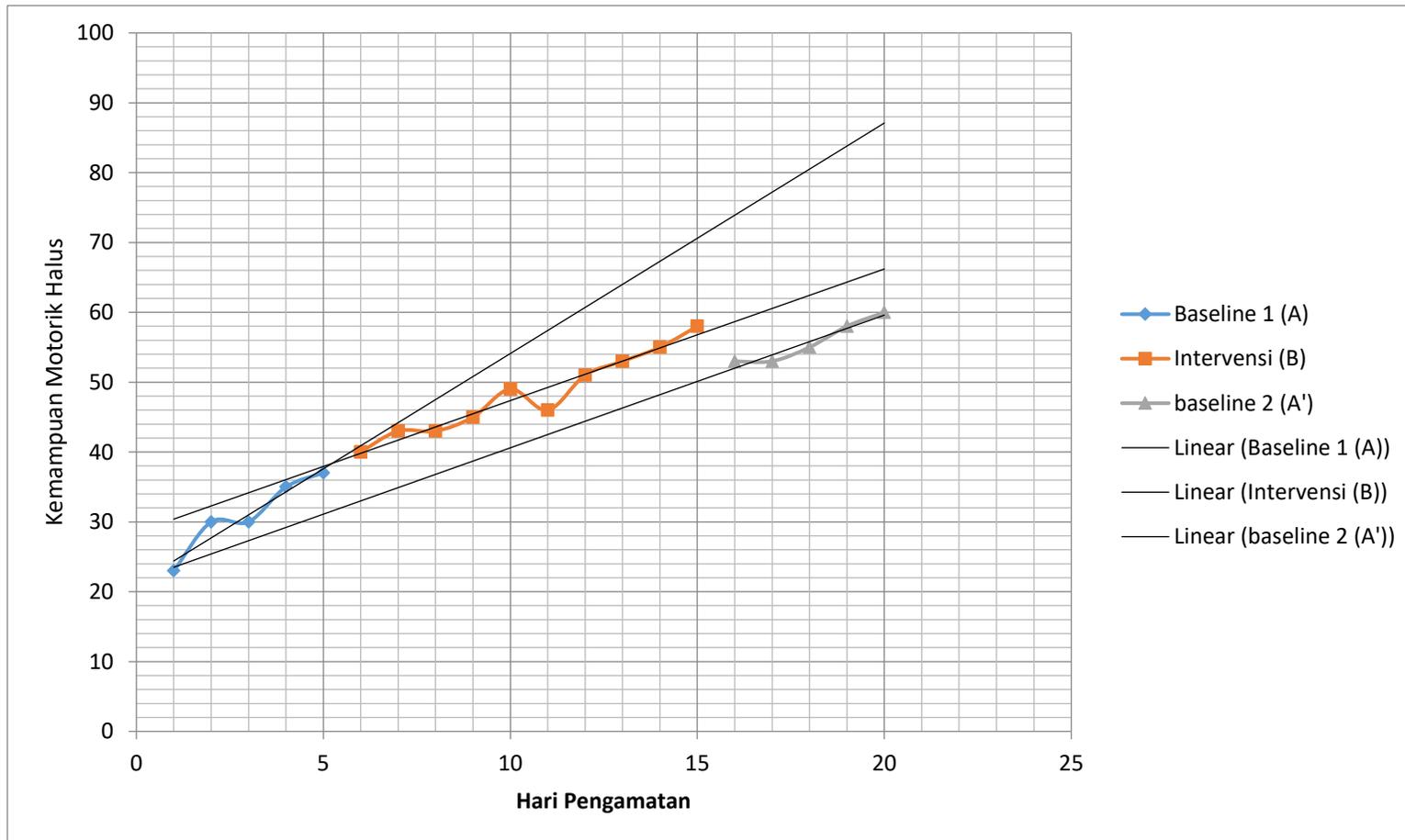
**Tabel 4. 15 Panjang Kondisi Subjek**

<b>Kondisi</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>A'</b>
1. Panjang Kondisi	5	10	5

Panjang interval ini menunjukkan sesi pada setiap kondisi pada baseline A, intervensi B dan baseline A'. 5 sesi untuk baseline A, 10 sesi untuk intervensi B dan 5 sesi untuk baseline A'.

3) Langkah-3

Mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (splitmiddle).



**Grafik 4. 5 Estimasi Kecenderungan Arah Gerak**

Estimasi kecenderungan arah terdapat pada tabel 2.16

**Tabel 4. 16 Estimasi Kecenderungan Arah Subjek**

Kondisi	A	B	A'
2. Estimasi kecenderungan arah			

Arah trendnya cenderung naik, pada fase intervensi sedikit ada penurunan, sedangkan pada fase baseline A' arah trendnya naik dan tidak ada penurunan.

4) Langkah-4

a) Baseline A

Menentukan kecenderungan stabilitas pada fase baseline A, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15%, maka perhitungannya:

Skor Tertinggi x Kriteria Stabilitas = Rentang Stabilitas

$$37 \quad \times \quad 0,15 \quad = \quad 5,55$$

Mean Level (melihat dari data baseline A)

Data Baseline A adalah  $23 + 30 + 30 + 35 + 37 = 155$

Mean Level  $155 : 5 = 31$

Menentukan Batas Atas dengan cara :

Mean Level + Setengah dari rentang batas

$$31 \quad + \quad 2,775 \quad = \quad 33,775$$

Menentukan Batas Bawah dengan cara :

Mean Level – Setengah dari rentang batas

$$31 \quad - \quad 2,775 \quad = \quad 28,225$$

Menghitung presentase data point pada kondisi baseline yang berada pada rentang stabilitas dengan cara:

Banyaknya poin data dalam rentang : Banyak poin data = presentase stabilitas

$$4 \quad : \quad 5 \quad = \quad 80\%$$

Banyaknya data poin yang ada dalam rentang dibagi dengan

banyaknya poin adalah hasil persentase stabilitas. Karena banyaknya data point yang ada dalam rentang 4 dan banyaknya point adalah 5 maka persentase stabilitasnya diketahui 80%.

Jika persentase stabilitas sebesar 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil (variable) karena hasil perhitungan untuk fase baseline A adalah 80%, maka diperoleh hasil tidak stabil atau variabel.

#### b) Intervensi B

Menentukan kecenderungan stabilitas pada fase intervensi B, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15%, maka perhitungannya:

Skor Tertinggi x Kriteria Stabilitas = Rentang Stabilitas

$$58 \quad \times \quad 0,15 \quad = \quad 8,7$$

Mean Level (melihat dari data baseline A)

Data Baseline A adalah  $40+43+43+45+49+46+51+53+55+58$   
 $= 438$

Mean Level  $438 : 10 = 43,8$

Menentukan Batas Atas dengan cara :

Mean Level + Setengah dari rentang batas

$$43,8 \quad + \quad 4,35 \quad = \quad 48,15$$

Menentukan Batas Bawah dengan cara :

Mean Level – Setengah dari rentang batas

$$43,8 \quad - \quad 4,35 \quad = \quad 39,45$$

Menghitung persentase data point pada kondisi baseline yang berada pada rentang stabilitas dengan cara:

Banyak data poin yang ada dalam rentang : Banyaknya point  
 $=$  persentase stabilitas

$$9 \quad : \quad 10 \quad = \quad 90\%$$

Banyaknya data poin yang ada dalam rentang dibagi dengan banyaknya poin adalah hasil persentase stabilitas. Karena banyaknya data point yang ada dalam rentang 9 dan

banyaknya point adalah 10 maka presentase stabilitasnya diketahui 90%.

Jika presentase stabilitas sebesar 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil, maka diperoleh hasil yang stabil.

c) Baseline A'

Menentukan kecenderungan stabilitas pada fase baseline A, dalam hal ini menggunakan kriteria stabilitas 15%, maka perhitungannya:

Skor Tertinggi x Kriteria Stabilitas = Rentang Stabilitas

$$60 \quad \times \quad 0,15 \quad = \quad 9$$

Mean Level (melihat dari data baseline A)

Data Baseline A adalah  $53 + 53 + 55 + 58 + 60 = 279$

Mean Level  $279 : 5 = 55,8$

Menentukan Batas Atas dengan cara :

Mean Level + Setengah dari rentang batas

$$55,8 \quad + \quad 4,5 \quad = \quad 60,3$$

Menentukan Batas Bawah dengan cara :

Mean Level – Setengah dari rentang batas

$$55,8 \quad - \quad 4,5 \quad = \quad 51,3$$

Menghitung presentase data point pada kondisi baseline yang berada pada rentang stabilitas dengan cara:

Banyak data poin yang ada dalam rentang : Banyaknya point = presentase stabilitas

$$5 \quad : \quad 5 \quad = \quad 100\%$$

Banyaknya data poin yang ada dalam rentang dibagi dengan banyaknya poiny adalah hasil persentase stabilitas. Karena banyaknya data point yang ada dalam rentang 5 dan banyaknya point 5 maka presentase stabilitasnya diketahui 100%.

Jika presentase stabilitas sebesar 85%-90% dikatakan

stabil, sedangkan dibawah itu dikatakan tidak stabil, maka diperoleh hasil stabil.

**Tabel 4. 17 Estimasi Kecenderungan Stabilitas**

Kondisi	A	B	A'
3. Kecenderungan Stabilitas	Variable (80%)	Stabil (90%)	Stabil (100%)

5) Langkah-5

Menentukan kecenderungan jejak data, hal ini sama dengan kecenderungan arah di atas. Oleh karena itu hasil kecenderungan jejak sama dengan kecenderungan arah (Tabel 2.18).

**Tabel 4. 18 Kecenderungan Jejak Subjek**

Kondisi	A	B	A'
4. Kecenderungan Jejak	 +	 +	 +

Dengan memperhatikan kecenderungan jejak pada Tabel 2.18, maka diketahui bahwa pada fase baseline A arah trendnya naik, pada fase intervensi arah trendnya naik namun sedikit ada penurunan dan pada fase baseline A' arah trendnya juga naik. Pada fase baseline A, intervensi B dan juga baseline A' ditulis (+) karena arah trendnya keatas (naik).

