

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik halus adalah kemampuan seseorang untuk mengoordinasikan gerakan otot kecil, seperti tangan dan jari. Kemampuan ini sangat penting dalam berbagai aktivitas anak, seperti menulis, menggambar, makan, dan berpakaian. Pada anak usia dini, perkembangan motorik halus menjadi dasar penting untuk keberhasilan akademik dan sosial di masa depan. Anak dengan ADHD sering menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, karena mereka cenderung mengalami hambatan dalam penyesuaian sosial, terutama dalam menjalin komunikasi dan pertemanan.¹ Perkembangan motorik halus sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Namun, banyak anak menghadapi hambatan khusus dalam mengembangkan motorik halus², seperti pada gerakan yang tidak memerlukan banyak tenaga tetapi membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang presisi.³

Anak ADHD sering memiliki tulisan tangan yang kurang rapi, yang dapat ditemukan pada berbagai tingkat keparahan, dari ringan hingga berat. Tulisan

¹ Khanapi, "Pembelajaran Pada Anak," *Records Management Journal* 1, no. 2 (2024): 1–15.

² Adnan Faris Naufal et al., "Pengaplikasian Permainan Busy Board Untuk Melatih Fokus Anak ADHD di PAUD Inklusi Harapan Bunda Wita," *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)* 3, no. 6 (2023): 238–42.

³ Widia Shofa Ilmiah, Fifi Maulidatul Azizah, and Nina Sukma Amelia, "Hubungan Tingkat Religiusitas Dan Tingkat Pengetahuan Tentang Alat Kontrasepsi Dengan Inisiasi Berperilaku Pacaran Permisif Pada Remaja di SMAN 1 Rambipuji - Jember," *Jurnal Sain Med* 9, no. 1 (2017): 62–68.

tangan yang buruk ini terkait dengan masalah aktivitas motorik dan sikap impulsif yang tergesa-gesa. Masalah koordinasi motorik, baik motorik kasar maupun halus, serta koordinasi antara mata dan tangan, juga memengaruhi kemampuan ini. Anak ADHD biasanya kesulitan mengontrol dan mengoordinasikan aktivitas motoriknya. Gerakan yang dilakukan terus-menerus tanpa henti membuat mereka sulit untuk fokus atau memusatkan perhatian.⁴

Islam mengajarkan bahwa setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sebagaimana dinyatakan oleh Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah: 286

﴿ لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِن نَّسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۗ إِنَّتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ۝ ٢٨٦ ﴾

Artinya:

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): ‘Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebaskan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebaskan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maafilah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir”

Anak-anak di PAUD seharusnya mendapatkan stimulasi yang cukup melalui berbagai kegiatan bermain dan belajar yang dirancang untuk melatih keterampilan mereka. Aktivitas manipulatif, seperti bermain balok, meronce, atau menjepit, merupakan metode yang efektif untuk melatih motorik halus. Namun, pada

⁴ Dinda Imelda Sari, “Anak ADHD Penyusun : Nadzarina Febrianti Dinda Imeldasari Bilqiis Ghina Gizella Endang Pudjiastuti S .,” no. April (2023).Sari, 11–12.

kenyataannya banyak anak, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus seperti ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*), masih kesulitan menguasai keterampilan motorik halus dasar. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara kondisi ideal yang diharapkan dan situasi nyata di lapangan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 70 Tahun 2009, pendidikan inklusif diartikan sebagai suatu sistem penyelenggaraan pendidikan yang membuka akses seluas-luasnya bagi seluruh peserta didik, termasuk di dalamnya anak berkebutuhan khusus maupun anak yang memiliki potensi kecerdasan atau bakat istimewa, untuk mengikuti proses pembelajaran dalam satuan pendidikan yang sama. Pada Pasal 2 regulasi tersebut dijelaskan bahwa tujuan utama dari pendidikan inklusif adalah memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus, baik dalam aspek fisik, emosional, mental, maupun sosial, serta peserta didik berbakat, agar dapat mengakses layanan pendidikan yang bermutu sesuai dengan karakteristik kebutuhan dan kemampuan masing-masing.⁵

Kondisi ini memerlukan pendekatan khusus, terutama dalam pendidikan inklusi. Pendekatan *game-based learning* sangat relevan diterapkan karena memungkinkan anak dengan ADHD belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan permainan untuk tujuan pendidikan, yang secara signifikan mendukung proses belajar.⁶

⁵ Dairse, "Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009," *Menteri Pendidikan Nasional*, no. Kolisch 1996 (2009): 49–56.

