

Dampak Permainan *Fishing Get* Terhadap Aspek Perilaku Siswa *Attention Deficit Hyperactive Disorder* (**ADHD**) di Sekolah Dasar.

Abdul Aziz^a, Zaenul Amri^b, Amir Bagja^c, M.Nurul Wathani^d

^aFakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

^{bcd}Fakultas Teknik, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

abdulaziz@hamzanwadi.ac.id, zaenulamri@hamzanwadi.ac.id,

amirbagja@hamzanwadi.ac.id, mnurulwathani@hamzanwadi.ac.id

Keywords: Abstract

Fishing Get, Behavior,
Attention Deficit
Hyperactive Disorder.
Fishing Get, Perilaku,
Attention Deficit
Hyperactive Disorder.

This research aims to see the effect of the Fishing Get game on the development of Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) students' behavior. The type of research used is quantitative research with an experimental approach in the form of Single Subject Research (SSR). The research design used is A-B-A. This study used 1 sample, namely ADHD children in elementary school. The data collection techniques used are observation and documentation, as well as the data analysis techniques used in this research, namely descriptive statistics, where the data will be described thoroughly. The results of the research show that there is an influence of the Fishing Get game on the behavioral abilities of ADHD students after being given intervention through the implementation of the Fishing Get game. This increase can be seen by an increase in the frequency of behavior obtained by children, where in the baseline phase-1 (A1) it was 30, the intervention phase (B) was 70, and in the baseline phase-2 (A2) it was 80. The frequency of concentration behavior obtained by children, So the Fishing Get game can be categorized as good for improving behavioral abilities in ADHD children. So, it can be concluded that there is an influence of the Fishing Get game on the behavioral abilities of Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) children.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan Fishing Get terhadap perkembangan perilaku siswa Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD). Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen berupa Single Subyek Research (SSR). Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A. Penelitian ini menggunakan 1 sampel yakni anak ADHD di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni statistik deskriptif, dimana datanya akan dideskripsikan secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan Fishing Get terhadap kemampuan perilaku siswa ADHD setelah diberikan intervensi melalui penerapan permainan Fishing Get. Peningkatan tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan frekuensi perilaku yang diperoleh anak, dimana pada fase baseline-1 (A1) sebesar 30, fase intervensi (B) sebesar

70, dan fase baseline-2 (A2) sebesar 80 frekuensi perilaku konsentrasi yang diperoleh anak, sehingga permainan Fishing Get dapat dikategorikan baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan perilaku pada anak ADHD. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan Fishing Get terhadap kemampuan perilaku anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD).

A. Pendahuluan

Anak merupakan sumber daya manusia yang harus sejak dini disiapkan untuk dapat berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya, namun tidak setiap anak terlahir dalam kondisi normal, sehingga banyak sekali orang tua dan tenaga pendidik yang mengabaikan pendidikan anak dengan kebutuhan khusus, atau yang disingkat dengan ABK. Anak berkebutuhan husus (ABK) diartikan sebagai anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya, yang menunjukkan ketidakmampuan mental, emosi, atau fisik namun mereka tetap harus mendapatkan pendidikan. Ungkapan senada juga ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional terutama pasal 5 ayat 2, bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan sosial berhak memperoleh pendidikan khusus.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah anak berkebutuhan khusus di Indonesia mencapai angka 1,6 juta anak. Tercatat dari 514 kabupaten/kota di seluruh tanah air, di kabupaten Lombok Timur jumlah anak berkebutuhan khusus (ABK) mencapai angka 205.000 anak, dari 205.000 anak berkebutuhan khusus baru 30% yang sudah mendapatkan layanan pendidikan inklusi di sekolah SLB dan masih ada 70% anak berkebutuhan khusus yang harus dilayani.

Selain pada sekolah khusus seperti SLB, ditemukan juga beberapa anak yang mengalami kebutuhan khusus di pendidikan sekolah formal, salah satunya yaitu Attention Deficite Hiperactive Disorder (ADHD). Baihaqi dan Sugiarmim (2006: 2) secara umum ADHD adalah kondisi anak yang memperlihatkan ciri dan gejala kurangnya pemusatan perhatian, perilaku hiperaktif, dan perilaku impulsif yang dapat menyebabkan sebagian besar ketidakseimbangan aktivitas hidup mereka. Menurut Judarwanto (2006: 3) dikutip dari Holilah (2017: 3) menyatakan bahwa pada umumnya anak ADHD mempunyai kemampuan pada konsentrasi yang rendah, karena anak ADHD tidak mampu mempertahankan perhatian terhadap suatu kegiatan disebabkan karena kurang konsentrasi. Konsentrasi dalam hal ini merupakan ke tidak mampuan untuk mempertahankan fokus pada suatu kegiatan dan rentang perhatiannya yang sangat singkat.