6) Langkah-6

Untuk menentukan level stabilitas dan rentang, sebagaimana telah dihitung di atas bahwa pada fase baseline-1 datanya variable atau tidak stabil. Adapun rentangnya 28,225 - 33,775. Pada fase intervensi datanya stabil dengan rentang 43,95 - 52,65. Sedangkan pada fase baseline-2 datanya stabil dengan rentang 51,3 - 60,3. Maka level stabilitas dan rentang-nya dapat dilihat pada Tabel 2.19.

**Tabel 4. 19 Level Stabilitas dan Rentang subjek ADHD**

Kondisi	A	B	A'
5. Level	Variable	Stabil	Stabil
stabilitas dan	28,225 -	43,95 -	51,3 - 60,3
rentang	33,775	52,65	

Pada sesi keenam atau sesi pertama intervensi, skor yang diperoleh subjek lebih besar dari pada skor yang diperoleh pada sesi pertama baseline. Hal ini dikarenakan subjek belum pernah mendapatkan materi tersebut sebelumnya.

#### 7) Langkah-7

Menentukan level perubahan dengan cara menandai data pertama (hari ke 1) dan data terakhir (hari ke 5) pada fase baseline A. Hitung selisih antara kedua data dan tentukan arahnya naik atau menurun dan beri tanda (+) jika membaik, (-) jika memburuk, (=) jika tidak ada perubahan.

#### *Baseline A*

**Tabel 4. 20 Persentase Stabilitas Baseline A Subjek ADHD**

Data besar (hari ke 5)	-	Data kecil (hari ke 1)	=	Persentase stabilitas
37	-	23	=	(+) 14

#### **Intervensi B**

**Tabel 4. 21 Persentase Stabilitas Baseline A subjek ADHD**

Data besar (hari ke 15)	-	Data kecil (hari ke 6)	=	Persentase stabilitas
58	-	40	=	(+) 18

*Baseline A'*

**Tabel 4. 22 Persentase Stabilitas Baseline A Subjek ADHD**

Data besar (hari ke 20)	-	Data kecil (hari ke 16)	=	Persentase stabilitas
60	-	53	=	(+) 7

Dengan demikian, level perubahan data dapat ditulis seperti berikut ini

**Tabel 4. 23 Level Perubahan Subjek ADHD**

Kondisi	A	B	A'
6. Level	37-23	58-40	60-53
Perubahan	(+) 14	(+) 18	(+) 7

Tabel diatas menunjukkan bahwa fase baseline A, fase intervensi B dan juga fase baseline A' mengalami perubahan yang membaik. Hal ini dapat dilihat dari selisih yang ditunjukkan bernilai positif.

**Tabel 4. 24 Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Kemampuan Motorik Halus Subjek**

Kondisi	A	B	A'
Panjang Kondisi	5	10	5
Estimasi			
Kecenderungan			
Arah			
Kecenderungan	Tidak stabil	Stabil	Stabil
Stabilitas	(80%)	(90%)	(100%)
Kecenderungan	+	+	+
Jejak			
Level Stabilitas Dan	Variable	Stabil	Stabil
Rentang	28,225 -	43,95 -	51,3 - 60,3

	33,775	52,65	
<b>Level Perubahan</b>	37-23	58-40	60-53
	(+) 14	(+) 18	(+) 7
	Fase baseline terjadi perubahan	Fase intervensi terjadi perubahan	Fase setelah intervensi terjadi perubahan

**b. Analisis Antar Kondisi**

Kegiatan awal untuk menganalisis antar kondisi adalah memasukan kode kondisi, yaitu kondisi 1 baseline A, kondisi intervensi B, dan kondisi baseline A'.

**Tabel 4. 25 Perbandingan Kondisi Subjek ADHD**

<b>Perbandingan kondisi</b>	<b>B/A1/A2 (2 : 1 : 3)</b>
-----------------------------	--------------------------------

1) Langkah-1

Menentukan jumlah variabel yang diubah. Pada data rekaan variabel yang akan diubah dari kondisi baseline (A) ke intervensi (B) dan ke baseline (A') adalah 1. Dengan demikian pada format akan diisi seperti pada Tabel 2.26.

**Tabel 4. 26 Jumlah Variabel Yang Berubah**

<b>Perbandingan Kondisi</b>	<b>B/A1/A2 (2 : 1 : 3)</b>
<b>1. Jumlah variabel yang diubah</b>	<b>1</b>

Jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini ada 1 yaitu peningkatan kemampuan motorik halus pada anak ADHD.

2) Langkah-2

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil

data pada analisis dalam kondisi di atas, maka dapat dilihat pada Tabel 2.27.

**Tabel 4. 27 Perubahan Kecenderungan Arah**

Perbandingan Kondisi	B/A1/A2 (2 : 1 : 3)		
<b>2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya</b>			
	(+)	(+)	(+)

Setelah ditemukan arah trendnya maka ditulis kembali dengan perbandingan kondisi. Yaitu, (+) pada kondisi intervensi B, baseline A1 dan baseline A2.

3) Langkah-3

Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas. Lihat kecenderungan stabilitas pada fase baseline (A), intervensi (B) dan juga baseline (A') pada rangkuman analisis dalam kondisi seperti tampak pada Tabel 2.28.

**Tabel 4. 28 Perubahan Kecenderungan Stabilitas**

Perbandingan Kondisi	B/A1/A2 (2 : 1 : 3)
<b>3. Perubahan kecenderungan stabilitas</b>	Variabel ke stabil ke stabil

Setelah diketahui bahwa kecenderungan stabilitas pada fase baseline (A) tidak mencapai 85%-90% maka dikatakan variable. Sedangkan pada fase intervensi (B) dan baseline (A') kecenderungan stabilitasnya adalah stabil.

4) Langkah-4

**Tabel 4. 29 Perubahan Level Subjek ADHD**

<b>Perbandingan Kondisi</b>	<b>A1/B</b>	<b>B/A2</b>
	<b>(1 : 2)</b>	<b>(2 : 3)</b>
<b>4. Perubahan Level</b>	$(37-40) = (-3)$	$(58-53) = (5)$

Menentukan level perubahan dengan cara menentukan data point pada kondisi baseline (A) pada sesi terakhir (37) dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B) yaitu (40) dan dihitung selisihnya (37-40) maka diperoleh (-3). Sedangkan pada kondisi intervensi (B) pada sesi terakhir adalah 58 dan kondisi baseline (A') sesi pertama adalah 53, maka selisihnya diperoleh 5. Selisih yang menunjukkan kenaikan ini mungkin karena subjek masih belum beradaptasi dengan pemberian ataupun pemberhentian intervensi.

5) Langkah-5

Menentukan overlap data pada kondisi baseline (A) dengan intervensi (B) dan juga baseline (A') dengan cara:

- a) Melihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi baseline (A)
- b) Menghitung banyak data point pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi baseline (A) yaitu 0.
- c) Perolehan angka pada langkah (2) dibagi dengan data point dalam kondisi intervensi (B) kemudian dikalikan 100%, maka hasilnya  $(0 : 10) \times 100 = 0\%$ .
- d) Kondisi baseline A' yang berada pada rentang intervensi B adalah 0.
- e) Perolehan angka pada langkah (4) dibagi dengan data point dalam kondisi baseline A' (5), kemudian dikalikan 100, maka hasilnya  $(0 : 5) \times 100 = 0\%$ .

Semakin kecil presentase overlap maka semakin baik pengaruh intervensi terhadap target behavior. Komponen

analisis antar kondisi diatas jika dirangkum dapat dilihat pada Tabel.

**Tabel 4. 30 Hasil Analisis Visual Antar Kondisi Kemampuan Motorik Halus Subjek ADHD**

Perbandingan Kondisi	B/A1	A2/B
1. Jumlah variable yang diubah	1	1
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
3. Perubahan kecenderungan stabilitas	Variable ke stabil	Stabil ke stabil
4. Perubahan Level	$(37-40) = (-3)$	$(58-53) = (5)$
5. Perubahan Overlap	0%	0%

## 5. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat jika subjek mengalami peningkatan kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus yang mengalami peningkatan itu antara lain kemampuan meremas, menggunting, membentuk atau mencetak dan menempel. Kemampuan motorik halus tersebut naik selama 10 sesi pertemuan melalui bermain *playdough*. Berdasarkan hasil penelitian, bermain *playdough* efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD. Hal ini sejalan dengan penelitian Agustina (2017) bahwa pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media *playdough* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan motorik halus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek mengalami peningkatan kemampuan motorik halus yang meningkat dari 48,5 menjadi 78 dikembangkan melalui pembelajaran seni budaya yang meliputi ketepatan menggunakan alat, menjimpit, menempel, menggunting

dan memotong, membentuk, meremas, dan memilin dengan menggunakan media *playdough* (Agustina, 2017). Subjek dalam penelitian ini adalah anak ADHD. ADHD adalah gangguan perkembangan dalam peningkatan motorik anak-anak yang ditandai dengan gangguan konsentrasi (*inattention*), berbuat dan berbicara tanpa memikirkan akibat (*impulsif*) dan hiperaktif (DSM-5, 2014).

Anak-anak dengan ADHD menunjukkan pola perilaku anak yang konsisten. Karena perhatian mudah teralihkan, anak dengan ADHD kurang bisa fokus dan menikmati permainannya. Nampaknya mereka tak henti-hentinya mencari hal-hal yang menarik dan mengasyikkan, namun mereka belum menyadarinya (Mulyadi, 2009). Kerusakan otak pada anak ADHD dapat mengatur fungsi motoriknya sehingga menimbulkan masalah motorik halus pada anak ADHD, dan anak ADHD biasanya tidak sebaik anak pada umumnya (Fadhli, 2010). Anak ADHD mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan mengontrol perilaku (Mangunsong, 2011). Hal ini membuat anak ADHD memiliki banyak masalah belajar. Di antara semua keterampilan akademik yang harus dikuasai, siswa ADHD sering kali menghadapi kendala terbesar dalam menulis (Rief, 1993).