⁶ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206.

Pendekatan ini menekankan bahwa permainan bukan hanya sekadar aktivitas tambahan, tetapi bisa menjadi bagian utama dalam pembelajaran.⁷ Pada masa anak-anak, bermain adalah cara bagi mereka untuk mengenal diri sendiri dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Selain itu, bermain juga menjadi alat penting untuk belajar. Karena itu, orang tua dan guru perlu memastikan setiap permainan yang digunakan memiliki nilai pendidikan.⁸

Salah satu media yang diterapkan dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) adalah *playdough*. Media ini terbukti mampu menstimulasi perkembangan motorik halus anak melalui berbagai aktivitas manipulatif tangan, seperti membentuk, meremas, serta memodifikasi plastisin sesuai imajinasi mereka. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian yang dilakukan oleh Elsa Dini Apriana Putri, Endro Wahyuno, Sinta Yuni Susilawati, dan Umi Safiul Ummah dalam studi yang berjudul “Keefektifan Permainan *Playdough* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis”, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *playdough* memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan motorik halus pada anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *playdough* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.⁹ Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Amelia Azizah dalam karyanya yang berjudul “Penerapan Permainan Media

⁷ Ananng Fathoni et al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital*, pertama, vol. 01 (Kabupaten Purbalingga: Cv. Eureka Media Aksara, 2023) , 51.

⁸ Sandriani Sandriani et al., “Terapi Bermain Dengan Media Playdough Untuk Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Angkasa Langensari,” *Kolaborasi Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 4 (2022): 343–49.

⁹ Elsa Dini Apriana Putri et al., “Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis,” *Jurnal Ortopedagogia* 7, no. 2 (2021): 97-104.

Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan” menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *playdough* berkontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5 hingga 6 tahun, di TK IT Aisyah Wayhuwi, Lampung Selatan.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Amelia Azizah hanya berfokus pada peningkatan kreativitas anak tanpa mengeksplorasi potensi lain dari media *playdough*, seperti pengaruhnya terhadap kemampuan motorik halus. Hal ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai manfaat *playdough* dalam mendukung perkembangan motorik halus. Selain itu, penelitian tersebut dilakukan pada anak usia dini tanpa kebutuhan khusus, sementara anak ADHD menghadapi tantangan unik, seperti kesulitan dalam fokus, koordinasi, dan regulasi emosi. Oleh karena itu, penelitian yang difokuskan pada anak ADHD dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dan spesifik. Dengan demikian, orang tua dari anak tanpa kebutuhan khusus tidak perlu khawatir bahwa pendidikan inklusif akan merugikan anak mereka. Sebaliknya, pendidikan inklusif justru dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Dalam rangka mendukung optimalisasi perkembangan motorik halus pada anak, peneliti merancang penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini diharapkan mampu memfasilitasi anak dalam mengasah keterampilan motorik halus mereka, salah satunya melalui aktivitas kreatif

¹⁰ Amelia Azizah, “Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak,” 2022, 1–23.

membentuk aneka kreasi menggunakan media *playdough*. Melalui metode ini, diharapkan kemampuan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal dan lebih terlatih. Sebagai tahapan awal, peneliti melaksanakan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kemampuan motorik halus pada tiga anak yang terindikasi *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Dalam proses pengamatan tersebut, anak-anak diberikan berbagai variasi permainan, seperti memasukkan koin ke dalam celengan, menjepit dan memindahkan bola kecil (pom-pom) berdasarkan warna, memindahkan dan menghitung biji kacang hijau, menggunting kertas mengikuti pola, serta menyusun puzzle sederhana.

Aktivitas seperti memasukkan koin ke dalam celengan, menjepit, memindahkan, dan mengklasifikasikan bola kecil (pom-pom) sesuai warna, menghitung biji kacang hijau, menggunting kertas mengikuti pola, serta menyusun puzzle sederhana dirancang untuk melatih koordinasi mata-tangan, kekuatan dan kelenturan otot jari, serta meningkatkan fokus dan ketelitian anak. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan kemandirian, yang tidak hanya memperkuat motorik halus tetapi juga aspek kognitif dan emosional anak.