ADHD adalah suatu istilah populer yang merupakan kependekan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder. Jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia yaitu Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH). Baihiqi dan Sugiarmim (2008) mengartikan ADHD dengan anak yang memperlihatkan simtom-simtom (ciri atau gejala) kurang konsentrasi, hiperaktif, dan implusif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan sebagian besar kegiatan hidup mereka. Sementara Kosasih dkk., (2012) mengartikan ADHD dengan gangguan perilaku yang ditandai dengan gangguan pemusatan perhatian, pembicaraan yang lepas kontrol, serta perilaku yang hiperaktif. Menurutnya, pada umumnya gangguan ADHD sering dijumpai pada anak sekolah dan mayoritas penderita gangguan ADHD ini adalah anak Laki-laki.

Gangguan perhatian dapat diartikan suatu gangguan yang terjadi pada anak dimana anak hanya dapat memfokuskan perhatian dalam waktu yang singkat yakni kurang dari lima menit, sehingga tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan padanya, serta anak tidak bisa memusatkan perhatian pada satu kegiatan saja. Ia sering kali mengalihkan perhatiannya ke berbagai objek lain sesuai dengan apa yang dia dengar, lihat, maupun yang dia rasakan. Gangguan perhatian ada yang menyebutnya tipe predominant inattention dimana anak dengan ADHD yang masalah utamanya terletak di rendahnya konsentrasi, sulit berfokus pada sesuatu dan sangat mudah teralihkan perhatiannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru peneliti menemukan peserta didik yang menunjukkan perilaku ADHD. Perilaku peserta didik ini ditandai dengan perilaku inatensi, hiperaktif dan impulsif. Perilaku inatensi meliputi ketidakmampuan siswa dalam berkonsentrasi dalam waktu

yang lama dan tidak memperhatikan perintah guru. Perilaku hiperaktif meliputi tidak dapat duduk dengan keadaan tenang, mondar-mandir di dalam kelas, banyak melakukan gerakan tangan dan kaki yang berlebihan serta keluar masuk kelas dengan berbagai alasan. Selanjutnya perilaku impulsif siswa meliputi siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan suka mengganggu teman-temannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Gejala dari ADHD sangat kompleks sehingga guru maupun orang tua sulit untuk memutuskan apakah anak tersebut mengalami gangguan ADHD. Sebab sebagian perilaku yang merupakan gejala ADHD juga dapat ditemukan pada anak-anak umumnya, hanya kadarnya, waktu timbulnya gejala, dan penyebab muncul gejala tersebut yang berbeda.

Apabila perilaku ADHD dibiarkan begitu saja, akan memberikan dampak pada perkembangan jenjang pendidikan selanjutnya. ADHD juga akan memberi dampak pada perkembangan anak yang mengalami perilaku tersebut, seperti kurangnya perhatian terhadap pelajaran, anak sering gagal dan tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Di dalam kelas anak dengan gangguan ADHD juga akan mengganggu proses belajarmengajar karena perilaku anak ADHD ini sering berteriak, berjalan atau berlari dan mengganggu teman lainnya sehingga memberi pengaruh negatif terhadap peserta didik lainnya dan kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan optimal.

Seburuk apapun tingkat penyimpangan perilaku gangguan ADHD yang dilakukan siswa, diharapkan masih memiliki potensi yang baik untuk belajar. Potensi tersebut diharapkan dapat dikembangkan agar siswa mendapatkan penilaian yang positif dari orang-orang di sekitarnya. Terkait dengan karakteristik yang telah disebutkan, anak dengan gangguan ADHD perlu mendapat perhatian dan penanganan khusus. Berbagai penanganan untuk mengendalikan perilaku ADHD dapat dilakukan dengan berbagai teknik. Salah satu usaha untuk mengatasi perilaku ini perlu diadakan penelaahan secara mendetail. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian yang berusaha memahami secara mendetail tentang suatu gejala, sebab dan akibat yang ditimbulkan.

Meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD dapat dilakukan dengan menggunakan permainan seperti permainan kolase, terapi permainan latto, permainan puzzle, Fishing Get. Permainan Fishing Get ini dianggap lebih cocok dipergunakan pada anak ADHD karena alat yang dipergunakan mudah didapatkan, menyenangkan dan mengasikkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Umi Nadhiro (2017: 2) Fishing Get merupakan suatu alat permainan edukatif (APE) yang bersifat konstruktif dan menyenangkan, dimana anak dapat mengambil ikan sesuai dengan intruksi yang telah diberikan. Fishing Get merupakan permainan edukatif yang bersifat konstruktif dan menyenangkan, dimana fungsi utama Fishing Get secara umum adalah sebagai sarana untuk melatih anak dalam memahami intruksi yang diberikan oleh guru, tapi secara khusus Fishing Get dapat difungsikan untuk melatih konsentrasi anak. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan Umi Nadhiro menggunakan permainan Fishing get dengan lama waktu 45 menit dilakukan 7 kali pertemuan dapat meningkatkan konsentrasi. Beranjak dari permasalahan di atas, peneliti termotivasi untuk mengimplementasikan permainan Fishing Get untuk meningkatkan kemampuan perilaku pada anak Attention Deficite Hiperactive Disorder (ADHD).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen. Pendekatan eksperimen yang digunakan berupa Single Subject Research (SSR) (Sugiyono, 2020: 111). Single Subject Research (SSR) adalah sebagai desain penelitian untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan dengan kasus tunggal. Desain penelitian yang peneliti gunakan pada bidang modifikasi perilaku dengan eksperimental kasus tunggal (Single Subject Research) yaitu desain reversal dengan model A-B-A. (Prahmana, 2021: 49). Variasi desain reversal yang peneliti gunakan terbagi dalam tiga fase yaitu fase baseline-1 (A1), ini untuk mengetahui kemampuan awal anak, Anak diberikan tes sebanyak tiga sesi sampai kondisi kemampuan subyek stabil, selanjutnya diberikan intervensi (B) melalui permainan *Fishing Get* yang dilakukan selama lima sesi, Setelah fase intervensi dan data intervensi stabil maka dilanjutkan ketahap *baseline-2* (A2).

Subjek penelitian ini adalah siswa berinisial S usia 10 tahun dengan kondisi ADHD. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi serta teknik analisis data yang penulis gunakan adalah statistik deskriptif dengan menggunakan analisis visual grafik pada subjek.

C. Hasil dan Pembahasan

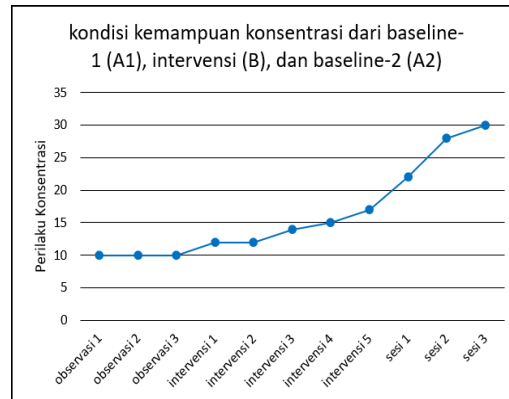
Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan selama 90 hari yang terbagi menjadi 3 fase. Dimulai dari fase baseline-1 (A1), Fase intervensi (B), dan fase baseline 2 (A2). Fase A1 menunjukkan frekuensi perilaku konsentrasi sebanyak 10 kali secara keseluruhan pada hari pertama. Fase A1 dilaksanakan sebanyak 3 kali dengan total keseluruhan 30 frekuensi perilaku yang berkonsentrasi.

Fase Intervensi (B) dilaksanakan selama 5 kali sesi setiap sesi membutuhkan waktu 1 jam. Pada kegiatan ini menghasilkan frekuensi yang meningkat dibuktikan dengan Pada kegiatan intervensi hari pertama subjek menunjukkan frekuensi perilaku konsentrasi sebanyak 12 kali secara keseluruhan, begitupun pada intervensi kedua frekuensi perilaku konsentrasi subjek sebanyak 12 kali. Selanjutnya, subjek menunjukkan perilaku konsentrasi sebanyak 14, 15, 17 kali pada sesi-sesi berikutnya. Sehingga total frekuensi konsentrasi subjek selama 20 hari intervensi dengan dibagi 5 sesi adalah 70 frekuensi perilaku konsentrasi. perilaku subjek setelah dimasukkan dalam grafik visual intervensi, bahwasannya perilaku konsentrasi anak mengalami peningkatan.

