

**PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK
*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY
DISORDER* (ADHD) DI PAUD INKLUSI
TERPADU TERATAI PUTIH
KOTA BANJARBARU**

SKRIPSI

**OLEH
FIRDATUN FAUZIAH**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI ANTASARI
BANJARMASIN
2025**

**PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK
*ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY
DISORDER* (ADHD) DI PAUD INKLUSI
TERPADU TERATAI PUTIH
KOTA BANJARBARU**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Dan Humaniora
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi Islam

Oleh

Firdatun Fauziah
NIM 210103040041



**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI ANTASARI
PRODI PSIKOLOGI ISLAM
BANJARMASIN
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firdatun Fauziah

NIM : 210103040041

Tempat, tanggal lahir : Batu-bua II, 24 Agustus 2003

Program Studi : Psikologi Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul "penerapan *Game-Based Learning* Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru" adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, Saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarbaru, 28 Februari 2025
Yang Membuat Pernyataan



Firdatun Fauziah
NIM. 210103040041

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK *ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY* *DISORDER* (ADHD) DI PAUD INKLUSI TERPADU TERATAI PUTIH KOTA BANJARBARU

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Firdatun Fauziah

NIM. 210103040041

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dapat diajukan kepada Tim Penguji

Pembimbing I



Dra. Mulyani, M.Ag
NIP. 196810101994032004

Pembimbing II



Miftahul Aula Sa'adah, M.Psi., Psikolog
NIP. 198712042023212029

Mengetahui
Ketua Prodi Psikologi Islam



Dra. Mulyani, M.Ag
NIP. 196810101994032004

KETERANGAN BEBAS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Bebas Plagiasi

Nomor: 642/Un.14/III.3/PP.00.9/04/2025

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama	: Firdatun Fauziah
NIM	: 210103040041
Semester	: VIII (Delapan)
Tahun Akademik	: Genap 2024/2025
Prodi	: Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah	: Skripsi
Judul Karya Ilmiah	: PENERAPAN GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)

Telah dinyatakan bebas dari unsur plagiasi menggunakan *DrillBit Plagiarism Detection Software* dengan *similarity* sebesar 25% dan *excluded < 8 words*. Hasil uji menunjukkan bahwa karya ilmiah ini mulai dari Bab I hingga Bab V memiliki persentase kesamaan sebesar 5% (terlampir).

Demikian surat keterangan bebas plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 17 April 2025

a.n. Ketua Prodi Psikologi Islam

Sekretaris,



M. Muchin, M.A

PENGESAHAN SKRIPSI
PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK
ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY
***DISORDER (ADHD)* DI PAUD INKLUSI**
TERPADU TERATAI PUTIH
KOTA BANJARBARU

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Firdatun Fauziah
NIM. 210103040041

Telah Diajukan pada Tim Penguji
Pada: Hari Senin, Tanggal 21 April 2025
Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1	Dra. Hj. Siti Faridah, M. Ag (Ketua Penguji)	1 
2	Musfichin, M. A (Penguji I)	2 
3	Miftahul Aula Sa'adah, M.Psi., Psikolog (Penguji II)	3 
4	Dra. Mulyani, M. Ag (Penguji III)	4 
5	Rifqa Amalia Azzyati, S.Psi., M.A (Notulis)	5 

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Antasari Banjarmasin,



Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag
NIP. 197812272003121000

ABSTRAK

Firdatun Fauziah. 210103040041. Penerapan *Game-Based Learning* Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) Di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru. Pembimbing: (I) Dra. Mulyani M. Ag. (II) Miftahul Aula Sa'adah, M. Psi. Psikolog.

Kata kunci: *Game-Based Learning*, Motorik Halus, ADHD, *Playdough*

Anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *game-based learning* dalam meningkatkan motorik halus anak ADHD di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan model pengembangan ADDIE hingga tahap implementasi. Subjek penelitian adalah tiga anak ADHD yang berusia 4–6 tahun di PAUD Terpadu Teratai Putih. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, lembar asesmen perkembangan motorik halus, serta wawancara dengan Guru kelas. *Game-based learning* yang diterapkan berupa permainan menggunakan *Playdough*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* berbasis *playdough* meningkatkan keterampilan motorik halus anak, termasuk koordinasi tangan, fleksibilitas, dan ketelitian. Penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan koordinasi dan ketangkasan tangan tetapi juga membantu meningkatkan fokus serta keterlibatan anak dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan *game* edukatif dapat direkomendasikan sebagai alternatif dalam terapi dan pembelajaran bagi anak ADHD.

KATA PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan bahagia kepada kedua orang tua tercinta, yaitu ayah Akhmad Riduansyah dan ibu tersayang Suriani yang senantiasa selalu memanjatkan do'a kepada Allah SWT untuk kelancaran dan keberhasilan anaknya, terimakasih juga kakek Sutaiman, paman Syarifuddin, Cu (Tante) lesi, lemi dan Ina yang senantiasa mendukung penuh dengan selalu memberikan dukungan, juga kepada adik saya satu-satunya yaitu Mayada Nurfadilah yang menjadi salah satu alasan saya semangat menyelesaikan skripsi ini. Serta seluruh keluarga besar dan teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung. Semoga apa yang menjadi kebaikan bagi kita bernilai pahala dan dilipatgandakan oleh Allah SWT. *Āmīn yā Rabbal'alamīn*.