Keterbatasan yang dialami anak ADHD diantaranya adalah mengalami kelemahan dalam koordinasi motorik halus. Kemampuan motorik halus bagi anak ADHD merupakan satu hal yang penting yang harus dimiliki. Hal ini karena hampir semua aktivitas yang dilakukannya akan melibatkan gerakan motorik halus. Kegiatan sehari-hari bagi anak ADHD kurang dapat tercapai dengan kondisi motorik yang lemah sehingga anak tidak dapat berkembang secara optimal dan aktivitas kesehariannya akan bergantung pada orang lain. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa ADHD di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang mengalami berbagai permasalahan yang berkaitan dengan motorik halus, diantaranya belum bisa menulis sendiri masih dengan bantuan menebali pola titik-titik.

Anak lahir dalam keadaan lemah, kecil dan tidak begitu kuat. Kemudian anak berkembang hingga menjadi kuat, seperti yang dijelaskan dalam Al-

Qur'an Surat Ar-rum ayat 54 yang artinya :

*“Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa.”*

Motorik adalah semua gerak yang memungkinkan dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an Qs. Al-'Alaq ayat 4 yang berbunyi yang artinya ::

*“Yang mengajar (manusia) dengan pena.”*

Dalam ajaran Islam ada juga hadits yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus anak yaitu tercantum dalam hadits yang berbunyi :

*“Dari ‘Uqbah bin ‘Amir al-Juhani berkata : “Saya mendengar Rasulullah bersabda, “Barang siapa belajar memanah kemudian meninggalkannya, maka dia telah menyakitiku” (HR. Ibnu Majah).*

Kegiatan bermain *playdough* sangat cocok dikenakan pada anak usia dini termasuk anak ADHD. Sebagaimana ditulis Eliyawati (2005: 63) mengemukakan bahwa *playdough* termasuk kedalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini karena *playdough* memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a) Ditujukan untuk anak usia dini. b) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. c) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas. d) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. e) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan. f) Aman dan tidak berbahaya bagi anak.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan hati dan bebas dari tekanan sehingga anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang telah diketahui ataupun hal-hal yang baru ditemukan oleh anak. Bermain dapat menggunakan sebuah alat ataupun tidak. Dalam penelitian ini menggunakan sebuah alat bermain yaitu *playdough*. *Playdough* merupakan bermain dengan adonan. *Playdough* adalah salah satu media bermain edukatif yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah ditemui yaitu tepung dan pewarna dari bahan alam. Media bermain ini tidak berbahaya bagi anak autisme. Menurut Einon (2004:96) *playdough* adalah bahan bermain yang cocok bagi anak. Teksturnya sangat lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibentuk.

*Playdough* merupakan permainan edukatif yang disenangi oleh anak. Dalam bermain *playdough* anak dapat melatih gerakan motorik dengan mengkoordinasikan jari tangan seperti memegang, menekan, menggenggam, dan menjimpit serta anak dapat membuat berbagai bentuk sesuai dengan kreasi seperti lollipop, ulat, dan bentuk lainnya. Bahan yang digunakan peneliti terbuat dari bahan yang aman bagi anak ADHD yaitu campuran tepung terigu, minyak, dan pewarna bahan alami yaitu warna kuning terbuat dari kunyit, warna merah terbuat dari daun jati, dan warna hijau terbuat dari daun pandan.

Tugas orang tua sebagai pendidik sebenarnya sangatlah penting sebagaimana tertera didalam al quran, bahwa sangat jelas sebagai orang tua hendaklah merawat anaknya dengan baik tanpa harus merasa terbebani oleh anaknya. Kedua orang tua memiliki kewajiban masing-masing terhadap anaknya. Apapun bentuk seorang anak setiap orang tua wajib untuk menerima dengan keikhlasan tanpa harus mengeluh. Karena setiap anak merupakan ujian bagi kedua orang tuanya, sebagaimana tersirat di dalam surat al-anfal ayat 28, yang artinya :

*“Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar.”*

Ayat diatas menjelaskan bahwasanya setiap anak yang dilahirkan merupakan satu ujian (cobaan) bagi kedua orang tuanya. Tergantung bagaimana orang tua tersebut menghadapinya dan mendidik anaknya untuk menerima cobaan tersebut. Rasullullah Muhammad SAW juga menganjurkan kepada orang tua untuk mengajari anaknya keberanian sebagai bekal kehidupannya di masa mendatang. Bekal yang diberikan haruslah yang baik dan berguna di masa mendatang untuk kecakapan anaknya.

Masa anak-anak memerlukan dorongan dan dukungan dari orang tua mereka. Masa perkembangan yang dialami oleh setiap anak juga berbeda-beda dengan anak yang lain, tergantung individu masing-masing seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Masa peka merupakan tahap terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis untuk merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Pada masa ini juga merupakan masa peletak dasar kematangan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral. Oleh karenanya potensi-potensi seorang anak juga harus diarahkan sedini mungkin, sehingga potensi yang telah tertanam di dalam diri seorang anak dapat mengarah ke arah yang positif. Dalam mencapai potensi positif tersebut kedua orang tua haruslah mempunyai motivasi yang baik, sebagaimana tertera dalam ayat al-quran Qs. Yusuf 111, yang artinya :

*“Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal. (Al-Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya, menjelaskan segala sesuatu, dan (sebagai) petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman.”*

Oleh karenanya pendidikan dasar bagi anak usia 5 tahun itu sangat dibutuhkan untuk mengasah kemampuan yang dimilikinya dan pada usia 5 tahun ini merupakan masa keemasan bagi anak, yang mana pada masa ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Upaya pembinaan

yang dipaparkan sesuai dengan ayat-ayat Al-Quran yang artinya:

*“Maka janganlah harta dan anak-anak mereka membuatmu kagum. Sesungguhnya maksud Allah dengan itu adalah untuk menyiksa mereka dalam kehidupan dunia dan kelak akan mati dalam keadaan kafir”* (QS. At-Taubah: 55).

Dalam riwayat, dengan Sanad dan Hasan dari Aisyah (dalam riwayat an-Nasai as- Sunnanul Kubraa) beliau berkata :

*Orang-orang Habsy bermain, lalu aku datang di belakang Rasulullah kemudian beliau merendahkan punggungnya agar aku dapat melihat (Diriwayatkan oleh An- Nasai as- Sunnanul Kubraa).*

Berdasarkan hasil asesmen di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang, siswa ADHD hanya terdapat satu siswa dengan ADHD mengalami hambatan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan (seperti menggunting dengan benar, memegang pena, menulis, mewarnai dan menggambar). Dimana, usia kronologis anak 8 tahun tapi usia mental nya masih usia 3 tahun. Selama kegiatan memotong, anak masih belum bisa menggerakkan gunting diantara ibu jari dan telunjuk. Kegiatan menebali garis dengan memegang pensil, anak masih belum bisa menahan pensil dengan benar, dan selalu menggunakan ibu jari dan jari telunjuk sehingga membuat tulisan menjadi tidak jelas. Begitupun kegiatan mewarnai, anak tidak dapat mengontrol koordinasi tangan dan mata, tangan anak masih terlihat lemas dan kaku. Ucapan guru kelas semakin membenarkan hal tersebut, diakuinya anak tersebut kesulitan memegang pena. Anak hanya dapat memegang pena dengan dua jari, yaitu jari telunjuk dan ibu jari yang dapat menyebabkan kesulitan menulis. Karena menulis merupakan salah satu keterampilan motorik halus, maka perlu untuk melatih keterampilan motorik halus anak ini agar keterampilan motorik halus anak menjadi lebih baik dan anak dapat belajar menulis secara mandiri.

Berdasarkan pengamatan selama pemberian intervensi, hasil observasi menunjukkan bahwa subjek pada fase baseline-1 (sebelum diberikan intervensi) kemampuan motorik subjek masih sangat kurang dimana di

pertemuan pertama subjek masih belum bisa melakukan kegiatan meremas *playdough*, hingga subjek berucap “tidak, tidak bisa bagaimana ini bu guru? Aduh!” kesulitan untuk mencetak dan membentuk *playdough*. Kemudian setelah diberikan prompting selama fase intervensi, subjek mulai bisa mengikuti apa yang diarahkan sang guru, di hari pertama sampai hari ke lima subjek cukup mampu dalam meremas *playdough* dan mulai bisa pada hari ke 6, sedangkan kemampuan membentuk subjek masih kesulitan tapi dalam mencetak subjek mulai membaik yang awalnya masih bingung hingga terbiasa melakukan sendiri. Subjek paling bisa dan suka dalam melakukan kegiatan menggunting dan memotong. Setelah itu pada fase baseline-2 (setelah intervensi) subjek sudah bisa melakukan sendiri semua tahapan tanpa bantuan mulai dari meremas, memotong atau menggunting, membentuk atau mencetak dan menempel kan *playdough*. Konsentrasi dan kefokusannya subjek juga perlahan membaik, dari yang awalnya kesulitan dalam memperhatikan arahan guru hingga subjek mulai menyukai kegiatan bermain *playdough* serta tidak merasa bosan hingga kegiatan selesai.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, didapatkan bahwa setelah dilakukan pengukuran, skor yang diperoleh pada subjek saat pengukuran kemampuan motorik halus adalah 28,225 - 33,775. Intervensi yang diberikan berupa bermain *playdough* yang mempunyai hasil positif. Hal ini terlihat dari grafik perilaku subjek pada saat fase baseline A berada pada rentang antara angka 37-23, pada fase intervensi mencapai angka 45 sebagai angka terendah, dan pada fase baseline A' berada pada rentang 60-53. Dari data ini terbukti bahwa subjek mengalami peningkatan kemampuan motorik halus.

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas bermain *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD. Peningkatan kemampuan motorik halus MR dapat dilihat dari kemampuan subjek ketika melakukan kegiatan bermain *playdough*, yaitu mengenai kekuatan telapak dan jari-jari tangan, koordinasi antara tangan dengan mata, serta kelenturan telapak dan jari-jari tangan.

Pada fase baseline-1 sesi 1, 2, 3, 4 dan 5 subyek hanya dapat melakukan beberapa gerakan secara mandiri. Sebagian besar kegiatan dilakukan masih dengan bantuan guru baik dalam bentuk verbal maupun fisik, namun ada pula yang subyek sama sekali tidak dapat lakukan walaupun telah mendapat bantuan dari peneliti. Hasil persentase pada fase baseline-1 adalah A sesi 1 mencapai 35,94%, A sesi 2 mencapai 35,94%, A sesi 3 mencapai 46,87%, A sesi 4 mencapai 54,68% dan A sesi 5 mencapai 57,81%..