Fase baseline 2 (A2) dilaksanakan dengan frekuensi perilaku konsentrasi subjek yang diambil dari kegiatan *baseline-2* yang dilakukan selama 3 hari. Pada kegiatan *baseline-2* hari pertama subjek menunjukkan frekuensi perilaku konsentrasi sebanyak 22 kali secara keseluruhan. Selanjutnya, subjek menunjukkan perilaku konsentrasi sebanyak 28 kali pada hari kedua, cukup banyak mengalami peningkatan, dan pada hari ketiga frekuensi konsentrasi subjek kembali naik sebanyak 30 kali. Sehingga total frekuensi perilaku konsentrasi yang didapatkan subjek selama 3 hari penerapan *baseline-2* (A2) adalah 80 frekuensi perilaku konsentrasi.

Grafik Display kemampuan konsentrasi pada *baseline-1 (A1)*,intervensi, dan *baseline-2 (A2)*



Grafik di atas merupakan akumulasi skor data yang diperoleh subjek mulai dari kegiatan *baseline-1 (A1)*, intervensi (B) dan *baseline-2 (A2)*. Jumlah frekuensi perilaku konsentrasi yang didapatkan subjek selama observasi sebesar 30, kemudian meningkat di kegiatan intervensi menjadi 70 frekuensi perilaku konsentrasi dan semakin meningkat di kegiatan *baseline-2 (A2)* yaitu 80 frekuensi perilaku konsentrasi yang diperoleh subjek. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari permainan *Fishing Get* terhadap kemampuan konsentrasi anak ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*), dilihat dari meningkatnya frekuensi perilaku konsentrasi yang didapat anak di setiap kegiatan, frekuensi berkurang di *baseline-1*, semakin meningkat pada fase intervensi dan cukup stabil pada fase *baseline-2*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Fishing Get* termasuk dalam kategori baik dilaksanakan untuk siswa ADHD dimana kita bisa lihat hasil dari responden bahwa (80) frekuensi perilaku konsentrasi yang diperoleh subjek.

E. Catatan

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam proses penelitian, adapun saran yang akan kami sampaikan ini bertujuan untuk memberikan dukungan bagi sekolah agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaan pendidikan inklusi. Adapun saran berdasarkan apa yang menjadi temuan adalah bagi sekolah.

F. Referensi

Armanila, & Khadijah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing

Azkiya, R. N. (2021). Permainan Sensori Motorik Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Dengan ADHD. *Jurnal Procedia*, volume 9, No 119-126, 10. Doi: 10. 22219/procedia.v9i4.16459

- Barzegary, & Zamini. (2011). The Effect of Play Therapy on Children with ADHD. *Jurnal sosial and behavioral Sciences*. Volume 30, No. 2216-2218
- Data kemdikbud Pendidikan PAUD (2019). *Jurnal visipena*. Vol. 10, No.1
- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain
Direktur Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar
- Eva, Nur. (2015). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Malang: Fakultas Pendidikan Psikologi.
- Hidayah, N. at all (2019). *Pendidikan Inklusi dan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yograyakrta: Samudra Biru.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers
- Indra, S. (2017). Sensorimotor Game Method to Increase Learning Concentration Children Intellectual Disability with Moderate Category. *jurnal widia ortodidaktika*, volume 6, No 6.
- J. David Smith. (2012). *Sekolah Inklusif (Konsep dan Penerapan Pembelajaran)*. Bandung: Nuansa.
- Papalia, dkk. (2004). *Human Development*. New York: McGraw-Hill Companics, Inc.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.
- Permendiknas 70 tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif.
- Prahmana indra. (2021). *Single Subject Research*. Yogyakarta: UAD Press.
- Puti, P. I. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dengan Pendekatan Reinforcement Melalui Metode Bermain Bunchems. Vol. 3, No. 207-213
- Sari, Ethyca. (2013). Pengaruh Fishing Game Terhadap Konsentrasi Anak Tunagrahita Di SLB C Alpha Wardhana Surabaya. Vol. 1, No. 1-8
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadari, (2019). *Model Pendidikan Inklusi Dalam Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Kanwa Publisher
- Susanti, & Suryaningsih. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hiperactivity Disorder (ADHD) Melalui Olahraga Memanah. Vol. 2, No. 2
- Triwulandari, & Setyowati. (2022). Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Ikan Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 11, No. 1