MOTTO

“Jika tak ada yang mendukungmu melangkah, tetaplah menjadi penyemangat untuk mereka, karena hati yang bersandar pada Allah tak akan pernah goyah”

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

أَمَّا بَعْدُ

Al-ḥamdu lillāhi rabbil-‘ālamīn, Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan *Game-Based Learning* Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) Di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, doa, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah menerima dan menyetujui judul skripsi ini serta telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian dalam memperoleh data.
2. Ibu Dra. Mulyani, M. Ag, selaku ketua jurusan Psikologi Islam sekaligus dosen penasihat akademik atau dosen pembimbing I yang dengan senang

hati selalu meluangkan waktu untuk mendukung dan membantu membimbing sejak awal perkuliahan hingga selesai.

3. Ibu Miftahul Aula Sa'adah, M. Psi. Psikolog, selaku dosen pembimbing II yang tiada bosan ditengah kesibukan meluangkan waktu dalam mengarahkan dan membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Musfichin, M.A, selaku sekretaris jurusan Psikologi Islam yang telah membantu kelancaran penulis dalam penyelesaian administrasi dan skripsi.
5. Para dosen jurusan Psikologi Islam yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora.
6. Kepala tata usaha Fakultas Ushuluddin dan Humaniora beserta staff yang telah membantu kelancaran penulis selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi.
7. Ketua Yayasan Berkah Insan Mulia dan Kepala Sekolah PAUD Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru yang telah memberikan izin dan memfasilitasi dalam penelitian skripsi.
8. Seluruh Staff Guru PAUD Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru, yang sudah bersedia untuk berbagi informasi yang diperlukan.
9. Seluruh subjek dan informan yang telah berkenan untuk memberikan informasi dalam penggalan data dalam penelitian skripsi ini.

10. Keluarga, Sahabat dan teman seperjuangan Psikologi Islam Angkatan 2021 serta teman-teman yang telah memberikan dukungan dan motivasi agar selalu semangat untuk menyelesaikan skripsi.

Peneliti hanya bisa membalasnya dengan berdo'a semoga segala bantuan, arahan dan bimbingan yang diberikan oleh semua pihak akan digantikan dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah Swt. Semoga kita selalu dipanjangkan-Nya umur, disehatkan badan, dimudahkan rezeki dan dimudahkan serta dilancarkan dalam segala urusan. Semoga skripsi ini bermanfaat, baik bagi peneliti, subjek penelitian, instansi yang menjadi tempat penelitian dan bagi para pembaca untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan ke depan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi ilmiah yang berguna terutama dalam bidang psikologi pendidikan.

Banjarbaru, 9 April 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SKEMA	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Signifikasi Penelitian	8
E. Definisi Istilah	10
F. Penelitian Terdahulu	12
G. Sistematik Penulisan	17
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Penerapan <i>Game-Based Learning</i>	19
1. Definisi <i>Game-Based Learning</i>	19
2. Karakteristik <i>Game-Based Learning</i>	21
3. Manfaat <i>Game-Based Learning</i> Dalam Pendidikan Anak ADHD	22
4. Strategi Implementasi <i>Game-Based Learning</i>	23
B. Motorik Halus	24
1. Definisi Motorik Halus	24
2. Karakteristik, Prinsip-Prinsip Dan Tujuan Pengembangan Motorik Halus	26
3. Indikator Perkembangan Motorik Halus	27
4. Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus	28
C. Anak ADHD	29
1. Definisi ADHD	29
2. Karakteristik Anak ADHD	32
3. Dampak ADHD Pada Perkembangan Motorik Halus	33
4. Faktor Penyebab Anak ADHD	34
D. Media <i>Playdough</i>	37
1. Definisi <i>Playdough</i>	37
2. Manfaat Media <i>Playdough</i>	39
3. Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Playdough</i>	40

E. Pendidikan Inklusif Di PAUD	41
1. Definisi Pendidika Inklusif	41
2. Program Pembelajaran Untuk Anak ADHD	43
3. Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak ADHD	46
F. ABK Perspektif Islam	48
G. Kerangka Berfikir	52
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis dan Model Penelitian	54
B. Desain Penelitian	55
C. Objek dan Subjek Penelitian	56
D. Data dan Sumber Data	57
E. Model Pengembangan	58
F. Langkah-langkah Pengembangan	58
G. Teknik Pengumpulan Data	62
H. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	65
1. Profil PAUD Terpadu Teratai Putih	65
2. Visi dan Misi PAUD Terpadu Teratai Putih	66
3. Struktur Lembaga PAUD Terpadu Teratai Putih	68
B. Produk Akhir	68
C. Penyajian Data	77
1. Identitas dan Deskripsi Subjek Penelitian	77
2. Identitas dan Deskripsi Informan Penelitian	79
3. Deskripsi Hasil Penelitian	81
D. Pembahasan Data Penelitian	95
E. Keterbatasan Penelitian	104
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN-LAMPIRAN	117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	192

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Perkembangan Motorik Halus	27
Tabel 4. 1 Modul Penerapan <i>Game-based learning</i>	69

DAFTAR SKEMA

Skema 2. 1 Kerangka Berfikir	52
Skema 4. 1 Struktur Lembaga PAUD Terpadu Teratai Putih	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Surat menyurat penelitian	118
Lampiran B: pernyataan kesediaan Informan	138
Lampiran C: Hasil observasi studi pendahuluan dan hasil observasi pengambilan data	141
Lampiran D: verbatim wawancara Informan	159
Lampiran E: Produk awal, revisi dan akhir.....	174
Lampiran F: Foto Dokumentasi Observasi	177