Subyek sudah mengalami peningkatan kemampuan motorik halus pada fase intervensi. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase yang diperoleh subyek pada fase intervensi lebih tinggi dari fase baseline-1. Sedangkan pada fase baseline-2 atau fase setelah dikenai intervensi, didapat bahwa subyek mengalami peningkatan dalam kemampuan motorik halusnya. Peningkatan kemampuan motorik halus subyek dapat dilihat dari hasil persentase pada fase baseline-2 yaitu A' sesi 1 mencapai 82,81%, A' sesi 2 mencapai 82,81%, A sesi 3 mencapai 85,93%, A sesi 4 mencapai 90,6%, A sesi 5 mencapai 93,75%. Kegiatan yang dilakukan subyek mengenai kemampuan motorik halus sudah baik, sebagian besar kegiatan dilakukan secara mandiri, walaupun masih ada beberapa kegiatan yang dilakukan dengan bantuan peneliti.

Data Overlap merupakan data yang tumpang tindih antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan data yang sama pada kedua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Sunanso, dkk (2015:116) semakin kecil derajat atau persentase data yang overlap menunjukkan semakin baik pengaruh intervensi yang dilaksanakan. Purbiningtyas (2015) menyatakan bahwa data tumpang tindih pada dua kondisi lebih dari 90% berarti menandakan tidak adanya pengaruh pada perkembangan motorik halus anak setelah diberikan intervensi. Jadi, semakin banyak data yang tumpang tindih pada fase baseline mendakan tidak adanya perubahan akibat pengaruh intervensi yang telah diberikan.

Berdasarkan perhitungan data overlap, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat data yang overlap maka dapat disimpulkan bahwa intervensi yang

dilakukan berupa kegiatan bermain *playdough* berpengaruh baik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang.

Sesuai dengan prinsip pelaksanaan penelitian dengan desain tunggal (Juang Sunanto dkk, 2006: 45). Pengukuran perilaku sasaran dilakukan hingga memperoleh data yang stabil baru dilanjutkan pada fase berikutnya. Tingkat stabilitas pada fase intervensi dan baseline-2 diperoleh data yang stabil, sedangkan pada fase baseline-1 diperoleh data yang variabel atau tidak stabil.

Pergerakan grafik naik dan kecenderungan arah positif karena meningkat sehingga terdapat perubahan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan motorik halus subjek yang ditandai dengan subjek semakin baik motoriknya sehingga hasil menebali garis atau titik-titik lebih terlihat dan nampak tegas dalam memberikan goresan. Hal ini membuktikan bahwasanya bermain *playdough* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak ADHD.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, bermain *playdough* efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik anak dengan ADHD. Hasil dari analisis grafik membuktikan jika terdapat perbedaan perilaku subjek sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa bermain *playdough*. Peningkatan grafik dan kecilnya data overlap membuktikan jika intervensi berupa bermain *playdough* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus subjek.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek

Dapat meneruskan kegiatan ini dan bisa fokus untuk meningkatkan kemampuan yang lain.

2. Bagi guru/ sekolah

Untuk melanjutkan kegiatan bermain *playdough* sebagai salah satu referensi untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Terdapat variasi subjek dari segi usia, gender dan variasi kegiatan. Serta untuk mengambil aspek lain yang terdapat pada anak ADHD, seperti atensi, impulsif dan hiperaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad & Widodo Supriono. (2004). Psikologi Belajar, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Anies Listyowati & Sugiyanto. (2015). Finger Painting. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Baihaqi & Suharsimi. (2013). Dasar-dasar Evaluasi pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara.
- Bandi Deplhie. (2005). Bimbingan Konseling untuk Perilaku Non Adaptif. Bandung: Pustaka.
- Britton, Lesley. (1991). Montessori *Play and Learn*. Terjemahan Ade Kumalasari 2017. Yogyakarta: B First.
- CDC. (2017). Data and Statistics. <https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/data.html>.
- DeBord, K. (2004). Childhood Years Age Six Through Twelve. North Carolina: North Carolina Cooperative Extension Service.
- Desy Anwar. (2003). Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru. Surabaya: Almalia.
- Devi, Anamika, Marilyn Fleeer, and Liang Li. (2018). “We Set up a Small World’: Preschool Teachers’ Involvement in Children’s Imaginative *Play*.” *International Journal of Early Years Education* 26 (3). Taylor & Francis: 295–311. doi:10.1080/09669760.2018.1452720.
- Djiwandono, S. W. (2005). Konseling dan terapi dengan anak dan orang tua. Jakarta: Grasindo.
- Fadhli, Aulia. (2010). Buku Pintar Kesehatan Anak. Yogyakarta: Pustaka Angrek.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga, 1978.
- Hurlock, E. B. (1993). Perkembangan anak, jilid 1 edisi keenam. Jakarta: Erlangga.
- Jawa Pos. (2018). Autis dan Gangguan Jiwa pada Anak di Jawa Timur. Edisi

- 2 Juli 2018. [https://www.pressreader.com/indonesia/jawa-pos/20180702/28244134\\_9833756](https://www.pressreader.com/indonesia/jawa-pos/20180702/28244134_9833756) diakses tanggal 16 Januari 2021.
- Kemendes RI. (2017). *Infodatin Disabilitas*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Landreth, G. L. (2001). *Innovations in Play therapy: Issues, process, and special populations*. USA: Brunner-Routledge.
- Landreth, G. L. (2002). *Play therapy: the art of the relationship*. Second Edition. New York: Brunner-Routledge.
- Lawshe, C. H. (1975). *A Quantitative Approach to Content Validity*. Personal Psychology.
- Lifya. (2012). Meningkatkan kemampuan Motorik Halus dengan Finger Painting pada Siswa Down Syndrome Kelas 1 Dasar 3 Di SLB Wacana Asih Padang, Jurnal (online).
- Mangunsong, F. (2011). *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid Kedua*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi, S. (2009). *Mengatasi Problem Anak Sehari-hari*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Noviarni. (2016). *Anak Perkotaan Berisiko Gangguan Jiwa*. [http://koransindo.com/page/news/20160222/4/3/Anak\\_Perkotaan\\_Berisiko\\_Gangguan\\_Jiwa](http://koransindo.com/page/news/20160222/4/3/Anak_Perkotaan_Berisiko_Gangguan_Jiwa) diakses tanggal 16 Januari 2021.
- Poerwadarminto. (2005). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2005.
- Reid, S. E, & Schaefer, C. E. (1986). *Game play therapeutic use of childhood games*. Kanada: Penerbit John Wiley & Sons, Inc.
- Rief, S.F. (1993). *How to Reach and Teach ADD/ADHD Children: Practical Techniques, Strategies, and Intervention For Helping*

Children With Attention Problems And Hyperactivity. New York:  
The Center For Applied Research in Education.

Sunardi & Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*.  
Jakarta. Depdiknas.

WHO. (2018). *Developmental disabilities among children younger than 5  
years in 195 countries and territories, 1990– 2016: a systematic  
analysis for the Global Burden of Disease Study 2016*.

# LAMPIRAN

# MODUL

## BERMAIN PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK ADHD



**Disusun Oleh :**  
**Wahyu Ratna Sari Wibowo**

---

**Dosen Pembimbing :**  
**Novia Solichah, M. Psi**

FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANAN MALIK IBRAHIM MALANG  
2021

## Lampiran 2 Blue Print Modul

### BLUE PRINT MODUL “BERMAIN *PLAYDOUGH* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK ADHD”

#### Tujuan :

Tujuan utama dari penerapan metode bermain *playdough* ini adalah untuk membantu anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang.

#### Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu meremas dengan menggunakan tangan.
2. Siswa mampu menggunting sesuai pola.
3. Siswa mampu membentuk berbagai bentuk.
4. Siswa mampu menempelkan media pada pola gambar.

#### Materi

- Materi 1 : Meremas adonan/*playdough*
- Materi 2 : Menggunting adonan/*playdough*
- Materi 3 : Membentuk adonan/*playdough*
- Materi 4 : Menempel adonan/*playdough*

## KEGIATAN

### Jadwal Pelaksanaan

#### Materi 1

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li><li>• Memberikan salam pembuka</li><li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li></ul>	Kegiatan Awal

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibimbing oleh guru melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan.</li> <li>• Memerlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media <i>playdough</i> yang akan digunakan untuk pembelajaran.</li> <li>• Mencontohkan pada siswa untuk meremas adonan (<i>playdough</i>) menggunakan 2 tangan.</li> <li>• Mengjari siswa untuk meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 2 tangan.</li> <li>• Siswa meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 2 tangan</li> <li>• Mencontohkan kepada siswa cara meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 1 tangan.</li> <li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk meremas dengan 1 tangan.</li> <li>• Siswa meremas adonan dengan menggunakan 1 tangan.</li> </ul>	Kegiatan Inti

3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> <li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li> </ul>	Kegiatan Penutup
----	-------------	--	------------------

### Materi 2

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li> <li>• Memberikan salam pembuka</li> <li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	Kegiatan Awal
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan kepada siswa tentang cara memegang gunting dengan benar.</li> <li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk memegang gunting dengan benar yaitu menggunakan 3 jari (telunjuk jari tangan dan ibu jari) dalam satu genggam tangan.</li> <li>• Siswa mempraktekkan memegang gunting dengan benar.</li> </ul>	Kegiatan Inti

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan kepada siswa tentang cara menggunting media dengan pola tertentu.</li> <li>• Membimbing dan mengajarkan kepada siswa cara menggunting media dengan pola tertentu, yaitu pola bebas, lurus dan lengkung.</li> <li>• Siswa mempraktekkan menggunting media sesuai dengan pola yang dicontohkan oleh guru.</li> </ul>	
3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> <li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li> </ul>	Kegiatan Penutup

### Materi 3

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li> <li>• Memberikan salam pembuka</li> <li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	Kegiatan Awal
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan kepada siswa cara membentuk media <i>playdough</i></li> </ul>	Kegiatan Inti