Hasilnya menunjukkan bahwa subjek A memiliki kemampuan motorik halus yang baik, mampu menyelesaikan semua aktivitas yang diberikan. Namun, subjek B dan C hanya berhasil menyelesaikan beberapa aktivitas, seperti memasukkan koin ke dalam celengan. Aktivitas lain, seperti menjepit, memindahkan dan mengklasifikasikan bola kecil, menghitung biji kacang hijau, menggunting kertas sesuai pola, atau menyusun *puzzle* sederhana, belum

sepenuhnya dapat diselesaikan. Hal ini kemungkinan terkait dengan keterlambatan perkembangan motorik halus pada kedua subjek tersebut¹¹.

Sebagai upaya untuk mengatasi hambatan perkembangan motorik halus, peneliti merancang sebuah modul pembelajaran berjudul *Penerapan Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru*. Modul sendiri dipahami sebagai suatu rancangan atau pola pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk menarik minat peserta didik, sehingga mereka dapat meniru, memahami, dan menguasai materi yang telah dirancang secara terstruktur. Modul pembelajaran merupakan bagian dari satuan pembelajaran yang disusun secara lengkap, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya baik secara mandiri maupun dalam kelompok kecil, bahkan tanpa kehadiran langsung dari pendidik. Sejalan dengan pengertian tersebut, Purwanto dan rekan-rekan menjelaskan bahwa modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu, serta dikemas dalam bentuk unit pembelajaran terkecil yang memungkinkan peserta didik mempelajarinya secara mandiri dalam jangka waktu tertentu.¹²

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul “Penerapan *Game-Based Learning* dalam

¹¹ Hasil Observasi awal, di PAUD Terpadu Teratai Putih, 09 Oktober 2024

¹² Mahdiyah Elisabeth Tri Yekti Handayani, Siti Nursetiawati, “Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6, no. 3 (2020): 317–22.

Meningkatkan Motorik Halus Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu; Bagaimana penerapan *game-based learning* dalam meningkatkan motorik halus anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu; Untuk mengetahui penerapan *game-based learning* dalam meningkatkan motorik halus anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru.

D. Signifikansi Penelitian

Penelitian mengenai penerapan *game-based learning* dalam meningkatkan motorik halus anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru, memiliki beberapa kepentingan penting, baik dari segi teori maupun praktik:

1. Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pada penerapan *game-based learning* dalam meningkatkan motorik halus anak ADHD di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru.

- b. Penelitian ini menyumbang metodologi pembelajaran yang efektif untuk anak ADHD, terutama dalam peningkatan keterampilan motorik halus.
- c. Penelitian ini memperkuat dasar teori mengenai penggunaan *game-based learning* dalam pendidikan Anak ADHD, khususnya dalam konteks PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru.

2. Praktis

a. Untuk Kepala Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan, mendukung penerapan metode inovatif dalam kurikulum, dan memperkuat citra sekolah sebagai penyedia pendidikan inklusif.

b. Untuk Guru

Membantu guru menguasai metode *game-based learning*, menyediakan media belajar yang kreatif, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk anak ADHD.

c. Untuk Orang Tua

Membantu orang tua memahami pentingnya bermain dalam perkembangan anak, meningkatkan kepercayaan diri terhadap kemampuan anak, serta memperkuat kerja sama dengan guru.

d. Untuk Anak ADHD

Meningkatkan motorik halus, membuat belajar lebih menyenangkan, mendorong interaksi sosial, dan melatih kemandirian anak.

E. Definisi Istilah

1. Penerapan *Game-Based Learning*

Game-based learning adalah metode pembelajaran berbasis permainan. Metode ini mengharuskan siswa untuk belajar melalui pendekatan bermain. Bermain memiliki unsur utama kesenangan, di mana setiap aktivitas yang dilakukan dengan rasa senang dapat disebut bermain.¹³ Penerapan *Game-Based Learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pelaksanaan belajar sambil bermain secara langsung yang fokus pada media *playdough* untuk meningkatkan motorik halus pada anak ADHD di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru.