		<p>menjadi bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran serta memilih media.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membimbing dan mengajarkan pada siswa cara membentuk media <i>playdough</i> menjadi bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkungan dan mengajarkan siswa untuk memilih media.</li> <li>• Siswa mempraktekkan untuk membuat bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran, serta memilih media.</li> </ul>	
3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> <li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li> </ul>	Kegiatan Penutup

#### Materi 4

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li> <li>• Memberikan salam pembuka</li> <li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> </ul>	Kegiatan Awal

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan pada siswa cara memberikan lem pada kertas sesuai dengan pola.</li> <li>• Membimbing dan mengajarkan pada siswa cara memberikan lem pada pola gambar yang ada di kertas dan mengajarkan untuk meratakan lem.</li> <li>• Siswa mempraktekkan untuk memberikan dan meratakan untuk memberikan dan meratakan lem pada pola gambar yang ada di kertas.</li> <li>• Mencontohkan pada siswa cara mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem</li> <li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem.</li> <li>• Siswa mempraktekan kegiatan mengambil media yang sudah</li> </ul>	Kegiatan Inti

		dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem.	
3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> <li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li> </ul>	Kegiatan Penutup

### **Perlengkapan**

- Adonan /*Playdough*.
- Peralatan (Cetakan, gunting, pisau plastik).
- Lembar Rencana Tindak Lanjut (RTL)

### Lampiran 3 Hasil Penilaian Baseline (A)

#### Lembar Penilaian

Variabel Motorik Halus	A1				
	Sesi				
	1	2	3	4	5
Ketepatan menggunakan alat					
- Memegang gunting dengan satu tangan.	1	2	2	2	2
- Memegang gunting dengan 3 jari (jari tengah, telunjuk, dan ibu jari).	1	2	2	2	2
- Menggunakan berbagai alat cetak.	1	2	2	2	2
Menjimpit					
- Mengambil media dengan cara menjimpit (menggunakan ibu jari dan telunjuk)	2	2	2	3	3
Menempel					
- Mengambil dan meratakan lem pada kertas	2	2	2	2	2
- Menempelkan media pada kertas sesuai pola	2	2	2	2	3
Menggunting dan Memotong					
- Menggunting dengan pola bebas	2	2	2	2	3
- Memotong dengan pola lurus	2	2	2	3	3
- Memotong sesuai pola cetakan	2	2	2	2	2
Membentuk					
- Membentuk bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga)	1	2	2	2	2
- Membentuk bentuk lonjong, pipih dan bulat	1	2	2	2	2
Meremas					
- Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan satu tangan.	1	1	1	2	2
- Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan dua tangan.	1	2	2	2	2
- Menekan dan meratakan <i>playdough</i>	1	2	2	2	2

<b>Memilin</b>					
- <b>Memilin <i>playdough</i></b>	1	1	1	2	2
<b>Menebalkan</b>					
- <b>Menebalkan garis putus-putus.</b>	2	2	2	3	3
SKOR	23	30	30	35	37
Ketercapaian	35,94	46,87	46,87	54,68	57,81
Kategori	RS	RS	RS	RS	R
Rata-Rata	48,4 (Rendah Sekali)				

**Lampiran 4 Hasil Penilaian Intervensi (B)**

Variabel	B									
	Motorik Halus									
Aspek yang dinilai	Sesi									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ketepatan menggunakan alat										
- Memegang gunting dengan satu tangan.	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
- Memegang gunting dengan 3 jari (jari tengah, telunjuk, dan ibu jari).	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
- Menggunakan berbagai alat cetak.	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
Menjimpit										
- Mengambil media dengan cara menjimpit (menggunakan ibu jari dan telunjuk)	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
Menempel										
- Mengambil dan	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4

<b>meratakan lem pada kertas</b>											
-	<b>Menempelkan media pada kertas sesuai pola</b>	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4
Menggunting dan Memotong											
-	<b>Menggunting dengan pola bebas</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
-	<b>Memotong dengan pola lurus</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
-	<b>Memotong sesuai pola cetakan</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
Membentuk											
-	<b>Membentuk bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga)</b>	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
-	<b>Membentuk bentuk lonjong, pipih dan bulat</b>	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
Meremas											

- <b>Meremas</b> <i>playdough</i> <b>dengan</b> <b>menggunakan</b> <b>satu</b> <b>tangan.</b>	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
- <b>Meremas</b> <i>playdough</i> <b>dengan</b> <b>menggunakan</b> <b>dua</b> <b>tangan.</b>	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
- <b>Menekan</b> <b>dan</b> <b>meratakan</b> <i>playdough</i>	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
Memilin										
- <b>Memilin</b> <i>playdough</i>	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
Menebalkan										
- <b>Menebalkan</b> <b>garis putus-</b> <b>putus.</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
SKOR	40	43	43	45	49	46	51	53	55	58
Ketercapaian	62,5	67,18	67,18	70,32	76,56	71,8	79,68	82,81	85,94	90,6
Kategori	C	C	C	C	B	C	B	B	SB	SB
Rata-Rata	75,4 (Cukup)									

### Lampiran 5 Hasil Penilaian Baseline (A')

Variabel Motorik Halus	A2				
	Sesi				
	1	2	3	4	5
Ketepatan menggunakan alat					
- <b>Memegang gunting dengan satu tangan.</b>	4	4	4	4	4
- <b>Memegang gunting dengan 3 jari (jari tengah, telunjuk, dan ibu jari).</b>	4	4	4	4	4
- <b>Menggunakan berbagai alat cetak.</b>	4	4	4	4	4
Menjimpit					
- <b>Mengambil media dengan cara menjimpit (menggunakan ibu jari dan telunjuk)</b>	4	4	3	4	4
Menempel					
- <b>Mengambil dan meratakan lem pada kertas</b>	3	3	4	4	4
- <b>Menempelkan media pada kertas sesuai pola</b>	3	3	3	4	4
Menggunting dan Memotong					
- <b>Menggunting dengan pola bebas</b>	3	3	3	4	4
- <b>Memotong dengan pola lurus</b>	3	3	3	4	4
- <b>Memotong sesuai pola cetakan</b>	3	3	3	4	4
Membentuk					
- <b>Membentuk bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga)</b>	3	3	3	3	4
- <b>Membentuk bentuk lonjong , pipih dan bulat</b>	3	3	3	3	4
Meremas					
- <b>Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan satu tangan.</b>	3	3	3	3	3
- <b>Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan dua tangan.</b>	3	3	3	3	3
- <b>Menekan dan meratakan <i>playdough</i></b>	3	3	3	3	3
Memilin					
- <b>Memilin <i>playdough</i></b>	3	3	3	3	3

Menebalkan						
-	<b>Menebalkan garis putus-putus.</b>	4	4	4	4	4
	SKOR	53	53	55	58	60
	Ketercapaian	82,81	82,81	85,93	90,6	93,75
	Kategori	B	B	B	SB	SB
	Rata-Rata	87,18 (Sangat Baik)				

**Lampiran 6 Hasil Observasi Baseline (A)**

<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Observasi</b>
<b>Motorik Halus</b>	Subjek mampu meremas dengan menggunakan tangan.	Subjek sama sekali belum bisa meremas <i>playdough</i> , subjek bilang “tidak bisa” karena motorik nya masih sangat kurang.
	Subjek mampu menggunting sesuai pola.	Subjek sudah bisa memegang gunting dengan 3 jari dan masih perlu bantuan untuk sekedar memegang objek yang mau digunting
	Subjek mampu membentuk berbagai bentuk.	Subjek belum bisa memilin dan membentuk sebuah <i>playdough</i> dengan tangannya, dan tidak ada tenaga dalam menggulung <i>playdough</i> .
	Subjek mampu menempelkan media pada pola gambar.	Subjek cukup bisa menempelkan akan tetapi sesekali bingung dengan pola yang berbeda.

**Lampiran 7 Hasil Observasi Intervensi (B)**

<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Observasi</b>
<b>Motorik Halus</b>	Subjek mampu meremas dengan menggunakan tangan.	Selama sesi intervensi subjek yang awalnya belum bisa sudah cukup mampu untuk meremas <i>playdough</i> dengan kekuatan tangannya walaupun sedikit lemah dan tidak kuat.
	Subjek mampu menggunting sesuai pola.	Subjek mulai menyukai menggunting <i>playdough</i> dan sudah bisa menggunting.
	Subjek mampu membentuk berbagai bentuk.	Subjek hanya mampu membentuk panjang (gulungan) belum bisa membentuk sendiri. Dan cukup bisa dalam mencetak <i>playdough</i> .
	Subjek mampu menempelkan media pada pola gambar.	Subjek sudah cukup bisa menempelkan sesuai polanya.

**Lampiran 8 Hasil Observasi Baseline (A')**

<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Observasi</b>
<b>Motorik Halus</b>	Subjek mampu meremas dengan menggunakan tangan.	Subjek sudah bisa meremas dan bisa melakukannya sendiri tanpa bantuan dan perintah.
	Subjek mampu menggunting sesuai pola.	Subjek sudah bisa menggunting dengan potongan besar maupun kecil tanpa bantuan.
	Subjek mampu membentuk berbagai bentuk.	Subjek sangat suka mencetak dan yang awalnya masih kesulitan mengeluarkan <i>playdough</i> dari cetakan, sekarang sudah bisa sendiri tanpa bantuan.
	Subjek mampu menempelkan media pada pola gambar.	Subjek sudah bisa menempelkan <i>playdough</i> yang sudah dicetak pada pola gambar di kertas seperti mencocokkan puzzle.

**Lampiran 9 Foto Kegiatan**







## Lampiran 10 Form Rater 1

### SURAT PERNYATAAN RATER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Hj. Rifa Hidayah, M. Si  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Fokus Keahlian : Psikologi Pendidikan  
Email :

Telah menjadi validator modul **MODUL** Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang untuk menurunkan prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang dilakukan oleh :

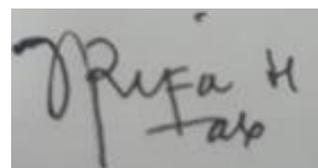
Nama : Wahyu Ratna Sari Wibowo  
NIM : 17410032

Berikut ini adalah **saran** dan **kritik** saya terhadap modul tersebut :

1. Perlu diperhatikan waktu pemberian terapi berapa lama?  
\_\_\_\_\_ Harus disesuaikan kondisi anak. \_\_\_\_\_
2. Peneliti bisa sebagai terapis bekerjasama dg guru.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,.....2021



NIP.

## Lampiran 11 Form Rater 2

### SURAT PERNYATAAN RATER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Yulia Solichatun, M. Si  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Fokus Keahlian : Psikologi Klinis  
Email :

Telah menjadi validator modul **MODUL** Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang untuk menurunkan prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang dilakukan oleh :

Nama : Wahyu Ratna Sari Wibowo  
NIM : 17410032

Berikut ini adalah **saran** dan **kritik** saya terhadap modul tersebut :

Antara tujuan pembelajaran dengan materi sebaiknya urutannya sama, kecuali memang ada maksud lain diberikan dalam urutan yang berbeda. (modul hal. 7)  
Selain di materi 1 & 2, materi-materi selanjutnya tidak ada kesesuaian antara durasi waktu yang dituliskan di pelaksanaan dengan yang dituliskan di kolom waktu dalam susunan kegiatan (missal tertulis 60 menit di pelaksanaan tapi di susunan kegiatan total tidak sampai 30 menit). Selain itu materi 3 juga tertulis berulang nomer materinya meski isinya berbeda.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,.....2021



NIP.

**Lampiran 12 Form Rater 3**

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Selly Candra Ayu, M. Si  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Fokus Keahlian : Psikologi Pendidikan  
Email :

Telah menjadi validator modul **MODUL** Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang untuk menurunkan prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang dilakukan oleh :

Nama : Wahyu Ratna Sari Wibowo  
NIM : 17410032

Berikut ini adalah **saran** dan **kritik** saya terhadap modul tersebut :

- Pemberi intervensi harus tenaga professional, missal psikolog, psikiater, guru professional.
- Peneliti sebagai observer.
- Tata penullisan sesuaikan dg kaidah yg benar, missal jika huruf latin gunakan italic(huruf miring).

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,.....2021



NIP.

**Lampiran 13 Form Rater 4**

**SURAT PERNYATAAN RATER**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novia Solichah, M.Psi  
Pekerjaan : Dosen  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Fokus Keahlian : Psikologi Pendidikan  
Email : noviasolichah@gmail.com

Telah menjadi validator modul **MODUL** Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang untuk menurunkan prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang dilakukan oleh :

Nama : Wahyu Ratna Sari Wibowo  
NIM : 17410032

Berikut ini adalah **saran** dan **kritik** saya terhadap modul tersebut :

Modul sudah rinci dan jelas, silahkan dilanjutkan untuk turun lapangan  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang,.....2021



\_\_\_\_\_  
NIP.



## Lampiran 15. Penilaian Alat Ukur

### MATERI PENILAIAN CHECKLIST BERMAIN *PLAYDOUGH* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK ADHD

#### Pengantar

Intervensi Bermain *Playdough* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD. Dengan *playdough* subjek dapat bermain bentuk, warna, teksur, melatih kelincahan, kelenturan jari-jari tangan dan koordinasi antara mata dan tangan. Bermain *playdough* dapat melatih kelenturan pergelangan otot-otot tangan dan koordinasi mata tangan sehingga dapat mengasah kemampuan motorik halus subjek untuk kesiapan dalam menulis.

#### Alat ukur

No	Aspek yang dinilai	Motorik Halus		Komentar/ Saran
		Ya	Tidak	
1.	Memegang gunting dengan satu tangan.	√		
2.	Memegang gunting dengan 3 jari (jari tengah, telunjuk, dan ibu jari).	√		
3.	Menggunakan berbagai alat cetak.	√		
4.	Mengambil media dengan cara menjimpit (menggunakan ibu jari dan telunjuk)	√		
5.	Mengambil dan meratakan lem pada kertas	√		
6.	Menempelkan media pada kertas sesuai pola	√		
7.	Menggunting dengan pola bebas	√		

8.	Memotong dengan pola lurus	√		
9.	Memotong sesuai pola cetakan	√		
10.	Membentuk bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga)	√		
11.	Membentuk bentuk lonjong , pipih dan bulat	√		
12.	Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan satu tangan.	√		
13.	Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan dua tangan.	√		
14.	Menekan dan meratakan <i>playdough</i>	√		
15.	Memilin <i>playdough</i>	√		
16.	Menebalkan garis putus-putus.	√		

## Lampiran 15 Lembar Persetujuan (Informed Consent)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS PSIKOLOGI**

Jalan Gajayana 50 Telepon 0341-558916 Malang 65164  
Laman : psikologi.uin-malang.ac.id Pos-el : fpsi@uin-malang.ac.id

**LEMBAR PERSETUJUAN  
(INFORMED CONSENT)**

Judul Penelitian : Efektivitas Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Home Schooling Cerdas Istimewa Malang.

Peneliti : Wahyu Ratna Sari Wibowo

NIM : 17410032

No Tlp : 081359299724

Dosen Pembimbing : Novia Solichah, M.Psi

No Tlp : 085707060571

Sebelum menyatakan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, penting bagi Anda untuk membaca penjelasan berikut. Lembar persetujuan ini menjelaskan tujuan, prosedur, manfaat dan kerahasiaan dari penelitian ini.

**Tujuan Penelitian**

Untuk melihat apakah bermain *playdough* ini Efektif terhadap peningkatan kemampuan motorik halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Home schooling Cerdas Istimewa Malang dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *playdough* terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di Home schooling Cerdas Istimewa Malang.

**Manfaat**

1. Anak dapat meningkatkan kemampuan motorik halus nya sehingga dapat membantu kegiatan belajar di sekolah.
2. Menjadikan metode bermain *playdough* sebagai alternatif cara untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan lain yang dibutuhkan oleh anak dengan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) termasuk dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak di sekolah.
3. Memberikan sumbangan ilmiah terhadap pengembangan psikologi pendidikan dan perkembangan mengenai anak dengan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*).

**Prosedur**

1. Pertemuan pertama sampai kelima digunakan untuk baseline I
- Pertemuan ke-6 sampai ke-15 digunakan untuk pemberian intervensi, dalam hal ini menggunakan metode visual schedule yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam modul penelitian

2. Pertemuan ke-16 sampai ke-20 digunakan untuk baseline 2

**Kerahasiaan**

Data pribadi subjek akan dijaga kerahasiaannya, Tidak ada penulisan nama subjek dalam penyimpanan data penelitian. Hasil penelitian akan dipublikasikan dalam bentuk laporan penelitian dan selanjutnya dapat dipublikasikan dalam jurnal serta dipresentasikan dalam forum ilmiah.

Saya bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hanifah

Alamat : Jl. Semandiug no.179 Curungrejo - Kepanjen

No telp : 085855999300

Saya telah menerima informasi mengenai proses yang akan dilakukan terhadap anak saya. Dengan menandatangani surat persetujuan ini, Saya menyatakan bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian.



Hanifah

Tandatangan Subjek (nama inisial)

Tanggal

# MODUL

## BERMAIN PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK ADHD

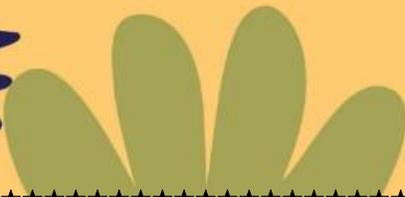


Disusun Oleh :  
**Wahyu Ratna Sari Wibowo**

---

Dosen Pembimbing :  
**Novia Solichah, M. Psi**

FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANAN MALIK IBRAHIM MALANG  
2021



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, Sehingga dapat menyelesaikan modul *Efektivitas Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) di Home schooling Cerdas Istimewa Malang*. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Kekasih Allah nabi besar Muhammad SAW. Karena berkat beliau yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan yang kita rasakan seperti sekarang ini.

Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun modul ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan dari pembaca guna kesempurnaan modul ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan modul ini.

Malang, 9 April 2021

Wahyu Ratna Sari Wibowo

**MODUL**  
**EFEKTIVITAS BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN**  
**KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity***  
***Disorder*) DI *HOME SCHOOLING* CERDAS ISTIMEWA MALANG**

A. Deskripsi Umum

Modul ini disusun untuk mendeskripsikan secara rinci kegiatan penelitian dengan judul Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang.

Menurut DSM-5 (2014) ADHD adalah gangguan perkembangan dalam peningkatan motorik anak-anak hingga menyebabkan perilaku anak yang berlebihan dan tidak lazim yang ditandai dengan gangguan pemusatan perhatian dan gangguan konsentrasi (*in-attention*), berbuat dan berbicara tanpa memikirkan akibat (*impulsif*) dan hiperaktif yang tidak sesuai dengan umurnya. ADHD adalah suatu kondisi yang pernah dikenal sebagai *Attention Deficit Disorder* (sulit memusatkan perhatian), *Minimal Brain Disorder* (ketidak beresan kecil di otak), *Minimal Brain Damage* (kerusakan kecil pada otak), *Hyperkinesis* (terlalu banyak bergerak/aktif) dan *Hyperaktif* (Hiperaktif).

Anak-anak dengan ADHD menunjukkan pola perilaku anak yang konsisten. Anak-anak dengan ADHD selalu bergerak dan tidak pernah merasakan kesenangan dari permainan atau mainan yang disukai anak-anak seusia, karena perhatian mereka suka bergeser dari satu fokus ke fokus lain. Nampaknya mereka tak henti-hentinya mencari hal-hal yang menarik dan mengasyikkan, namun mereka belum menyadarinya (Mulyadi, 2009). Kerusakan otak pada anak ADHD dapat mengatur fungsi motoriknya sehingga menimbulkan masalah motorik halus pada anak ADHD, dan anak ADHD biasanya tidak sebaik anak pada umumnya (Fadhli, 2010).