2. Motorik Halus

Motorik halus merujuk pada keterampilan fisik yang melibatkan penggunaan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Latihan keterampilan motorik halus pada anak mencakup pengembangan kemampuan, antara lain melenturkan telapak tangan, membentuk cekungan pada telapak, memanfaatkan koordinasi antara jari telunjuk dan ibu jari untuk memegang suatu objek, serta melibatkan jari tengah dan jari manis sebagai penopang untuk menjaga kestabilan gerakan tangan.¹⁴ Motorik halus dalam konteks penelitian ini diartikan sebagai kemampuan melakukan gerakan-gerakan kecil yang melibatkan koordinasi otot-otot halus, khususnya pada bagian jari tangan dan pergelangan tangan. Kemampuan ini diamati

¹³ David Agung Priyonggo, "Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif," 2010, 82.

¹⁴ Amalia Rizki Nuraini, "Pelaksanaan Program Pengembangan...(Amalia Rizki Nuraini) 389," *Jurnal Widia Ortodidaktika* 8, no. 4 (2019): 389–99.

melalui perbandingan antara kondisi anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

3. Anak ADHD

ADHD atau gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas adalah kondisi yang memengaruhi perkembangan otak. Kondisi ini membuat seseorang menjadi hiperaktif, impulsif, dan sulit fokus. Anak-anak dengan ADHD biasanya kesulitan mengontrol perilaku dan kemampuan berpikir sesuai usia mereka. ADHD sering terdeteksi sejak kecil. Di sekolah, anak dengan ADHD sering dianggap nakal karena suka mengganggu teman, guru, atau proses belajar. Mereka juga sulit fokus, tidak mendengarkan instruksi guru, dan kesulitan memahami pelajaran.¹⁵ Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) yang dimaksud dalam penelitian ini anak dengan usia 4-6 Tahun yang belajar di PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih Kota Banjarbaru.

4. PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih

PAUD inklusi merupakan bentuk layanan pendidikan anak usia dini yang dirancang untuk mengakomodasi peserta didik berkebutuhan khusus tanpa membedakan kondisi fisik, intelektual, sosial, emosional, maupun karakteristik individual lainnya, sehingga mereka memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan berinteraksi bersama anak-anak reguler dalam lingkungan pendidikan yang

¹⁵ Katrina Silitonga, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penanganan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11345–56.

setara.¹⁶ PAUD Inklusi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah PAUD Inklusi Terpadu Teratai Putih lokasinya terletak di Jalan Bina Satria No. 83 RT. 12 RW. 01 Kelurahan Loktabat Utara, Banjarbaru 70712.

F. Penelitian Terdahulu

1. Novita Fitriana, “Penerapan Model *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui penggunaan media board game. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini berusia 5 hingga 6 tahun yang terdaftar di salah satu lembaga PAUD di Kota Surabaya, Jawa Timur. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan bahwa model *game-based learning* melalui aktivitas *board game* terbukti cukup efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.¹⁷

Penelitian Novita Fitriana dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan metode *game-based learning* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Keduanya bertujuan meningkatkan motorik halus pada anak. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Subjek

¹⁶ Jamilah Candra Pratiwi, “Sekolah Inklusi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus: Tanggapan Terhadap Tantangan Kedepannya,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”* 1 (2), no. November (2015): 237–42.

¹⁷ N Fitriana, “Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak* (2023): 102–111.

penelitian Novita Fitriana pada anak usia dini secara umum, dan subjek penelitian peneliti pada anak ADHD.

2. Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Ani Anjarwati, “Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Menggunakan *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa mengenai materi penjumlahan bersusun melalui penerapan media pembelajaran *puzzle* dalam pendekatan *game-based learning*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Mayangan IV yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Berdasarkan daftar pemahaman belajar siswa per siklus, dengan nilai rata-rata mencapai 80, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* melalui pendekatan *game-based learning* memberikan pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep "penjumlahan bersusun" pada kelas II SDN Mayangan IV.¹⁸

Penelitian Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, dkk dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan metode *game-based learning* sebagai

¹⁸ Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, and Ani Anjarwati, “Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Menggunakan *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep ‘ Penjumlahan Bersusun ’ Kelas I I SDN Mayangan IV,” *Journal Of Social Science Research* 4, no. 2 (2024): 5978–93.

pendekatan utama. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan tertentu pada siswa melalui penggunaan metode ini. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus penelitian: penelitian Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, dkk menitikberatkan pada peningkatan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, sedangkan penelitian peneliti berfokus pada peningkatan motorik halus anak ADHD di PAUD inklusi. Selain itu, subjek penelitian juga berbeda, di mana penelitian Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, dkk mencakup siswa secara umum, sementara penelitian peneliti khusus pada anak ADHD.