Perkembangan motorik halus anak ADHD mengalami gangguan tampak pada saat menulis, anak ADHD memiliki kemampuan motorik halus yang secara umum tidak sebaik anak biasa (Saputro, 2009). Apabila tidak dilakukan stimulasi, maka ADHD akan menimbulkan hambatan perilaku sosial dan kemampuan akademik di lingkungan rumah dan sekolah, sehingga perkembangan anak tidak optimal dengan timbulnya gangguan

perilaku di kemudian hari. Hambatan motorik halus membuat anak ADHD tidak mampu menulis (Fadhli, 2010).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di Homeschooling Cerdas Istimewa Malang pada 17-30 November 2020, subjek merupakan anak ADHD yang mengalami hambatan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan (seperti kesulitan dalam menggunting dengan benar, memegang pena, menulis, mewarnai dan menggambar). Selama kegiatan memotong, subjek masih belum bisa menggerakkan gunting diantara ibu jari dan telunjuk. Kegiatan menebali garis dengan memegang pensil, subjek masih belum bisa menahan pensil dengan benar, dan selalu menggunakan ibu jari dan jari telunjuk sehingga membuat tulisan menjadi tidak jelas. Begitupun kegiatan mewarnai, subjek tidak dapat mengontrol koordinasi tangan dan mata, tangan subjek masih terlihat lemas dan kaku. Guru kelas membenarkan hal tersebut, subjek masih sangat kesulitan memegang pena. Subjek hanya dapat memegang pena dengan dua jari, yaitu jari telunjuk dan ibu jari yang dapat menyebabkan kesulitan menulis. Karena menulis merupakan salah satu keterampilan motorik halus, maka perlu untuk melatih keterampilan motorik halus nya agar keterampilan motorik halus subjek menjadi lebih baik dan dapat belajar menulis secara mandiri.

Kemampuan motorik halus subjek agar dapat optimal maka diterapkan bermain sambil belajar. Yaitu bermain *playdough* yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus subjek. Dengan *playdough* subjek dapat bermain bentuk, warna, teksur, melatih kelincahan, kelenturan jari-jari tangan dan koordinasi antara mata dan tangan. Misal dengan cara subjek memahami dan mempraktekkan tahapan-tahapan pembuatan *playdough*. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena subjek dapat bermain mencampur tepung dan warna, selain itu subjek dapat belajar cara membuat bentuk dengan *playdough*. Dengan bermain *playdough* dapat melatih kelenturan pergelangan otot-otot tangan dan koordinasi mata tangan sehingga dapat mengasah kemampuan motorik halus subjek untuk mempersiapkan menulis simbol-simbol dalam rangka memasuki jenjang selanjutnya.

*Playdough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari clay atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu (Jatmika & Nur, 2012). Media tersebut dipilih berdasarkan dengan pendapat ahli yang berpendapat bahwa dengan *playdough*

memungkinkan anak untuk melakukan berbagai kegiatan motorik halus dan melalui pengalaman latihan yang berkelanjutan dengan menggunakan *playdough*, kemampuan motorik halus anak terstimulasi untuk berkembang. Penggunaan media *playdough* untuk pembelajaran motorik halus berdasarkan pada beberapa pertimbangan, selain murah dan lentur dipergunakan untuk membentuk pola-pola, *playdough* juga dapat dipergunakan untuk latihan meremas, menjimpit, memilin dan mencampur. Anak yang menjadi subjek penelitian sangat menyukai benda-benda yang berwarna dan bersifat lunak, sehingga *playdough* cocok untuk menarik perhatian anak agar dapat mengikuti pembelajaran. Selain itu, *playdough* aman digunakan oleh anak-anak karena bahan yang digunakan dalam pembuatan *playdough* aman bagi kesehatan anak meskipun media tersebut termakan oleh anak (Agustina, 2017).

Modul ini juga menjelaskan tahap yang akan dilakukan untuk menguji Efektivitas Bermain *Playdough* Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak *ADHD* (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang. Tahapan pada modul ini meliputi tahap awal, perlakuan (intervensi), dan akhir. Jumlah pertemuan yang akan dilakukan adalah sebanyak 20 kali sesi pertemuan, yakni terdiri dari 5 sesi untuk kondisi baseline (A1), 10 sesi intervensi dan 5 sesi baseline (A2).

B. Tujuan

Tujuan utama dari penerapan metode bermain *playdough* ini adalah untuk membantu anak *ADHD* (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dalam meningkatkan kemampuan motorik halus di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang.

C. Pelaksana

Pelaksana dalam modul ini antara lain: guru dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai pemberi intervensi (bermain *playdough*) yang mengambil peran aktif dan mengarahkan subjek sesuai dengan tujuan modul ini. Peneliti adalah sebagai pengamat dan pendamping guru pada jalannya intervensi. Adapun pelaksanaan modul ini bertempat di *Home schooling* Cerdas Istimewa Malang.

D. Bermain *Playdough*

Intervensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bermain *Playdough*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Subjek berusia 6 tahun (sekolah dasar) dan mengalami keterbatasan dalam kemampuan motorik halus.

Peran guru dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai pemberi intervensi (bermain *playdough*) yang mengambil peran aktif dan mengarahkan subjek sesuai dengan tujuan modul ini. Adapun peran peneliti adalah sebagai pengamat dan pendamping guru pada jalannya intervensi. Subjek dalam penelitian ini juga dituntut aktif dalam mengikuti tahapan intervensi supaya tujuan dalam modul ini dapat tercapai. Oleh karena itu posisi pada saat pembelajaran di kelas di atur dengan cara sebagai berikut.

Gambar 1. Posisi duduk pada proses pembelajaran (intervensi)



E. Waktu

Waktu penelitian direncanakan dalam kurun waktu kurang lebih 1 bulan dengan perincian sebagai berikut:

Waktu Penelitian	Kegiatan Penelitian
Minggu I	Persiapan Penelitian
Minggu II	Pelaksanaan <i>Baseline</i> -1
Minggu III	Pelaksanaan <i>Intervensi</i> ke 1, 2 , 3, 4, 5
Minggu IV	Pelaksanaan <i>Intervensi</i> ke 6, 7, 8, 9, 10
Minggu V	Pelaksanaan <i>Baseline</i> -2

## MODUL

### A. TOPIK

“EFEKTIVITAS BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*)”

- **Tujuan Umum :**

Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*)

- **Tujuan Pembelajaran :**

1. Siswa mampu meremas dengan menggunakan tangan.
2. Siswa mampu menggunting sesuai pola.
3. Siswa mampu membentuk berbagai bentuk.
4. Siswa mampu menempelkan media pada pola gambar.

### B. MATERI

- Materi 1 : Meremas adonan/*playdough*
- Materi 2 : Menggunting adonan/*playdough*
- Materi 3 : Membentuk adonan/*playdough*
- Materi 4 : Menempel adonan/*playdough*

### C. ACUAN

- Adonan /*Playdough*.

### D. KEGIATAN

Jadwal Pelaksanaan

Materi 1

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li><li>• Memberikan salam pembuka</li></ul>	Kegiatan Awal

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibimbing oleh guru melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan.</li> <li>• Memperlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media <i>playdough</i> yang akan digunakan untuk pembelajaran.</li> <li>• Mencontohkan pada siswa untuk meremas adonan (<i>playdough</i>) menggunakan 2 tangan.</li> <li>• Mengjari siswa untuk meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 2 tangan.</li> <li>• Siswa meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 2 tangan</li> <li>• Mencontohkan kepada siswa cara meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 1 tangan.</li> </ul>	Kegiatan Inti

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk meremas dengan 1 tangan.</li> <li>• Siswa meremas adonan dengan menggunakan 1 tangan.</li> </ul>	
3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> <li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li> </ul>	Kegiatan Penutup

## Materi 2

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li> <li>• Memberikan salam pembuka</li> <li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	Kegiatan Awal
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan kepada siswa tentang cara memegang gunting dengan benar.</li> </ul>	Kegiatan Inti

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk memegang gunting dengan benar yaitu menggunakan 3 jari (telunjuk jari tangan dan ibu jari) dalam satu genggam tangan.</li> <li>• Siswa mempraktekkan memegang gunting dengan benar.</li> <li>• Mencontohkan kepada siswa tentang cara menggunting media dengan pola tertentu.</li> <li>• Membimbing dan mengajarkan kepada siswa cara menggunting media dengan pola tertentu, yaitu pola bebas, lurus dan lengkung.</li> <li>• Siswa mempraktekkan menggunting media sesuai dengan pola yang dicontohkan oleh guru.</li> </ul>	
3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> <li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li> </ul>	Kegiatan Penutup

Materi 3

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li> <li>• Memberikan salam pembuka</li> <li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	Kegiatan Awal
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan kepada siswa cara membentuk media <i>playdough</i> menjadi bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran serta memilih media.</li> <li>• Membimbing dan mengajarkan pada siswa cara membentuk media <i>playdough</i> menjadi bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkungan dan mengajarkan siswa untuk memilih media.</li> <li>• Siswa mempraktekkan untuk membuat bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran, serta memilih media.</li> </ul>	Kegiatan Inti

3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> <li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li> </ul>	Kegiatan Penutup
----	-------------	--	------------------

#### Materi 4

No	Waktu	Kegiatan	Kegiatan
1.	08.00-08.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi</li> <li>• Memberikan salam pembuka</li> <li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar</li> <li>• Memberitahukan kepada siswa mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	Kegiatan Awal
2.	08.15-09.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan pada siswa cara memberikan lem pada kertas sesuai dengan pola.</li> <li>• Membimbing dan mengajarkan pada siswa cara memberikan lem pada pola gambar yang ada dikertas dan mengajarkan untuk meratakan lem.</li> </ul>	Kegiatan Inti

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mempraktekkan untuk memberikan dan meratakan untuk memberikan dan meratakan lem pada pola gambar yang ada di kertas.</li> <li>• Mencontohkan pada siswa cara mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem</li> <li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem.</li> <li>• Siswa mempraktekan kegiatan mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem.</li> </ul>	
3.	09.00-09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak siswa untuk melakukan pelepasan otot-otot tangan</li> </ul>	Kegiatan Penutup

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li><li>• Menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa setelah belajar.</li></ul>	
--	--	--	--

E. PERLENGKAPAN

- Adonan /*Playdough*.
- Peralatan (Cetakan, gunting, pisau plastik).
- Lembar Rencana Tindak Lanjut (RTL)

## PEMBUKAAN

### (PERKENALAN, GOOD RAPPORT, TUJUAN PELATIHAN)

#### ➤ Tujuan

- Subjek memahami maksud dari media *playdough* yang akan diberikan.
- Subjek mengetahui cara penggunaan media *playdough* dalam proses intervensi

#### ➤ Pelaksanaan

- Pelaksanaan materi pengenalan ini dilakukan sebanyak 2 kali sesi, dengan durasi 60 menit

#### ➤ Susunan kegiatan pada materi-1 sebagai berikut :

<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengkondisikan siswa agar dapat duduk di kursi.</li><li>• Memberikan salam pembuka.</li><li>• Mengajak dan membimbing siswa untuk berdoa sebelum belajar.</li><li>• Siswa dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan.</li></ul>	15 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyiapkan media dan peralatan yang dibutuhkan. Selain itu, peneliti menjelaskan sedikit kepada subject tentang kegiatan apa yang akan dimainkan pada materi 1-4 (Meremas, mengunting, membentuk, menempel)</li></ul>	45 menit

#### ➤ Metode

- *Modeling*
- *Prompting*

#### ➤ Posisi Duduk



#### ➤ Peralatan

- Adonan /*Playdough*.
- Cetakan.
- Gunting.
- Pisau plastik.

## MATERI 1

### MEREMAS ADONAN (*PLAYDOUGH*)

➤ **Tujuan**

- Subjek mampu meremas dengan menggunakan tangan

➤ **Pelaksanaan**

- Pelaksanaan materi pengenalan ini dilakukan sebanyak 2 kali sesi, dengan durasi 45 menit

➤ **Susunan kegiatan pada materi-1 sebagai berikut :**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan.</li><li>• Memperlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media <i>playdough</i> yang akan digunakan untuk pembelajaran.</li></ul>	15 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mencontohkan pada siswa untuk meremas adonan (<i>playdough</i>) menggunakan 2 tangan.</li><li>• Mengjari siswa untuk meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 2 tangan.</li><li>• Siswa meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 2 tangan.</li><li>• Mencontohkan kepada siswa cara meremas adonan (<i>playdough</i>) dengan menggunakan 1 tangan.</li><li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk meremas dengan 1 tangan.</li><li>• Siswa meremas adonan dengan menggunakan 1 tangan.</li></ul>	30 menit

➤ **Metode**

- *Modeling*
- *Prompting*

➤ **Posisi Duduk**



➤ **Peralatan**

- Adonan /*Playdough*.
- Cetakan.
- Gunting.
- Pisau plastik.

## MATERI 2

### MENGGUNTING ADONAN (*PLAYDOUGH*)

➤ **Tujuan**

- Subjek mampu menggunting sesuai pola.

➤ **Pelaksanaan**

- Pelaksanaan materi pengenalan ini dilakukan sebanyak 3 kali sesi, dengan durasi 45 menit

➤ **Susunan kegiatan pada materi-2 sebagai berikut :**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan.</li><li>• Memperlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media <i>playdough</i> yang akan digunakan untuk pembelajaran.</li></ul>	10 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk memegang gunting dengan benar yaitu menggunakan 3 jari (telunjuk jari tangan dan ibu jari) dalam satu genggam tangan.</li><li>• Mencontohkan kepada siswa tentang cara menggunting media dengan pola tertentu.</li></ul>	15 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Membimbing dan mengajarkan kepada siswa cara menggunting media dengan pola tertentu, yaitu pola bebas, lurus dan lengkung.</li><li>• Siswa mempraktekkan memegang gunting dengan benar.</li><li>• Siswa mempraktekkan menggunting media sesuai dengan pola yang dicontohkan oleh guru.</li></ul>	20 menit

➤ **Metode**

- *Modeling*
- *Prompting*

➤ **Posisi Duduk**



➤ **Peralatan**

- Adonan /*Playdough*.
- Cetakan.
- Gunting.
- Pisau plastik.

### MATERI 3

#### MEMBENTUK ADONAN (*PLAYDOUGH*)

➤ **Tujuan**

- Subjek mampu membentuk berbagai bentuk.

➤ **Pelaksanaan**

- Pelaksanaan materi pengenalan ini dilakukan sebanyak 3 kali sesi, dengan durasi 45 menit

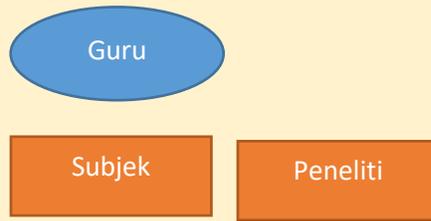
➤ **Susunan kegiatan pada materi-3 sebagai berikut :**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan.</li><li>• Memperlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media <i>playdough</i> yang akan digunakan untuk pembelajaran.</li></ul>	10 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mencontohkan kepada siswa cara membentuk media <i>playdough</i> menjadi bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran serta memilin media.</li></ul>	15 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Membimbing dan mengajarkan pada siswa cara membentuk media <i>playdough</i> menjadi bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran dan mengajarkan siswa untuk memilin media.</li><li>• Siswa mempraktekkan untuk membuat bentuk bulat, lonjong, pipih dan bentuk segitiga, persegi dan lingkaran, serta memilin media.</li></ul>	20 menit

➤ **Metode**

- *Modeling*
- *Prompting*

➤ **Posisi Duduk**



➤ **Peralatan**

- Adonan /*Playdough*.
- Cetakan.
- Gunting.
- Pisau plastik.

## MATERI 4

### MENEMPEL ADONAN (*PLAYDOUGH*)

➤ **Tujuan**

- Subjek mampu menempelkan media pada pola gambar.

➤ **Pelaksanaan**

- Pelaksanaan materi pengenalan ini dilakukan sebanyak 3 kali sesi, dengan durasi 45 menit.

➤ **Susunan kegiatan pada materi-4 sebagai berikut :**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dibimbing melakukan pemanasan otot-otot tangan dengan kegiatan merentangkan tangan, mengepalkan dan membuka telapak tangan.</li><li>• Memperlihatkan dan memberitahukan pada siswa tentang media <i>playdough</i> yang akan digunakan untuk pembelajaran.</li></ul>	10 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mencontohkan pada siswa cara memberikan lem pada kertas sesuai dengan pola.</li><li>• Membimbing dan mengajarkan pada siswa cara memberikan lem pada pola gambar yang ada di kertas dan mengajarkan untuk meratakan lem.</li><li>• Siswa mempraktekkan untuk memberikan dan meratakan untuk memberikan dan meratakan lem pada pola gambar yang ada di kertas.</li></ul>	15 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mencontohkan pada siswa cara mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem</li><li>• Mengajarkan dan membimbing siswa untuk mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem.</li><li>• Siswa mempraktekan kegiatan mengambil media yang sudah dibentuk dengan cara menjimpit dan menempelkan media tersebut pada pola gambar yang ada di kertas yang telah diberikan lem.</li></ul>	20 menit

➤ **Metode**

- *Modeling*
- *Prompting*

➤ **Posisi Duduk**



➤ **Peralatan**

- Adonan /*Playdough*.
- Cetakan.
- Gunting.
- Pisau plastik.

**Lembar Observasi**

<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Observasi</b>
Motorik Halus	<ul style="list-style-type: none"><li>• Subjek mampu meremas dengan menggunakan tangan.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Subjek mampu menggunting sesuai pola.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Subjek mampu membentuk berbagai bentuk.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Subjek mampu menempelkan media pada pola gambar.</li></ul>	

## Lembar Penilaian

Variabel Motorik Halus	A1					B										A2				
Aspek yang dinilai	Sesi																			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5
<b>Ketepatan menggunakan alat</b>																				
- Memegang gunting dengan satu tangan.																				
- Memegang gunting dengan 3 jari (jari tengah, telunjuk, dan ibu jari).																				
- Menggunakan berbagai alat cetak.																				
<b>Menjimpit</b>																				
- Mengambil media dengan cara menjimpit (menggunakan ibu jari dan telunjuk)																				
<b>Menempel</b>																				
- Mengambil dan meratakan lem pada kertas																				

- Menempelkan media pada kertas sesuai pola																			
<b>Menggunting dan Memotong</b>																			
- Menggunting dengan pola bebas																			
- Memotong dengan pola lurus																			
- Memotong sesuai pola cetakan																			
<b>Membentuk</b>																			
- Membentuk bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga)																			
- Membentuk bentuk lonjong , pipih dan bulat																			
<b>Meremas</b>																			
- Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan satu tangan.																			

- Meremas <i>playdough</i> dengan menggunakan dua tangan.																				
- Menekan dan meratakan <i>playdough</i>																				
<b>Memilin</b>																				
- Memilin <i>playdough</i>																				
<b>Menebalkan</b>																				
- Menebalkan garis putus- putus.																				

**Keterangan:**

- Skor 4 : Apabila anak mampu melakukan kegiatan dengan tepat secara mandiri.
- Skor 3 : Apabila anak mampu melakukan kegiatan dengan tepat dengan banyak bantuan (4-6 kali) melalui bantuan berupa intruksi atau bantuan secara fisik.
- Skor 2 : Apabila anak mampu melakukan tugas dengan bantuan penuh.
- Skor 1 : Apabila anak tidak mampu melakukan atau tidak mau melakukan kegiatan meskipun telah diberikan instruksi dan bantuan.

**DAFTAR PUSTAKA**

American Psychiatric Association, 2014. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (Fifth Edition). Washington, DC: Author.

Agustina, S. 2017. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Dengan Menggunakan Media *Playdough* Pada Anak AutisJurnal Widia Ortodidaktika Vol 6 No 7 Tahun 2017.

Fadhli, Aulia. 2010. Buku Pintar Kesehatan Anak. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.

Jatmika, Yusup Nur.2012. Ragam Aktivitas Untuk Play Group. Yogyakarta: Diva Press.

Mulyadi, S. 2009. Mengatasi Problem Anak Sehari-hari. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Saputro, D. 2009. ADHD (*Attention Deficit/Hiperactivity Disorders*). Jakarta: Sagung Seto