3. Ogi Danika Pranata, “Penerapan *Game-Based Learning* Sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen”. Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam mengajar di kelas yang bersifat heterogen. Dalam kegiatan ini, pengurus pesantren dan santri di Pesantren Tahfidz menjadi bagian dari komunitas yang terlibat. Komunitas ini ingin mempelajari konsep dasar matematika dan sains sebagai kegiatan tambahan. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan menerapkan tindakan khusus dalam kondisi kelas yang unik. Tindakan khusus yang dimaksud adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang diterapkan pada kelas heterogen tanpa dukungan perangkat teknologi. Dari penerapan metode ini, ditemukan fakta menarik bahwa situasi pembelajaran tersebut mampu menjangkau santri dengan berbagai tingkat kemampuan. Oleh karena itu, pembelajaran

berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengajar di kelas heterogen.¹⁹

Penelitian Ogi Danika Pranata dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan metode *game-based learning* sebagai pendekatan utama dan bertujuan mencari solusi atau peningkatan dalam konteks pendidikan. Namun, ada perbedaan dalam subjek penelitian. Penelitian Ogi Danika Pranata berfokus pada pengajaran di kelas heterogen secara umum, sementara penelitian peneliti pada peningkatan motorik halus anak ADHD di PAUD inklusi.

4. Sri Handayani, Aini Indriasih, dan Sumarno, “Penerapan Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kreativitas anak usia dini melalui penerapan media *playdough* serta untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media *playdough*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pre-eksperimen dengan model *one group pre-test* dan *post-test*, dengan subjek penelitian berupa kelompok anak usia dini A yang berjumlah 10 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, tingkat kreativitas anak berada pada kategori rendah (65%). Namun, setelah penerapan media *playdough*, terdapat peningkatan signifikan pada tingkat kreativitas anak, yang mencapai 86%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa

¹⁹ Ogi Danika Pranata, “Penerapan Game-Based Learning Sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen,” *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlās* 8, no. 3 (2023), 338.

media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Oleh karena itu, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan media *playdough* sebagai alternatif efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.²⁰

Penelitian Sri Handayani, dkk dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan media *playdough* untuk diterapkan. Perbedaannya dari segi metode yang digunakan serta tujuan penelitiannya.

5. Amelia Azizah, Skripsi “Penerapan Permainan Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan” Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan secara kolaboratif dengan model Kemmis dan Mc.Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap subjek penelitian yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak di kelas A TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan, yang berjumlah 12 siswa, pada saat pra-survei belum mencapai persentase 80-100%. Setelah tindakan dilaksanakan pada siklus I, persentase yang tercatat adalah 16%, dan pada siklus II, persentase meningkat menjadi 92%. Analisis hasil

²⁰ Handayani1 Sri, “Penerapan Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” no. November (2014): 218.

penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II, yang dibuktikan dengan tercapainya kriteria keberhasilan sebesar 92%, sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan.²¹

Penelitian Amelia Azizah dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan media *playdough* untuk diterapkan. Peberbedaannya dari segi metode yang digunakan serta tujuan penelitiannya.

G. Sistematika Penulisan

1. **Bab I**, yakni Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.
2. **Bab II**, yakni Kajian Teori dan Kerangka Berfikir, pada bab ini peneliti akan menguraikan kajian teori *game-based learning*, Anak ADHD, Motorik Halus dan media *Playdough* menurut teori yang sudah ada dan kerangka berfikir.
3. **Bab III**, yakni Metode Penelitian, menjelaskan jenis dan model penelitian, lokasi penelitian, desain penelitian, objek dan subjek penelitian, data dan sumber data, model pengembangan, langkah pengembangan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

²¹ Azizah, "Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak."

4. **Bab IV**, yakni Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan Gambaran umum lokasi penelitian, produk akhir, penyajian data dan keterbatasan penelitian.
5. **Bab V**, yakni Penutup, menjelaskan Simpulan dan Saran